



Pengaruh Penerapan Model Kooperatif *Tipe Make A Match* Berbantuan Media *Domino Card* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta Didik SMP Negeri 28 Malang

Farikha Maghfiratul Hijjah^{1)*}, Aditya Nugroho Widiadi¹⁾, Lies Setyaningsih¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Malang

*Correspondence: farikha.maghfiratul.2531747@students.um.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan praktik pedagogis tradisional yang meluas di bidang IPS telah menyebabkan rendahnya prestasi peserta didik, yang pada gilirannya membuat mereka enggan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik peserta didik SMP Negeri 28 Malang belajar setelah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* yang dibantu oleh Media *Domino Card*. Metodologi penelitian ini didasarkan pada data kuantitatif dan menggunakan desain pra-eksperimental dengan tata letak *Pretest-Posttest* Satu Kelompok. Sebanyak tiga puluh dua peserta didik kelas VII D dipilih untuk penelitian ini melalui *Sampling Bertujuan*. Dua bagian ujian pilihan ganda, yaitu *Pretest* dan *Posttest*, digunakan untuk mengumpulkan data. Beberapa uji dilakukan sebagai bagian dari proses analisis data. Uji-uji tersebut meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji t sampel berpasangan. Semua item tes dinyatakan valid dan dapat diandalkan berdasarkan hasil pengujian instrumen, yang menunjukkan skor *Cronbach's Alpha* sebanyak 0,744. Skor signifikansi *Pretest* dan *Posttest* masing-masing sebanyak 0,060 dan 0,077 dari Uji Normalitas menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal. Dengan nilai signifikansi dua ekor sebanyak 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, temuan Uji Hipotesis mengarah pada penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Temuan peneliti menunjukkan bahwa prestasi peserta didik dalam pelajaran IPS di SMP Negeri 28 Malang meningkat secara signifikan ketika Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* digunakan dengan bantuan Media *Domino Card*.

Kata Kunci: Kooperatif *Tipe Make A Match*; Media *Domino Card*; Hasil Belajar

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Salah satu hal terpenting yang dapat menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu pelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS di SMP, adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat (Haryati & Rosdiana, 2022). Ada beberapa alasan penting mengapa model pembelajaran sangat krusial. Pertama, model yang tepat dapat mempermudah pencapaian tujuan pendidikan. Kedua, model pembelajaran membantu peserta didik mengakses informasi secara lebih efektif. Ketiga, memiliki beragam model diperlukan untuk menjaga motivasi peserta didik dan menghindari kebosanan. Terakhir, mengembangkan pendekatan pembelajaran yang beragam diperlukan karena peserta didik memiliki gaya belajar, karakteristik, dan kepribadian yang berbeda-beda (Abnisa & Zubaidi, 2022). Namun, pada praktiknya pembelajaran IPS di SMP masih kerap didominasi oleh metode ceramah, yang menempatkan peserta didik pada posisi pasif dan membatasi keterlibatan langsung mereka dalam proses belajar (Budiman et al., 2021). Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya interaksi antar peserta didik, menurunnya minat belajar, serta capaian hasil belajar yang belum memenuhi KKTP, sebagaimana yang juga teridentifikasi di SMP Negeri 28 Malang. Mengingat bahwa proses mencocokkan kartu yang ditawarkan berpotensi mendorong partisipasi aktif dan kerja sama peserta didik, Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* dengan Media *Domino Card* merupakan pilihan yang layak dipertimbangkan dalam konteks ini. Studi eksperimental masih diperlukan untuk memvalidasi secara empiris apakah metodologi ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik di SMP Negeri 28 Malang.

