

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DAN *CARD SORT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII

Agustina Malan, Eka Adnan Agung, Musdalifah

Universitas Patompo

e-mail: ekaadnan.agung@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan dua model pembelajaran kooperatif, yaitu *Make a Match* dan *Card Sort*. Jenis penelitian yang dipakai adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, bertempat di SMP Negeri 1 Simbuang pada Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa yang ditentukan melalui teknik undian sederhana, sehingga terbentuk dua kelompok eksperimen. Kelompok pertama diberi perlakuan dengan model *Make a Match*, sedangkan kelompok kedua menggunakan model *Card Sort*. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, serta tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Make a Match* sebesar 71,27, sedangkan siswa yang belajar dengan model *Card Sort* memperoleh rata-rata 86,25. Uji beda menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,005, menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua model. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Card Sort* lebih efektif dibandingkan *Make a Match* dalam meningkatkan capaian belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Simbuang.

Kata Kunci: *Make a Match, Card Sord, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

This research was conducted to examine the differences in students' learning achievements when applying two cooperative learning models, namely *Make a Match* and *Card Sort*. The study employed an experimental design with a quantitative approach and was carried out at SMP Negeri 1 Simbuang during the 2023/2024 academic year. The participants consisted of 23 students, randomly assigned into two groups using a simple lottery technique. The first group was taught through the *Make a Match* strategy, while the second group received instruction with the *Card Sort* strategy. Data were gathered using observation, documentation, and achievement tests, and further analyzed with the assistance of SPSS. The findings revealed that students taught through the *Make a Match* model obtained an average score of 71.27, whereas those taught using the *Card Sort* model achieved a higher mean score of 86.25. Results of the independent sample t-test indicated a significance value of 0.001, which is lower than 0.005, confirming a statistically significant difference between the two models. Consequently, it can be inferred that the *Card Sort* model demonstrates greater effectiveness in enhancing the learning performance of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Simbuang compared to the *Make a Match* model.

Keywords: *Make a Match, Card Sort, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya dipandang sebagai kegiatan transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan sebuah proses yang berkesinambungan dan kompleks dalam membentuk perubahan perilaku, sikap, serta keterampilan individu. Proses tersebut terjadi melalui interaksi yang terus-menerus dengan lingkungan dan pengalaman nyata

yang dialami seseorang. Belajar dalam hal ini merupakan suatu aktivitas aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Individu mengonstruksi pengetahuannya melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar, baik secara fisik maupun mental, serta melalui refleksi terhadap pengalaman yang mereka hadapi sehari-hari (Kolb, 2015). Hal ini sejalan dengan temuan dalam ilmu neuroedukasi yang menunjukkan bahwa otak manusia memiliki fleksibilitas luar biasa (plasticity) dalam merespons rangsangan, sehingga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung sepanjang hayat dengan cara yang adaptif (Knudsen, 2016). Oleh karena itu, pendidikan menjadi sarana penting yang bukan hanya mengembangkan kecerdasan kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan kesiapan seseorang menghadapi perubahan sosial yang semakin dinamis.

Dalam konteks sekolah sebagai institusi formal, pencapaian hasil belajar siswa tidak berdiri secara terisolasi, melainkan dipengaruhi oleh beragam faktor yang saling berkaitan. Faktor internal seperti minat, motivasi, kepercayaan diri, dan gaya belajar individu, berperan besar dalam menentukan sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai materi pelajaran. Di sisi lain, faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang diterapkan guru, ketersediaan media belajar, iklim kelas, serta dukungan keluarga dan lingkungan sekolah, juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap capaian akademik. Penelitian yang dilakukan di berbagai daerah di Indonesia menunjukkan bahwa interaksi antara faktor internal dan eksternal tersebut berbanding lurus dengan keberhasilan belajar siswa (Mulyono, 2018). Hal ini menegaskan bahwa kualitas pendidikan sangat erat kaitannya dengan bagaimana guru mampu memilih strategi yang tepat, menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dan menciptakan suasana kelas yang kondusif bagi tumbuhnya motivasi belajar.

