



## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA SCRAPBOOK DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI KALIBENING

Avivah Oktaviana<sup>1</sup>, Supriyanto<sup>2</sup>, Asep Sukenda Egok<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Silampari, Indonesia

### ARTICLE INFORMATION

Received: 27 April 2023  
Revised: 16 Mei 2023  
Available online: 16 Juni 2023

### KEYWORDS

Make A Match Learning Model,  
Scrapbook Media, Social Studies  
Learning

### CORRESPONDENCE

E-mail:  
[avivahoktaviana127@gmail.com](mailto:avivahoktaviana127@gmail.com)

### A B S T R A C T

*This research aimed to determine the completeness of social studies learning outcomes for Class IV of SD Negeri Kalibening after applying the Make A Match learning model assisted by Scrapbook media. The research method used in this study is the Pre-Experimental Design with the form of the design used, namely the One-Group Pretest-Posttest Design. The population is the entire fourth grade of Kalibening Public Elementary School, and the research sample totals 14 students. Data collection techniques include interviews and tests. The data analysis technique used the normality test and the Z test. The results showed that the average student's final test score was 76.64, and the percentage of students who passed was 12 (85.71%). Based on the results of data analysis, it shows that  $Z_{count} = 5.39$  and  $Z_{table} = 1.64$  ( $Z_{count} > Z_{table}$ ). Thus it can be concluded that the social studies learning outcomes for Grade IV SD Negeri Kalibening after the application of the Make A Match learning model assisted by Scrapbook media are significantly complete.*

## INTRODUCTION

Pendidikan merupakan sarana penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, karena pendidikan adalah suatu usaha dalam menyiapkan generasi muda bagi kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara yang lebih baik untuk masa depan yang akan datang. Pendidikan adalah sebuah proses dalam membantu manusia untuk mengembangkan potensi dirinya, sehingga diharapkan mampu dalam menghadapi perubahan serta perkembangan ilmu teknologi pada saat ini. Dalam suatu sistem pendidikan, kurikulum itu sifatnya dinamis serta harus selalu dilakukan perubahan dan pengembangan, agar dapat mengikuti perkembangan dan tantangan zaman (Mulyasa, 2019:59). Pendidikan di Indonesia pada saat ini mengikuti perkembangan zaman yaitu dengan menerapkan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 ini dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, serta menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa yang belum berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Valen dan Egok (2020:182) menyatakan bahwa “pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berhasil mengembangkan potensi siswa secara maksimal. Upaya ini akan tercapai apabila guru mampu mengembangkan belajar bermakna.



Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna adalah struktur kognitif orang yang belajar”. Febriandi (2020:30) “belajar adalah suatu proses yang dilakukan untuk mendapatkan suatu ilmu, baik ilmu yang sudah ada, ilmu yang baru maupun pengembangan suatu ilmu dalam mencapai tujuan hidup yang lebih baik”. Setiap siswa memiliki hasil belajar yang berbeda-beda, ada hasil belajarnya tinggi, ada yang sedang, dan ada yang rendah, sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar yang dimiliki masing-masing siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Supriyanto & Isbandiyah (2018:83) mengemukakan bahwa “tidak semua orang mempunyai gaya belajar yang sama, sekalipun bila mereka belajar ditempat yang sama, tetapi kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap materi yang diajarkan sudah pasti berbeda tingkatannya”. Oleh karena itu, guru memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru juga merupakan sebagai fasilitator yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, efektif, serta memotivasi siswa untuk berperan aktif. Agar dapat menciptakan suasana belajar seperti yang diharapkan, maka seorang guru harus mampu menggunakan model, strategi, media, serta metode yang cocok dalam proses pembelajaran. Menurut Alim (Burhaein, 2017:52) “Karakteristik siswa usia Sekolah Dasar berhubungan dan berkaitan dengan aktivitas fisik yang pada umumnya anak senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang dalam praktik secara langsung, sehingga guru harus paham dengan perkembangan anak”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Kalibening pada tanggal 10 Oktober 2022, melalui wali kelas IV SD Negeri Kalibening, peneliti memperoleh informasi bahwa ketuntasan dalam pembelajaran IPS di kelas IV belum seluruhnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan KKM yaitu 67. Hal ini dibuktikan pada hasil ujian tengah semester yang telah dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 yaitu 64,3% yang belum tuntas dan 35,7% yang sudah tuntas. Selanjutnya wali kelas IV juga mengatakan dalam proses pembelajaran IPS guru hanya menggunakan media buku cetak dan papan tulis serta menggunakan metode ceramah dimana siswa lebih banyak mendengarkan. Sehingga suasana selama proses pembelajaran di kelas siswa terlihat bosan. Hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa ketika belajar, dimana siswa seringkali melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran seperti mengobrol dengan teman yang lain, bermain dengan teman di sebelahnya, melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak memperhatikan guru pada saat