Metode pengajaran tradisional menempatkan pengajar pada posisi yang berkuasa, dengan peserta didik sebagian besar berperan sebagai penerima pengetahuan secara pasif melalui mencatat dan mendengarkan (Wie et al., 2025). Terbatasnya interaksi antar peserta didik dalam pola pembelajaran seperti ini berpotensi menimbulkan suasana belajar yang monoton dan kurang menarik (Diba & Kamil, 2024). Akibatnya, hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif merespons pertanyaan guru, sedangkan sebagian besar lainnya cenderung tidak fokus dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, kondisi yang semakin diperparah ketika mata pelajaran IPS dijadwalkan pada jam pelajaran terakhir (Mulyaningsih et al., 2025). Selain itu, pembelajaran konvensional lebih berorientasi pada aktivitas individual sehingga peserta didik kurang mendapat kesempatan untuk melatih kemampuan kerja sama dalam kelompok (Mukhtar, 2023). Akibatnya, peserta didik mungkin merasa lebih sulit untuk sepenuhnya membenamkan diri dalam proses pembelajaran, yang dapat menghambat hasil belajar.

Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS dianggap sangat dipengaruhi oleh penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat (Natasya et al., 2024). Untuk menjaga minat dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, guru diharuskan menyampaikan materi secara kreatif dan menarik (Tanjung & Namora, 2022). Pendidik berupaya mencapai tujuan pembelajaran sekaligus mendorong hasil belajar peserta didik yang optimal, termasuk dengan memilih model dan media yang relevan (Azzahra Kamila Cahyani Masdar et al., 2024). Salah satu strategi yang mungkin adalah memberikan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik dengan memperkenalkan berbagai jenis media dan model pembelajaran yang belum pernah digunakan di kelas sebelumnya (Rimah Dani et al., 2023). Guru juga harus memastikan bahwa peserta didik terlibat dalam setiap langkah proses pembelajaran, bukan hanya pada awalnya. Meskipun demikian, model dan media tradisional yang bersifat satu arah terus memainkan peran penting dalam pendidikan ilmu sosial di kelas, dengan pengajar berperan sebagai peserta aktif dan peserta didik berperan sebagai penerima pasif. Akibatnya, pembelajaran terhambat dan peserta didik tidak terlibat sepenuhnya. Pendekatan pembelajaran Kooperatif *Type Make A Match* dianggap dapat memengaruhi seberapa baik peserta didik mempelajari IPS.

Make A Match ialah suatu tipe model pengajaran kooperatif yang cara kerjanya mengajak peserta didik untuk belajar bersama dalam kelompok yang beragam, di mana setiap anggota saling berkolaborasi dalam memecahkan masalah yang diberikan guru (Firsta & Chusnul, 2024). Model ini membawa dampak positif bagi kedua pihak, baik peserta didik maupun guru, karena secara bersamaan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan membangun kolaborasi yang baik di antara peserta didik. Pendekatan pembelajaran berbasis permainanlah yang membuat model ini menonjol; pendekatan ini menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, menjaga minat peserta didik, dan mengurangi rasa bosan. Belajar dalam kelompok dengan cara ini juga terbukti membantu peserta didik memahami materi lebih baik, sebab penjelasan yang datang langsung dari teman sebaya sering terasa lebih mudah dipahami dibandingkan penjelasan dari guru. Tidak hanya itu, proses saling berbagi pendapat antar peserta didik juga membuat pemahaman mereka semakin kaya dan sudut pandang mereka semakin berkembang.

Hasil evaluasi awal yang dilaksanakan pada Kamis, 9 April 2026, menunjukkan bahwa peserta didik kelas VII SMP Negeri 28 Malang belum mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan terkait materi ilmu pengetahuan sosial yang terutama dibahas di kelas dan dalam buku pelajaran. Berdasarkan statistik berikut ini, yang didasarkan pada tanggapan dari 32 peserta, tidak ada satupun di antara mereka yang mencapai nilai kelulusan 76. Berdasarkan data penilaian dengan KTTTP 76, dari 32 peserta didik diperoleh nilai terendah 40 sebanyak 4 peserta didik, yang mendapat nilai 50 sebanyak 10 peserta didik, nilai 60 sebanyak 12 peserta didik, dan nilai tertinggi 70 sebanyak 6 peserta didik, dengan rata-rata nilai 52,25. Dengan demikian, rata-rata nilai yang dicapai masih berada di bawah KTTTP, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan.