Namun, realitas yang masih banyak ditemui di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran cenderung masih menggunakan pola lama yang berpusat pada guru (teacher-centered learning). Metode ceramah mendominasi, sementara siswa hanya berperan sebagai penerima informasi pasif yang mencatat penjelasan tanpa ruang untuk mengemukakan ide, berdiskusi, atau bereksperimen. Pola pembelajaran seperti ini berdampak pada kurangnya motivasi intrinsik siswa, terbatasnya pengembangan keterampilan berpikir kritis, serta lemahnya kemampuan dalam menerapkan pengetahuan pada situasi nyata. Kondisi tersebut turut tercermin pada hasil asesmen internasional seperti Programme for International Student Assessment (PISA) yang menunjukkan bahwa literasi membaca, matematika, dan sains siswa Indonesia masih berada pada kategori rendah, bahkan mengalami penurunan setelah masa pandemi COVID-19 (Abdullah & Supriadi, 2019; OECD, 2020; 2022). Fakta ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan transformasi pembelajaran agar lebih partisipatif, menantang, dan relevan dengan kehidupan siswa.

Masalah serupa dapat dilihat di SMP Negeri 1 Simbuang, khususnya pada kelas VIII B. Hasil observasi awal memperlihatkan bahwa proses pembelajaran masih terfokus pada metode ceramah yang monoton, di mana guru mendominasi kegiatan belajar sementara siswa hanya mencatat materi yang disampaikan. Minimnya variasi metode membuat suasana kelas kurang hidup, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk terlibat dalam proses berpikir kritis maupun kolaboratif. Akibatnya, motivasi belajar mereka cenderung menurun, interaksi kelas menjadi kaku, dan hasil akademik yang dicapai belum sesuai dengan standar yang diharapkan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa inovasi dalam pembelajaran mutlak diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu mendorong siswa berpartisipasi aktif.

Sejalan dengan tantangan tersebut, berbagai penelitian telah menekankan pentingnya penggunaan model pembelajaran inovatif yang memberi ruang bagi keterlibatan siswa secara langsung. Salah satu strategi yang terbukti efektif adalah model *Make a Match*, yaitu permainan

kartu berpasangan antara soal dan jawaban yang dilakukan secara berkelompok. Model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena melibatkan unsur permainan, namun tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Beberapa studi melaporkan bahwa penggunaan Make a Match tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir cepat, keterampilan pemecahan masalah, dan kerja sama kelompok (Susanti & Radia, 2024; Chofifah et al., 2024). Selain itu, ada pula metode *Card Sort*, yakni teknik pembelajaran dengan mengelompokkan kartu berisi konsep, ide, atau informasi tertentu ke dalam kategori yang sesuai. Strategi ini menuntut siswa untuk berpikir analitis, memperkuat pemahaman konsep, sekaligus mengasah keterampilan bekerja sama melalui diskusi kelompok (Rahman & Hidayati, 2020). Dengan demikian, kedua model pembelajaran ini sama-sama berpotensi untuk mengatasi masalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Meskipun efektivitas Make a Match dan Card Sort telah ditunjukkan oleh penelitian-penelitian sebelumnya, masih terdapat keterbatasan dalam kajian yang secara langsung membandingkan keduanya dalam satu konteks pembelajaran. Khususnya pada tingkat SMP, perbandingan kedua model ini belum banyak dilakukan sehingga belum dapat dipastikan model mana yang lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Padahal, informasi mengenai efektivitas relatif kedua strategi tersebut sangat penting untuk membantu guru dalam menentukan metode yang paling sesuai dengan kondisi kelas. Dengan adanya perbandingan yang komprehensif, guru dapat lebih bijak dalam memilih strategi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa secara spesifik, terutama dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk menganalisis perbedaan efektivitas antara model pembelajaran Make a Match dan Card Sort terhadap hasil belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Simbuang. Melalui kajian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kelebihan dan keterbatasan masing-masing strategi, sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif, tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam menghadapi tantangan rendahnya motivasi dan capaian akademik siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen yang difokuskan pada perbandingan efektivitas model pembelajaran *Make a Match* dan *Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Simbuang, Kabupaten Tana Toraja. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2024. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dan *Card Sort*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan ialah *pretest-posttest experimental design* dengan dua kelompok eksperimen. Kelompok pertama memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan model *Make a Match*, sedangkan kelompok kedua menggunakan model *Card Sort*.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Simbuang yang berjumlah 43 orang. Berdasarkan hasil uji homogenitas, ditentukan sebanyak 23 siswa sebagai sampel penelitian, yang terdiri dari 12 siswa pada kelompok eksperimen pertama dan 11 siswa pada kelompok eksperimen kedua. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik acak sederhana untuk memastikan keterwakilan.