menjelaskan materi di depan kelas. Dalam pendidikan guru selalu dituntut untuk mendidik dan mengajar siswa agar apa yang disampaikan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat untuk siswa. Oleh sebab itu seorang guru diwajibkan untuk mampu melakukan inovasi baru dalam proses pembelajaran, tentu saja salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran (Egok dkk., 2021:202). Model pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman, membuat siswa aktif, dan juga mendorong peserta didik dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *make a match*, serta media yang menyenangkan yaitu media *scrapbook*.

Rusman (2013:223) menyatakan bahwa “Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran koopeatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenali suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Wijanarko (Harianja, dkk, 2022:50) mengemukakan bahwa “Pembelajaran model *Make A Match* yaitu pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban hasil ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan tersebut”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang setiap siswa mendapatkan sebuah kartu bisa kartu soal ataupun kartu jawaban selanjunya setiap siswa secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang oleh siswa.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* yaitu: 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban). 2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban). 4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. 6) Kesimpulan (Rusman, 2013:223). Budiyanto (Arisnandar dkk., 2021:173) menyatakan beberapa kelebihan model pembelajaran *Make A Match* yaitu: 1) Dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa, baik secara pengetahuannya maupun dari fisik. 2) Dikarenakan mengandung unsur permainan sehingga membuat aktivitas belajar siswa menyenangkan. 3) Menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari serta menumbuhkan motivasi bagi siswa. 4) Sebagai sarana yang



positif dalam melatih siswa untuk tampil didepan kelas. 5) Membentuk kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu dalam belajar. Dan beberapa kelemahan model pembelajaran *Make A Match* yaitu: 1) Model ini harus dipersiapkan dengan baik, hal ini dikarenakan jika guru tidak mempersiapkan dengan baik akan kehilangan banyak waktu. 2) Pada awal-awal pelaksanaan, banyak siswa yang merasa malu dengan lawan jenisnya. 3) Jika guru tidak memberikan instruksi pada siswa dengan baik, banyak siswa tidak akan terlalu memperhatikan pemaparan yang dilakukan pasangan. 4) Siswa yang tidak memiliki pasangan bisa malu apabila guru tidak hati-hati dan bijak saat memberi hukuman. 5) Model ini akan menimbulkan kebosanan pada siswa apabila digunakan secara terus menerus.

Menurut Aswarliansyah dan Febriandi (2021:189) “media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar”. Menurut Nurrita (2018:174) “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien”. Media *scrapbook* ini dibuat menjadi sebuah buku yang di dalamnya terdapat materi-materi berserta gambar yang menarik sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Nantinya siswa akan tertarik dan fokus melihat apa yang dilakukan oleh guru di depan kelas. Irmayanti dkk., (2022:1395) mengemukakan bahwa “Media *scrapbook* adalah buku tempel, media yang diadaptasi dari album foto dibuat dengan tampilan yang lebih menarik, yang berisi sekumpulan gambar atau foto, cerita, maupun catatan penting dari sebuah materi pelajaran. *Scrapbook* didesain dengan gambar agar siswa lebih tertarik dengan proses pembelajaran. *Scrapbook* sebagai media visual memiliki fungsi untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran agar tidak monoton dengan kontribusi informasi dan memudahkan siswa dalam mengumpulkan data kualitatif dan tumbuh atau berkembangnya suatu peristiwa atau objek dari suatu peristiwa atau ilmu”.