Dari tabel tersebut diperoleh rata-rata nilai sebanyak 52,25 yang berarti hasil rata-rata nilai ini masih ada di bawah standar KKTP, sebagaimana yang tersaji pada data tabel di atas. Kesulitan peserta didik juga tampak dari cara peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan, yang dimana sebagian besar mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas. Kondisi peserta didik juga disebabkan oleh jadwal pelaksanaan mata pelajaran IPS yang berlangsung setelah jam istirahat, usai kegiatan sekolah, dan berada di jam pelajaran terakhir. Rangkaian jadwal tersebut berdampak pada kondisi fisik dan mental peserta didik yang cenderung lelah, kurang fokus, dan tidak bersemangat, sehingga keterlibatan maupun pemahaman peserta didik terhadap materi turut

mengganggu. Dari hasil asesmen awal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran konvensional di kelas VII D SMP Negeri 28 Malang menimbulkan beberapa persoalan, diantaranya munculnya kejenuhan belajar, kesulitan peserta didik yang kurang aktif dan mengikuti perkembangan materi, dan minimnya variasi model serta media pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya dorongan untuk berpikir secara kreatif. Keseluruhan kondisi tersebut bermuara pada capaian hasil belajar mata pelajaran IPS murid yang belum memenuhi KKTP, rata-rata nilai yang diperoleh sebanyak 52,25 yang dimana masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan sebanyak 76.

Pembahasan di atas menunjukkan bahwa penggunaan Media *Domino Card* untuk memfasilitasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* merupakan cara yang baik untuk mengkaji pengaruhnya terhadap hasil akhir peserta didik mata pelajaran IPS. Kemampuan beradaptasi dari model dan media tersebut membuatnya ideal untuk digunakan dalam berbagai konteks dan dengan peserta didik dari latar belakang akademik yang beragam. Selain itu, penelitian ini bersifat inovatif dan relevan; penelitian ini perlu divalidasi secara empiris karena belum ada studi yang meneliti dampak penggunaan Media *Domino Card* untuk menerapkan model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 28 Malang. Karena, penelitian dengan judul: "Pengaruh Penerapan Model Kooperatif *Tipe Make A Match* Berbantuan Media *Domino Card* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta Didik di SMP Negeri 28 Malang" ini dilaksanakan.

Menyusul diskusi sebelumnya, dianggap perlu untuk meneliti paradigma pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS di tingkat SMP. Model ini didukung oleh media pembelajaran Media *Domino Card*. Penelitian yang menggunakan media Media *Domino Card* dalam kaitannya dengan IPS di tingkat SMP masih jarang, meskipun model Pembelajaran Kooperatif *Make-A-Match* telah digunakan dalam beberapa studi yang mencakup berbagai topik. Karena kurangnya data kuantitatif yang menunjukkan bagaimana penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* dengan Media *Domino Card* memengaruhi hasil belajar dalam IPS, penelitian ini memenuhi kebutuhan dalam literatur dengan mengisi kesenjangan empiris dan metodologis. Model Kooperatif *Tipe Make A Match*, yang diperkaya dengan Media *Domino Card*, digunakan sebagai variabel independen didalam studi eksperimental ini, sedangkan variabel dependennya adalah hasil belajar peserta didik. Peneliti di SMP Negeri 28 Malang menggunakan strategi penelitian ini untuk mengumpulkan informasi empiris yang objektif mengenai apakah kombinasi model pembelajaran dan media ini memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar IPS.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match*, yang didukung oleh Media *Domino Card*, terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS di SMP Negeri 28 Malang. Penelitian ini bergantung pada pengumpulan dan analisis data numerik. Penelitian ini menggunakan rancangan pra-eksperimental dengan pola *pretest-posttest* satu kelompok. Rancangan ini dipilih karena penelitian berfokus pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga perlu disadari bahwa desain ini rentan terhadap ancaman validitas internal dan peningkatan hasil belajar yang diperoleh belum tentu sepenuhnya merupakan akibat murni dari perlakuan yang diberikan (John W. Creswell, 2014). Meski demikian, beberapa upaya pengendalian terhadap variabel luar tetap dilakukan untuk meminimalkan ancaman tersebut. Pertama, *Pretest* dan *Posttest* dilaksanakan di ruangan yang sama dengan kondisi fisik kelas yang setara, menggunakan instrumen soal yang setara tingkat kesulitannya, serta diberikan pada waktu yang konsisten yaitu pada jam pelajaran yang sama setiap minggunya. Kedua, peneliti yang sama mengawasi seluruh sesi pembelajaran, memastikan bahwa semua RPP dijalankan dengan benar dan bahwa semua media pembelajaran, model pembelajaran, serta bahan ajar digunakan secara konsisten. Ketiga, peserta didik tidak diberikan informasi mengenai materi *Posttest* sebelum pelaksanaannya guna menghindari bias persiapan yang dapat memengaruhi hasil pengukuran akhir (Sugiyono, 2021).