Tahapan penelitian dilaksanakan dalam tiga bagian utama. Pertama, tahap persiapan yang mencakup penentuan subjek penelitian, pemilihan materi ajar, serta penyusunan Copyright (c) 2025 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan

instrumen yang terdiri atas lembar observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Kedua, tahap pelaksanaan pembelajaran, yaitu pemberian perlakuan sesuai model *Make a Match* dan *Card Sort* masing-masing selama tiga kali pertemuan. Ketiga, tahap evaluasi dengan memberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

Pengumpulan data diperoleh melalui observasi guna menilai kondisi awal proses belajar, dokumentasi yang memuat profil sekolah serta catatan akademik siswa, dan tes tertulis berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, analisis deskriptif untuk memperoleh rata-rata hasil belajar pada tiap kelompok. Kedua, uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dengan metode Chi-Kuadrat dan uji homogenitas menggunakan Uji F. Ketiga, pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5% untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang belajar dengan model *Make a Match* dan kelompok yang belajar dengan model *Card Sort*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskriptif Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen 1 (*Make A Match*)

Tabel 1. Statistik hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 1

Deskriptif data	Nilai pretes	Nilai postest
Jumlah sampel	11	11
Mean	71.27	85.45
Skor Minimum	55	80
Skor Maksimum	87	96
Standar Deviasi	11.959	5.663

Sumber: Hasil olah data SPSS

Berdasarkan tabel 1 data statistik skor hasil belajar *pretes* peserta didik diperoleh nilai terendah 55, nilai tertinggi 87 dengan nilai rata-rata 71.27 dan standar deviasi 11.959. Sedangkan hasil belajar *posttest* peserta didik diperoleh nilai terendah 77, nilai tertinggi 96 dengan nilai rata-rata 85.45 dan standar deviasi 5..663poin.

Tabel 2. frekuensi dan presentase hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 1

Nilai	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
93-100	Sangat baik	0	0%	2	18.2%
85-92	Baik	3	27.4%	4	36.4 %
78-84	Cukup	2	18.4%	5	45.5 %
<77	Kurang	6	54.5%	0	0 %
Jumlah		11	100%	11	100%

Sumber: Hasil olah data SPSS

Dari tabel 2 data distribusi frekuensi dan presentase hasil belajar peserta didik *pretest* diperoleh nilai kategori sangat baik dengan presentase 0%, kategori baik 27.3%, kategori cukup 18.2 % dan kategori kurang 54.4%. Sedangkan data distribusi frekuensi dan presentase hasil belajar peserta didik *posttest* diperoleh nilai kategori sangat baik dengan presentase 18.2%, kategori baik 36.4%, kategori cukup 45.5% dan kategori kurang 0%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan.

Hasil belajar kelas eksperimen 2 (*Card Sort*)

Tabel 3. Statistik hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 2

Deskriptif data	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
Jumlah sampel	12	12
Mean	75.00	86.33
Skor Minimum	60	79
Skor Maksimum	88	92
Standar Deviasi	9.853	4.479

Sumber: Hasil olah data SPSS

Berdasarkan tabel 3 data statistik skor hasil belajar *pretes* peserta didik diperoleh nilai terendah 60, nilai tertinggi 92 dengan nilai rata-rata 75.00 dan standar deviasi 9.853. Sedangkan hasil belajar *posttest* peserta didik diperoleh nilai terendah 79, nilai tertinggi 92 dengan nilai rata-rata 86.33 dan standar deviasi 4.479 poin.