Menurut Utaminingsih dkk., (2019:66) “*Scrapbook* adalah media dua dimensi yang berbentuk sebuah buku dengan tema tertentu yang terdiri dari memorabilia, foto, gambar catatan, kliping *quote*, dan lain-lain yang dirangkai menjadi sebuah karya kreatif *hand made* atau buatan tangan menggunakan teknik menempel”. Sedangkan menurut Veronica dkk., (2019:29) “*Scrapbook* merupakan seni menempel foto atau gambar di media kertas, dan menghiasnya hingga menjadi karya kreatif.” Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* adalah



suatu kegiatan menempel di media kertas kosong dan menghiasinya dengan bahan atau barang sisa sehingga dapat menjadi karya kreatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau materi.

Dewi & Yuliana (2018:21) menyatakan bahwa kelebihan media *scrapbook* sebagai berikut: “Kelebihan dari media *scrapbook*, yaitu *scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran, hidup, dan aktivitas penulisnya, sifatnya kongkrit dan lebih realistik menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas, *scrapbook* dapat mengatasi ruang dan waktu, *scrapbook* dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dan bahan-bahan membuat *scrapbook* mudah didapat, tanpa menggunakan peralatan khusus”. Damayanti (Fauziah, dkk, 2020:19) menyebutkan beberapa kekurangan *scrapbook* yaitu: 1) Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*. 2) Penggunaan gambar yang terlalu kompleks akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada materi sehingga kegiatan pembelajaran tidak berlangsung efektif. Damayanti & Zuhdi (2017:804) menyatakan bahwa “Melalui penggunaan media *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk yang menarik siswa dapat memadukan berbagai potongan gambar dan penjelasan singkat yang sesuai dengan gambar sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, siswa dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.”

## RESEARCH METHOD

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen, yaitu *Pre-Ekperimental Design* dengan bentuk desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Yang dimana penelitian terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Menurut Sugiyono (2019:114) desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$$\boxed{O_1 \times O_2}$$

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$  = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan berupa pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *Scrapbook*



Teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk dapat mengetahui hasil belajar siswa adalah teknik tes. Tes adalah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas yang distandardisasikan dan diberikan kepada individu atau kelompok untuk dikerjakan, dijawab, atau direspons, baik dalam bentuk tertulis, lisan, maupun perbuatan (Muljono, 2012:118). Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu, sebelum diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *scrapbook* (*pretest*) dan sesudah diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *scrapbook* (*posttest*). Tes yang diberikan berbentuk essay sebanyak 13 soal.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menentukan nilai rata-rata dan simpangan baku pada *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data. Untuk melakukan uji normalitas, rumus yang digunakan adalah uji Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ). Adapun hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah untuk menguji perbedaan rata-rata data, dalam hal ini data awal dan data akhir, untuk menganalisis hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Jika kedua data berdistribusi normal dan simpangan baku diketahui, maka uji statistik yang digunakan yaitu uji-z. Kriteria Pengujiannya adalah jika  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Untuk taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) dan derajat kebebasan ( $dk = n-1$ ).

## RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kalibening pada tanggal 23 sampai tanggal 25 Februari Tahun 2023. Penelitian ini menggunakan satu kelas sampel yaitu kelas IV dengan jumlah siswa 14 orang siswa. Hal ini berarti semua anggota populasi dijadikan sampel. Pada penelitian proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook*. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pada tanggal 14 Januari 2023 dilakukan tes uji instrumen di kelas V atau di luar sampel. Pada tanggal 23 Februari dilakukan satu kali tes kemampuan awal (*pretest*), tanggal 24 dan 25 pemberian perlakuan atau mengadakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* dan terakhir melakukan tes kemampuan akhir (*posttest*). Pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dengan materi keragaman ekonomi di Indonesia. Data *pretest* adalah data yang dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Setelah kemampuan awal siswa diketahui, maka dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran



*Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* sebanyak dua kali pertemuan. Pada akhir pertemuan dilakukan kegiatan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Kemampuan akhir siswa merupakan kemampuan siswa dalam ranah kognitif dalam penguasaan materi keragaman ekonomi di Indonesia yang dimana merupakan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Pelaksanaan *pretest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar awal siswa terhadap materi keragaman ekonomi di Indonesia sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook*. Instrumen *pretest* yang digunakan adalah soal *essay* yang terdiri dari 13 soal uraian.