Secara operasional, rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* dilaksanakan dalam 5 pertemuan selama 5 minggu, di mana setiap pertemuan berlangsung selama 3×40 menit. Pertemuan pertama digunakan untuk pelaksanaan *Pretest*, pertemuan kedua hingga keempat diisi dengan *Treatment* berupa penerapan Kooperatif *Tipe Make A Match* berbantuan Media *Domino Card* dengan materi penemuan arkeologis yang mendukung

teori migrasi, dan pertemuan kelima digunakan untuk pelaksanaan *Posttest*. Karena sifat penelitian ini yang membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan di antara siswa dalam kelas yang sama, tidak ada kelompok kontrol yang dilibatkan. Sebelum memulai perlakuan, siswa mengikuti tes awal untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan dasar mereka; setelah menyelesaikan seluruh rangkaian perlakuan, mereka mengikuti tes akhir untuk melihat seberapa besar pengaruh model dan media terhadap kinerja mereka dalam pelajaran IPS. Ikuti langkah-langkah berikut untuk memahami metodologi kuantitatif dan desain pra-eksperimental penelitian ini (desain satu kelompok dengan tes awal dan tes akhir):

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Experimen	O1	X	O2

Pengukuran awal sebelum diterapkannya suatu perlakuan dilambangkan dengan O1, sedangkan pengukuran yang dilaksanakan setelah perlakuan selesai diberikan dilambangkan dengan O2. Sementara itu, X merupakan simbol yang menggambarkan perlakuan atau *treatment* yang diterapkan kepada subjek dalam pelaksanaan penelitian tersebut.

Populasi didalam studi ini ialah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 28 Malang yang terdiri dari kelas VII A hingga VII D dengan total 126 peserta didik yang tersebar dalam 4 kelas, sebagaimana tersaji pada tabel 2.

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas VII Di SMP Negeri 28 Malang

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VII A	32 Peserta Didik
2	VII B	31 Peserta Didik
3	VII C	31 Peserta Didik
4	VII D	32 Peserta Didik
Total		126 Peserta Didik

Metode *Sampling Purposive* digunakan dalam proses pengambilan sampel. Metode ini melibatkan pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, bukan secara acak. Karena fokus dan tujuan penelitian ini paling sesuai dengan Kelas VII D, yang terdiri dari 32 peserta didik, sebagai kelompok *experimen*, kami memilih mereka karena hasil belajar IPS mereka tidak memenuhi kriteria penguasaan.

Penelitian ini menggunakan metode tes yang mengukur kemampuan kognitif peserta didik untuk mengumpulkan data. Untuk mengumpulkan informasi, alat pengumpulan data yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test* dengan soal pilihan ganda. Setiap soal terdiri dari dua bagian: materi yang diuji dan pilihan jawaban. Jenis soal objektif ini dipilih karena kemampuannya yang kuantitatif dan sistematis dalam menilai pengetahuan konseptual peserta didik. Validitas dan reliabilitas instrumen tes dievaluasi terlebih dahulu sebelum digunakan didalam studi. Tujuan uji validitas adalah untuk memastikan bahwa item-item tes secara akurat mengukur konstruk yang ditargetkan, dalam hal ini, pemahaman siswa terhadap materi IPS. Penulis melakukan uji reliabilitas untuk memastikan instrumen tersebut memberikan hasil yang konsisten saat digunakan dalam kondisi yang sama. Instrumen *pra-tes* dan *pasca-tes* disempurnakan untuk menghilangkan item yang tidak memenuhi standar validitas dan reliabilitas yang ditetapkan. Selama proses penelitian, intervensi digunakan untuk mendukung pemahaman konsep. Intervensi ini berupa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* yang terdiri dari tiga sesi menggunakan Media *Domino Card*.