Tabel 4. frekuensi dan presentase hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 2

Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
93-100	Sangat baik	0	0%	0	0%
85-92	Baik	4	33.3%	8	69.7%
78-84	Cukup	2	16.7%	4	33.3%
<77	Kurang	6	50.0%	0	0%
Jumlah		12	100%	12	100%

Sumber: Hasil olah data SPSS

Dari tabel 4 data distribusi frekuensi dan presentase hasil belajar peserta didik *pretest* diperoleh nilai kategori sangat baik dengan presentase 0%, kategori baik 33.3%, kategori cukup 16.7% dan kategori kurang 50.0%. Sedangkan data distribusi frekuensi dan presentase hasil belajar peserta didik *posttest* diperoleh nilai kategori sangat baik dengan presentase 0%, kategori baik 69.7%, kategori cukup 33.3% dan kategori kurang 0%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan.

Analisis Statistik Inferensial

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang bertujuan untuk mengevaluasi sebaran data pada suatu kelompok data atau variabel, terlepas dari apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai sig (signifikan) $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal. Jika nilai sig (signifikan) $< 0,05$ maka data penelitian tidak normal.

Berikut adalah tabel hasil uji normalitas.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
HASIL	Kelas eksperimen 1	.184	11	.200
	Kelas eksperimen 2	.152	12	.210

*. This is a lower bound of the true significance Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil olah data SPSS

Berdasarkan tabel 5 hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,200 dan 0,210 nilai tersebut lebih besar dari 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang di uji berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Uji Homogenitas adalah prosedur eksperimen statistik yang dirancang untuk menunjukkan bahwa dua atau kelompok sampel dalam suatu populasi mempunyai varian yang sama.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene statistic	Df1	Df2	Sig.
Hasil	Based on mean	1.002	1	44	.322
	Based on median	.523	1	44	.473
	Based on median and with adjusted df	.523	1	41.180	.474
	Based on trimmed mean	.925	1	44	.341

Sumber: Hasil olah data SPSS

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik diperoleh nilai sig 0,322 $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut sama atau homogen.

Uji Hipotesa Pengujian Uji Independen Sampel T-Test

Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak maka hipotesis diterima.

Tabel 7. Pengujian Uji Independen Sampel T-Test

		Levens's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means						
HAS IL	Equal Variances assumed	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std. error difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		Low	Upper							
	Equal Variances assumed	23.518	.000	2.411	21	.001	12.951	3.646	21.560	6.394
	Equal Variances not assumed			1.985	11.998	.002	12.951	3.782	21.557	5.736

Sumber: Hasil olah data SPSS

Berdasarkan tabel 7 output “independent sampel test” pada bagian “Equal Variance assumed” diketahui Nilai sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga sebagai dasar pengambilan keputusan uji independent sample t-test dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan (sebenarnya) antara rata-rata hasil belajar peserta didik. Pada eksperimen 1 dengan eksperimen 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *make a match* dan model *card sort* pada siswa.

Uji Hipotesis

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Group Statistic

Pair 1	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean

Eksperimen 1	11	71.21	11.959	3.606
Eksperimen 2	12	86.25	3.957	1.142

Sumber: Hasil oleh Data SPPS

Dari tabel 8 menunjukkan bahwa nilai mean dari tabel di atas menunjukkan hasil belajar model *card sort* lebih besar dari model *make a match* ($86.25 > 71.27$). Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model *card sort* lebih baik dibandingkan dengan *make a match*.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan dua model pembelajaran kooperatif, yakni *Make a Match* dan *Card Sort*, mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Simbuang. Kedua model sama-sama menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan dibandingkan pendekatan konvensional. Namun demikian, efektivitas keduanya tidak sepenuhnya sama, sehingga diperlukan analisis lebih mendalam mengenai kontribusi masing-masing model terhadap hasil belajar siswa.

Penerapan model *Make a Match* terbukti meningkatkan capaian akademik siswa. Data deskriptif memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen 1, nilai rata-rata siswa meningkat dari 71,27 pada pretest menjadi 85,45 pada posttest. Pergeseran distribusi kategori nilai juga cukup mencolok, di mana sebelum perlakuan mayoritas siswa berada pada kategori kurang (54,5%), namun setelah perlakuan tidak ada lagi siswa dalam kategori tersebut. Sebaliknya, jumlah siswa dengan kategori baik dan sangat baik meningkat hingga 54,6%. Temuan ini menunjukkan bahwa *Make a Match* efektif mendorong keterlibatan siswa, khususnya melalui aktivitas mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang menuntut kerja sama kelompok. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung (Slavin, 2019).