Tabel 2 Hasil Belajar *Pretest*

Nilai	Keterangan	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persentase
≥ 67	Tuntas	0	0%
< 67	Tidak Tuntas	14	100%
Jumlah Siswa		14 Siswa	100%
Nilai Maksimum		59	
Nilai Minimum		26	
Nilai Rata-Rata		40,14	

Berdasarkan tabel 2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 67$  dengan kriteria tuntas 0 orang (0%) dan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 40,14. Jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* termasuk dalam kategori belum tuntas.

Pelaksanaan *posttest* dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar akhir siswa terhadap materi keragaman ekonomi di Indonesia setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook*. Instrumen *posttest* yang digunakan ialah soal *essay* yang terdiri dari 13 soal uraian.

Tabel 3 Hasil Belajar *Posttest*

Nilai	Keterangan	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase
≥ 67	Tuntas	12	85,71%
< 67	Tidak Tuntas	2	14,29%
Jumlah Siswa		14 Siswa	100%
Nilai Maksimum		85	
Nilai Minimum		63	
Nilai Rata-Rata		76,64	



Berdasarkan tabel 3 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 67$  dengan kriteria tuntas 12 orang (85,71%) dan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 76,64. Jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* termasuk dalam kategori sudah tuntas.

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas yang telah dilakukan, maka rekapitulasi hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Data

Tes	$\chi^2_{hitung}$	Dk (n-1)	$\chi^2_{tabel}$	Kesimpulan
Tes Akhir ( <i>Posttest</i> )	5,9673	13	9,488	Normal

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa nilai  $\chi^2_{hitung}$  data *posttest* lebih kecil dari pada nilai  $\chi^2_{tabel}$ . Pengujian normalitas dengan menggunakan  $\chi^2$  (*Chi*-kuadrat) dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 5% ( $\alpha = 0,05$ )  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ .

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri Kalibening setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *scrapbook*. Karena data berdistribusi normal dan simpangan baku diketahui, maka untuk menguji hipotesis menggunakan rumus uji-z.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

$Z_{hitung}$	Dk	$Z_{tabel}$	Kesimpulan
5,39	13	1,64	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ $H_\alpha$ diterima dan $H_0$ ditolak.

Berdasarkan tabel 5 di atas, menunjukkan hasil analisis uji-z diketahui bahwa nilai  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  dengan taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$ , karena  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  yaitu  $Z_{hitung} = 5,39$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$ , maka  $H_\alpha$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi artinya nilai rata-rata hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri Kalibening setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* secara signifikan tuntas.

Hasil yang diperoleh saat melakukan *pretest* banyak siswa yang belum mencapai KKM, yaitu dengan nilai rata-rata 40,14 dalam kategori tidak tuntas. Hal ini karena belum menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* yang membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* menunjukkan bahwa hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri Kalibening





mengalami peningkatan yaitu dengan hasil rata-rata 76,64 dalam kategori tuntas. Setelah dilakukan perbandingan hasil *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir), maka dapat diketahui bahwa adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti materi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook*. Pada *pretest* (tes awal) siswa yang mendapat nilai lebih atau sama dengan nilai 67 (tuntas) sebanyak 0 siswa (0%) dan nilai kurang dari 67 (tidak tuntas) sebanyak 14 siswa (100%). Nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 59 dan yang terendah yang diperoleh yaitu 26 dan berdasarkan hasil perhitungan *pretest* diperoleh nilai rata-rata 40,14, yang secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* termasuk kategori belum tuntas, karena nilai rata-ratanya kurang dari 67. Hal ini bisa terjadi karena pada saat pemberian *pretest* dengan materi keragaman ekonomidi Indonesia belum pernah diajarkan kepada siswa.