Ada beberapa langkah yang digunakan untuk menganalisis data didalam studi ini. Pertama, memastikan bahwa setiap item dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar dengan menjalankan uji validitas instrumen. Kedua, instrumen yang bersangkutan menunjukkan tingkat keandalan yang konsisten, sebagaimana dikonfirmasi oleh uji reliabilitas. Ketiga, uji *Shapiro-Wilk* digunakan untuk memeriksa apakah data Pra-tes dan Pasca-tes mengikuti distribusi normal. Karena ukuran sampel penelitian ini (32 peserta didik) termasuk dalam kategori "kecil hingga sedang", maka digunakan uji *Shapiro-Wilk*. Untuk menguji hipotesis, kami membandingkan skor rata-rata *Pretest* dan *Posttest* dalam kelompok yang sama menggunakan Uji-T Sampel Berpasangan. Hal ini dilakukan jika hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi

normal. Nilai signifikansi digunakan untuk menentukan kriteria pengambilan keputusan. Jika nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, berarti Model *Kooperatif Tipe Make A Match* yang didukung oleh media *Media Domino Card* memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Sebaliknya, jika nilai sig. (2-tailed) melebihi dari 0,05, berarti efeknya tidak signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Uji Validitas

Uji coba pra-tes dan pasca-tes dilakukan di luar Kelas VII B, kelas yang menjadi fokus penelitian, sebelum instrumen tes tersebut benar-benar digunakan didalam studi. Program Microsoft Excel 2010 digunakan untuk menyajikan soal-soal pilihan ganda pada pra-tes dan pasca-tes. Sebelum menyajikan soal-soal tersebut kepada Kelas VII D, kelas eksperimen, dilakukan uji validitas untuk memastikan kesesuaiannya. Instrumen penelitian akan dipilih berdasarkan validitasnya, dan setiap item yang tidak memenuhi kriteria ini tidak akan dimasukkan dalam proses pengumpulan data.

Temuan Uji Validitas instrumen penelitian ini sebagai berikut, berdasarkan hasil uji validitas dengan nilai r-tabel sebesar 0,355, diperoleh sebanyak 20 butir soal dinyatakan valid, dan 10 butir soal dinyatakan tidak valid. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel ($r\text{-hitung} > 0,355$), yang berarti butir soal tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Sebaliknya, 10 butir soal dinyatakan tidak valid karena nilai r-hitung lebih kecil dari r-tabel ($r\text{-hitung} < 0,355$), sehingga butir-butir tersebut dianggap tidak mampu mengukur indikator yang dituju dan harus dikeluarkan dari instrumen penelitian.

Berdasarkan data dalam tabel, semua butir tes dianggap valid jika nilai r yang dihitung melebihi dari nilai r dalam tabel sebanyak 0,355. Di sisi lain, semua butir dianggap tidak valid jika nilai r yang dihitung lebih kecil dari nilai r dalam tabel. Berdasarkan hasil uji validitas, dua puluh butir dari Pra-tes dan Pasca-tes dinyatakan memenuhi standar validitas dan layak untuk tahap selanjutnya didalam studi ini.

Uji Reliabilitas

Instrumen penelitian telah menjalani uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen tersebut secara konsisten mengukur variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian. Hal ini memungkinkan instrumen tersebut dianggap reliabel dan memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan kembali dalam kondisi yang sama atau serupa. Temuan uji reliabilitas didalam studi ini disajikan di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Kriteria Pengujian		
Nilai Acuan	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Kesimpulan
0,6	0,744335464	Reliabel

Excel 2010 dan rumus *Cronbach's Alpha* digunakan untuk menguji keandalan instrumen, yang menghasilkan koefisien reliabilitas sebanyak 0,744. Berdasarkan angka tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini dapat diandalkan. Hal ini berarti bahwa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar sangat konsisten dan dapat diandalkan. Sebanyak 20 butir soal dipilih untuk penelitian ini setelah uji coba awal tersebut memastikan keandalan dan kesesuaiannya.

Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII D

Peneliti menganalisis hasil tes awal dan tes akhir peserta didik Kelas VII D untuk mengetahui apa yang telah mereka pelajari sebelum melakukan uji hipotesis. Sebelum intervensi, para peserta didik mengikuti tes awal terlebih dahulu, setelah itu pembelajaran dilaksanakan menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match*, setelah intervensi, mereka mengikuti tes akhir dengan format yang sama. Berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan, rata-rata nilai *pretest* peserta didik adalah 47,03 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 60. Adapun distribusi menunjukkan bahwa 3 peserta didik memperoleh nilai 35, 7 peserta didik memperoleh nilai 40, 7 peserta didik memperoleh nilai 45, 7 peserta didik memperoleh nilai 50, 5 peserta didik memperoleh nilai 55, dan 3 peserta didik memperoleh nilai 60.

Sementara itu, setelah perlakuan diberikan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada hasil *posttest*. Rata-rata nilai *posttest* mencapai 76,56 dengan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 90. Sebaran nilainya menunjukkan bahwa 3 peserta didik memperoleh nilai 65, 7 peserta didik memperoleh nilai 70, 8 peserta didik memperoleh nilai 75, 7 peserta didik memperoleh nilai 80, 5 peserta didik memperoleh nilai 85, dan 2 peserta didik memperoleh nilai 90. Perbandingan antara rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya kenaikan sebesar 29,53 poin, yang mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data statistik prestasi akademik, nilai rata-rata ujian awal Kelas VII D di SMP Negeri 28 Malang adalah 47,03. Sementara itu, para peserta didik memperoleh nilai rata-rata 76,56 pada ujian akhir.

Uji Normalitas

Karena jumlah peserta didik yang termasuk dalam sampel kurang dari seratus orang, para peneliti berpendapat bahwa uji *Shapiro-Wilk* merupakan metode yang paling sesuai dan dapat diterima untuk menentukan normalitas data. Tabel berikut ini menampilkan hasil uji normalitas untuk data pra-uji dan pasca-uji kelas eksperimen:

Tabel 4. Uji Normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>	Statistic	df	Sig.
PRETEST	,936	32	,060
POSTTEST	,940	32	,077

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Nilai	Kelas	Probabilitas	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	<i>Experimen</i>	0,060	>0,05	Data Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>		0,077		Data Berdistribusi Normal

Nilai signifikansi tes awal dan tes akhir kelas *experimen* masing-masing sebanyak 0,060 dan 0,077, berdasarkan hasil uji normalitas, yang melebihi dari tingkat signifikansi 0,05. Kondisi ini memperlihatkan bahwa data tes awal dan tes akhir kelas eksperimen mengikuti distribusi normal, sehingga penelitian dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

Uji T-Test (*Paired Sample T-Test*)

Kelas VII D berfungsi sebagai kelompok *experimen* untuk pengujian hipotesis didalam studi ini, yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26 dan Uji-T Sampel Berpasangan. Sesuai dengan penjelasan pada langkah sebelumnya, pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Jika nilai sig. melebihi dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan dalam pengujian ini. Kriteria ini digunakan dalam analisis dua sisi. H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai sig. (dua sisi) kurang dari 0,05; Kondisi ini memperlihatkan bahwa perlakuan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 6. Uji T-Test (*Paired Sample T-Test*)

		Paired Differences						
		95% Confidence Interval of the Difference						
Pretest- Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
	-29,531	1,481	,262	-30,065	-28,997	-112,819	31	,000

H_0 ditolak dan H_1 diterima karena hasil Uji-t Sampel Berpasangan menunjukkan nilai signifikansi (dua sisi) sebanyak 0,000, yang berada di bawah ambang batas signifikansi sebanyak 0,05. Karenanya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS di SMP Negeri 28 Malang meningkat secara signifikan setelah menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan menggunakan Media *Domino Card*.

PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana penggunaan Media *Domino Card* dalam paradigma Kooperatif *Tipe Make A Match* memengaruhi hasil belajar IPS peserta didik kelas VII di SMP Negeri 28 Malang. Dengan menggunakan Desain *Pretest-Posttest* Satu Kelompok, serangkaian analisis statistik dilakukan untuk memastikan validitas, reliabilitas, dan normalitas tes, serta pengujian hipotesis. Seluruh butir tes terlebih dahulu dievaluasi kelayakannya sebelum instrumen tersebut digunakan. Uji validitas menunjukkan bahwa semua 20 item pada *Pretest* dan *Posttest* memiliki nilai r yang dihitung lebih tinggi dari nilai r tabel sebanyak 0,355, yang mengindikasikan bahwa item-item tersebut valid dan sesuai untuk mengukur hasil belajar. Instrumen ini memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dan dapat diandalkan untuk memantau hasil belajar peserta didik secara konsisten, berdasarkan temuan Uji Reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*, yang menghasilkan nilai 0,744.

Data hasil belajar menunjukkan bahwa peserta didik kelas VII D mengalami peningkatan dari skor rata-rata *pretest* 47,03 menjadi skor rata-rata *Posttest* 76,56. Hasil belajar peserta didik berubah secara signifikan setelah intervensi, sebagaimana terlihat dari kenaikan sebanyak 29,53 poin. Penting untuk memahami kemajuan ini secara substansial, bukan sekadar melihat statistiknya. Skor *posttest* sebanyak 76,56 untuk mata pelajaran ilmu sosial menunjukkan bahwa, secara rata-rata, pencapaian belajar peserta didik kini lebih tinggi daripada KKTP sejumlah 76, yang menandakan bahwa intervensi tersebut efektif. Nilai signifikansi baik pada *pretest* maupun *posttest* melebihi dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal, sesuai dengan hasil uji normalitas yang diperoleh dari uji *Shapiro-Wilk*. Uji T Sampel Berpasangan digunakan untuk menguji hipotesis setelah memastikan bahwa asumsi normalitas terpenuhi. Hasilnya adalah nilai signifikansi dua sisi sebanyak 0,000, yang lebih rendah dari ambang batas 0,05. Akibatnya, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa penggunaan Media *Domino Card* untuk memfasilitasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS.

Temuan ini dapat dijelaskan secara teoritis melalui karakteristik model Kooperatif *Tipe Make A Match* itu sendiri. Model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui mekanisme pencarian pasangan kartu yang menuntut pemahaman konsep, bukan sekadar hafalan. Ketika peserta didik aktif mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan kartu bersama kelompoknya, terjadi proses konstruksi pengetahuan secara sosial yang selaras bersama teori pembelajaran konstruktivisme sosial Vygotsky. Dalam proses tersebut, interaksi antarpeserta didik berperan sebagai *scaffold* yang membantu individu memahami materi yang belum dikuasai sepenuhnya secara mandiri. Kehadiran Media *Domino Card* memperkuat proses ini dengan menghadirkan elemen permainan yang membuat peserta didik tetap termotivasi dan terlibat secara aktif sepanjang pembelajaran, khususnya pada kondisi jadwal IPS yang berada di jam akhir sekolah.

Temuan penelitian ini selaras bersama hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa model Kooperatif *Tipe Make A Match* mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan meningkatkan hasil belajar melalui mekanisme kerja sama dalam kelompok heterogen (Fauhah & Rosy, 2020). Sejalan pula dengan temuan yang menegaskan bahwa model ini efektif dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab dan mempererat kerja sama antarpeserta didik, dua aspek yang secara tidak langsung berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar (Solehah & Carolina, 2021). Lebih lanjut, yang menemukan bahwa pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan mereduksi kejenuhan, yang relevan dengan kondisi peserta didik kelas VII D yang mengikuti pembelajaran IPS pada jam terakhir dalam kondisi fisik yang cenderung lelah (Raudah et al., 2026). Penelitian ini berbeda dari kajian-kajian sebelumnya karena pada integrasi spesifik antara Model Kooperatif *Tipe Make A Match* dengan media *Domino Card* dalam konteks mata pelajaran IPS di jenjang SMP. Kombinasi keduanya menciptakan pengalaman belajar yang bukan hanya kolaboratif tetapi juga konkret dan menyenangkan, di mana abstraksi konsep IPS dihadirkan dalam bentuk permainan pencocokan kartu yang terstruktur. Hal ini menjawab kesenjangan empiris yang menjadi landasan penelitian ini, sekaligus memberikan bukti kuantitatif bahwa integrasi model dan media tersebut layak dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran IPS yang efektif di tingkat SMP.