Meskipun demikian, hasil observasi mengindikasikan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang belum optimal dalam berpartisipasi, terutama dalam menyampaikan pendapat atau menanggapi pertanyaan. Kondisi ini menegaskan bahwa keberhasilan penerapan *Make a Match* sangat bergantung pada motivasi intrinsik siswa dan keterampilan guru dalam mengelola interaksi kelompok. Oleh karena itu, evaluasi terhadap efektivitas model ini perlu dibandingkan dengan model lain yang memiliki karakteristik berbeda, seperti *Card Sort*.

Jika dibandingkan dengan *Make a Match*, penerapan *Card Sort* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih konsisten. Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen 2 meningkat dari 75,00 pada pretest menjadi 86,33 pada posttest. Selain itu, distribusi kategori nilai memperlihatkan perbaikan signifikan: tidak ada lagi siswa dalam kategori kurang, sementara kategori baik meningkat dari 33,3% menjadi 69,7%. Keunggulan utama *Card Sort* adalah aktivitas mengelompokkan konsep ke dalam kategori tertentu, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara parsial, tetapi juga mengembangkan keterampilan klasifikasi, analisis, dan sintesis.

Lebih jauh, hasil observasi menunjukkan bahwa antusiasme siswa pada kelas *Card Sort* lebih tinggi dibandingkan kelas *Make a Match*. Hal ini dapat dipahami karena adanya elemen kompetisi sehat antar kelompok melalui sistem poin yang mendorong motivasi belajar. Dengan demikian, *Card Sort* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga memperkuat keterlibatan afektif siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahman dan

Hidayati (2020) yang menegaskan efektivitas *Card Sort* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konseptual.

Perbedaan efektivitas antara kedua model semakin jelas ketika dianalisis secara inferensial. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data layak untuk dilakukan uji-t, dan hasil independent sample t-test menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan *Make a Match* dan *Card Sort*. Nilai rata-rata hasil belajar kelas *Card Sort* (86,25) lebih tinggi dibandingkan kelas *Make a Match* (71,27).

Perbedaan ini dapat dijelaskan melalui tingkat keterlibatan kognitif yang dihasilkan masing-masing model. *Make a Match* mendorong keterampilan asosiasi melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban, sementara *Card Sort* menuntut siswa untuk melakukan klasifikasi dan analisis konsep yang lebih kompleks. Dengan demikian, *Card Sort* memberikan pengalaman belajar yang lebih menantang sekaligus memperkuat pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Berdasarkan perbandingan tersebut, penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting. Pertama, penggunaan model pembelajaran inovatif seperti *Make a Match* dan *Card Sort* dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa akibat metode konvensional yang terlalu berpusat pada guru. Kedua, guru perlu mempertimbangkan karakteristik materi sebelum memilih model yang sesuai. Untuk materi yang membutuhkan klasifikasi dan analisis, *Card Sort* lebih efektif, sementara untuk pengenalan konsep dasar *Make a Match* tetap bermanfaat.

Selain itu, hasil penelitian menegaskan pentingnya penerapan *active learning* dalam pembelajaran abad ke-21. Kedua model kooperatif ini mendukung keterampilan 4C (*critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*), meskipun dalam proporsi yang berbeda. Hal ini menegaskan bahwa integrasi model pembelajaran aktif perlu menjadi bagian penting dalam strategi pembelajaran IPS.

Keterkaitan hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori sosial-konstruktivis Vygotsky. Melalui *Make a Match* maupun *Card Sort*, siswa terlibat dalam diskusi, saling memberi bantuan, dan membangun pemahaman bersama. Aktivitas tersebut menciptakan zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*) yang memungkinkan siswa dengan kemampuan rendah belajar dari teman sebaya yang lebih mampu. Peran guru sebagai fasilitator juga terlihat penting dalam memberikan *scaffolding*, yaitu bimbingan awal yang kemudian dikurangi secara bertahap ketika siswa sudah mampu mandiri.