Pada awal proses pembelajaran sebagai tahap persiapan sebelum memulai pembelajaran peneliti mengkondisikan kelas dan memberikan apersepsi serta motivasi kepada siswa. Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran dengan materi keragaman ekonomi di Indonesia. Pada pertemuan pertama sebelum masuk ke materi pembelajaran, peneliti memperkenalkan media *scrapbook* yang berisi materi yang akan dipelajari. Selanjutnya peneliti juga telah menyiapkan kartu di halaman terakhir dalam *scrapbook* yang berisi kartu soal dan kartu jawaban dari materi keragaman ekonomi di Indonesia. Peneliti menjelaskan bagaimana cara melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Model Pembelajaran *Make A Match* artinya mencari pasangan yang merupakan suatu model yang terdiri dari dua buah kartu yang berisi soal dan jawaban. Pada tipe *Make A Match* tersebut salah satu model yang dapat mengaktifkan siswa dan melibatkan siswa dalam proses belajar (Jufri dkk., 2021:63).

Setelah selesai menjelaskan bagaimana cara melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok satu terdiri dari 7 orang siswa, dan kelompok dua juga terdiri dari 7 orang siswa. Setelah selesai membagi kelompok peneliti mempersiapkan kartu pasangan yang terdiri dari dua jenis kartu yaitu kartu soal dan kartu jawaban yang berisi materi yang sudah diajarkan yaitu keragaman ekonomi di Indonesia. Peneliti meminta kelompok satu untuk maju secara bergantian mengambil kartu soal yang ada di halaman terakhir *scrapbook*, dilanjutkan dengan kelompok dua yang maju satu persatu



untuk mengambil kartu jawaban yang ada di halaman terakhir *scrapbook*. Setelah masing-masing mendapatkan kartu, peneliti memberikan waktu selama satu menit kepada siswa untuk mencari jawaban atau pertanyaan yang sesuai dengan kartu yang dipegangnya. Jika sudah menemukan kartu yang menurutnya cocok maka akan mendiskusikannya untuk lebih memastikan apakah kartu itu benar cocok antara soal dan jawabannya. Ketika siswa sudah selesai mencocokkan kartu sebelum batas waktunya, maka siswa akan diberi *reward*. Dan siswa yang belum menemukan kartu yang cocok sampai batas waktu yang sudah ditentukan, maka siswa akan diberi hukuman yang sudah disepakati. Setelah selesai satu babak, peneliti mengacak kartu tersebut agar masing-masing siswa mendapatkan kartu yang berbeda. Peraturannya tetap sama yaitu dengan waktu satu menit siswa mencari jawaban atau pertanyaan yang sesuai dengan kartu yang dipegangnya. Ketika sudah menyelesaikan mencocokkan kartu tersebut, peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada pertemuan kedua, peneliti mengingatkan kembali cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Peneliti memulai proses pembelajaran dengan materi keragaman ekonomi di Indonesia. Selanjutnya peneliti mempersilahkan siswa untuk membentuk kelompok yang telah dibagikan pada pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama kelompok satu mendapatkan kartu soal dan kelompok dua mendapatkan kartu jawaban, maka pada pertemuan kedua kelompok satu mendapatkan kartu jawaban dan kelompok dua mendapatkan kartu soal. Kelompok satu maju secara bergantian mengambil kartu jawaban yang ada di halaman terakhir *scrapbook*, dilanjutkan dengan kelompok dua yang maju satu per satu untuk mengambil kartu soal yang ada di halaman terakhir *scrapbook*. Setelah masing-masing mendapatkan kartu, peneliti memberikan waktu selama satu menit kepada siswa untuk mencari jawaban atau pertanyaan yang sesuai dengan kartu yang dipegangnya. Jika sudah menemukan kartu yang menurutnya cocok maka akan mendiskusikannya untuk lebih memastikan apakah kartu itu benar cocok antara soal dan jawabannya. Ketika siswa sudah selesai mencocokkan kartu sebelum batas waktunya, maka siswa akan diberi *reward*. Dan siswa yang belum menemukan kartu yang cocok sampai batas waktu yang sudah ditentukan, maka siswa akan diberi hukuman yang sudah disepakati. Setelah selesai satu babak, peneliti mengacak kartu tersebut agar masing-masing siswa mendapatkan kartu yang berbeda. Peraturannya tetap sama yaitu dengan waktu satu menit siswa mencari jawaban atau pertanyaan yang sesuai dengan kartu yang dipegangnya. Ketika sudah menyelesaikan mencocokkan