KESIMPULAN

Penerapan model Kooperatif *Tipe Make A Match* berbantuan media *Domino Card* teruji secara empiris ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar IPS peserta didik di SMP Negeri 28 Malang. Temuan ini

mengisyaratkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menempatkan kolaborasi dan keterlibatan aktif sebagai inti proses belajar memiliki potensi yang melebihi dalam mendorong pemahaman peserta didik dibandingkan pendekatan yang bersifat satu arah. Secara teoritis, hal ini memperkuat pandangan bahwa interaksi sosial antarpeserta didik dalam proses pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan faktor yang turut menentukan kualitas capaian belajar. Secara praktis, temuan ini menjadi pertimbangan penting bagi para pendidik bahwa variasi model dan media pembelajaran yang sesuai adalah bagian tak terpisahkan dari strategi pembelajaran yang efektif, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep secara luas seperti IPS. Meski demikian, penelitian ini masih menyisakan ruang bagi kajian yang lebih mendalam. Pengaruh penerapan model dan media serupa terhadap dimensi afektif seperti motivasi, kepercayaan diri, dan kemampuan kerja sama peserta didik belum sepenuhnya dieksplorasi didalam studi ini. Kajian lanjutan dengan melibatkan kelompok pembanding serta cakupan sampel yang lebih banyak akan menghasilkan bukti lebih kuat dan dapat digeneralisasikan secara luas dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Daftar Pustaka

- Abnisa, A. P., & Zubaidi, Z. (2022). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Peserta Didik. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 6–16. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.158>.
- Azzahra Kamila Cahyani Masdar, Lailatun Nadira, Yova Murnika, & Wismanto Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>.
- Budiman, Q., Mouton, S., Veenhoff, L., & Boersma, A. (2021). Pemetaan Metode Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi: Sebuah Studi Literatur 2018-2024. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i2.4545>.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Diba Ayshara, F., & Kamil. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran PAI di SD Citra Indonesia. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 5(2), 3053–3066. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18677>.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Firsa Bagus Sugiharto, Chusnul Chotimah, V. I. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SDN Tlogomas 2 Kota Malang. 30(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.33503/paradigma.v30i1.470>.
- Haryati, T., & Rosdiana, R. (2022). Kemampuan Guru Mata Pelajaran IPS dalam Menerapkan Model Pembelajaran Pada SMP Negeri Se-Kecamatan Woha Kabupaten Bima. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 211–220. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.177>.
- Mukhtar, M. (2023). Pembelajaran Kooperatif & Kolaboratif. *Ameena Journal*, 1(2), 162–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.63732/aij.v1i2.21>.
- Mulyaningsih, S., Baihaqi, A. R., Ah, R. ', Susanto, H., & Muchlis, M. (2025). Learning Tournament: Inovasi Pembelajaran Kooperatif dalam Konteks Pendidikan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 11(1), 316–327. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v11i1.306>.
- Natasya, P., Cicilia, M., & Angelika. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan: Media, Strategi, Dan Metode*, 01(02), 30–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.0905.vol1iss2no01pp30>.
- Raudah, R., Kustati, M., & Gusmirawati, G. (2026). Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Melalui Domino Card Learning dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 25–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3180>.

- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *AlMadrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>.
- Solehah, K. M., & Carolina, H. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 11 Bandar Lampung. *AlJahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2), 80-88. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v5i1.9096>.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam AlThariqah*, 7(1), 199-217. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9796](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796).
- Wie, W., Saragih, E. T., Naibaho, A., Siahaan, T. A., Voni, C., & Sinaga, R. (2025). Melampaui Pembelajaran konvensional: Analisis Dampak Pembelajaran Kolaboratif terhadap Keterlibatan Aktif Siswa Pendidikan Vokasi. *Jurnal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 108-120. <https://doi.org/https://doi.org/10.66867/yjssh.v2i1.251>.