kartu tersebut, peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Adapun kelebihan model pembelajaran *Make A Match* yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan maka metode ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, serta efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Jufri dkk., 2021:63).

Pada pertemuan ketiga, peneliti mengadakan *posttest* (tes akhir) untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan yaitu keragaman ekonomi di Indonesia. Setelah melihat hasil *posttest* (tes akhir), jumlah siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 67 (tuntas) sebanyak 12 siswa (85,71%) dan nilai yang kurang dari 67 (belum tuntas) sebanyak 2 siswa (14,29%). Nilai yang tertinggi yang diperoleh yaitu 85 dan nilai yang terendah yang diperoleh yaitu 63. Rata-rata nilai secara keseluruhan dari data *posttest* berdasarkan perhitungan diperoleh 76,64, simpangan baku 6,70 dan  $\chi^2_{hitung} = 5,9673$  sehingga data berdistribusi normal. Besarnya  $Z_{hitung} = 5,39$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$  maka hipotesis diterima artinya pelajaran materi keragaman ekonomi di Indonesia pada siswa sudah tuntas. Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri Kalibening setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* secara signifikan tuntas. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Sary, Suroso, dkk (2018) yang menyimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Salatiga 10 sebesar 70,2. Setelah digunakannya pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *pop up book* mengalami kenaikan sebesar 84.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data tentang penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri Kalibening diperoleh nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar 76,64 dan persentase siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa (85,71%). Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa  $Z_{hitung} = 5,39$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri Kalibening setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Scrapbook* secara signifikan tuntas.



## REFERENCES

- Arisnandar., Hakim, A., & Ilmi, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Education*. 1 (1), 170-184.
- Aswarliansyah., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pola Perlahan Pada Materi Perkalian Siswa SD Kelas II. *Journal Of Elementary School (JOES)*. 4(2).
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal Of Primary Education*. 1 (1),51-58.
- Damayanti, M., & Zuhdi, U. (2017). Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*. 05 (03), 803-811.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 9 (1), 19-25.
- Egok, A. S., Andeli, A. P., & Sofiarini, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Outdoor Learning* Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Tanjung Beringin. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*
- Fauziyah, S. L., Ismail., & Norra, B. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata di Kelas X. *Bioeduca: Journal of Biologi Education*. 2 (1), 16-27.
- Febriandi, R. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendekatan *Scientific* Dengan Pembelajaran *Cooperative Learning* Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary School (JOES)*. 3(1).
- Habiby, W. N. (2017). *Statistika Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Harianja, J.K., dkk. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Irmayanti, R. P., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2022). Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 2 Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4 (3),1393-1402.
- Jufri, I., Riawarda, A., & Rahmah, N. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama. *IQRO: Journal Of Islamic Education*. 4 (1), 61-70.
- Muljono, P. (2012). *Metodologi Penelitian Sosial*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Mulyasa, H. E. (2019). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 03 (01), 171-187.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.



- Sary, A. A., Suroso., & Yustinus. (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Siswa Kelaas IV SD Negeri Salatiga 10 Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*. 1 (1), 354-360.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto., & Isbandiyah. (2018). Gaya Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah STKIP-PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*. 1(2).
- Utaminingsih, S., Agustini, F., & Aniq, M. (2019). Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 3 (2), 64-70.
- Valen, A., & Ekok, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Student Team Achievement Division* Siswa Kelas IV SD Negeri 82 Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 04(2).
- Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SD N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*. 2 (1), 26-36.