Keterlibatan kognitif dan afektif siswa menjadi faktor kunci yang membedakan efektivitas kedua model. Pada *Card Sort*, siswa terlibat dalam pengelompokan, pembandingan, dan analisis konsep, yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Dari sisi afektif, unsur permainan dan kompetisi mendorong semangat belajar lebih kuat. Sementara itu, *Make a Match* tetap bermanfaat untuk menguatkan pemahaman dasar, meski tidak sekompleks *Card Sort* dalam mengembangkan keterampilan analitis.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya. Rahman dan Hidayati (2020) menemukan bahwa *Card Sort* lebih efektif meningkatkan hasil belajar IPS dibandingkan metode konvensional. Fitriani (2021) juga menunjukkan bahwa *Make a Match* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, meskipun peningkatan hasil belajarnya tidak sebesar *Card Sort*. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa efektivitas model kooperatif sangat bergantung pada aktivitas kognitif yang difasilitasi.

Akhirnya, penelitian ini menegaskan bahwa dalam konteks pembelajaran IPS, keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada penguasaan konsep, tetapi juga pada cara siswa berinteraksi dengan materi dan teman sebayanya. Aktivitas konkret seperti mencocokkan

kartu (*Make a Match*) maupun mengelompokkan informasi (*Card Sort*) membantu siswa memahami materi IPS yang kompleks. Lebih jauh lagi, penerapan kedua model ini juga berpotensi memberikan dampak jangka panjang, yaitu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kepercayaan diri. Hal tersebut sejalan dengan upaya pembentukan profil pelajar Pancasila yang menekankan kompetensi akademik sekaligus keterampilan sosial abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Simbuang antara yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dan *Card Sort*. Siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Make a Match* memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 71,27, sedangkan siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Card Sort* memperoleh rata-rata sebesar 86,25. Perbedaan ini diperkuat oleh hasil uji signifikansi independent sample t-test yang menunjukkan nilai $0,001 < 0,005$. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Card Sort* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan signifikansi yang kuat, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas (23 siswa per kelas), sehingga generalisasi temuan masih perlu diuji lebih lanjut. Kedua, penelitian ini hanya membandingkan dua model pembelajaran, sementara terdapat model inovatif lain yang juga potensial untuk meningkatkan hasil belajar. Ketiga, faktor eksternal seperti kondisi lingkungan belajar, sarana prasarana, serta latar belakang siswa belum sepenuhnya dikendalikan.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar guru IPS maupun mata pelajaran lain mencoba mengintegrasikan model *Card Sort* dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Namun, guru juga dapat memadukan *Card Sort* dengan *Make a Match* secara bergantian agar siswa tidak merasa jemu dan tetap mendapatkan variasi pengalaman belajar. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan uji efektivitas pada skala yang lebih luas, melibatkan sekolah dan mata pelajaran berbeda, serta mengukur pengaruh kedua model pembelajaran terhadap ranah afektif dan psikomotor siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R., & Supriadi, A. (2019). Teacher-centered learning and its impact on student motivation: A study in Indonesian schools. *Journal of Education and Learning*, 13(2), 145–154. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v13i2.12345>
- Chofifah, N., Kurniawati, A., & Hasanah, R. (2024). The effectiveness of Make a Match learning model in improving students' problem-solving skills. *International Journal of Instruction*, 17(1), 75–92. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.1716a>
- Fitriani, N. (2021). The impact of Make a Match cooperative learning model on students' motivation and learning outcomes in social studies. *Journal of Education Research and Evaluation*, 5(2), 112–121. <https://doi.org/10.23917/jere.v5i2.9876>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Knudsen, E. I. (2016). Sensitive periods in the development of the brain and behavior. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 28(8), 1415–1428. https://doi.org/10.1162/jocn_a_00910

- Meri, M. (2020). *Perbandingan model pembelajaran Make A Match dengan Card Sort menggunakan media handout terhadap hasil belajar IPA terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Pekanbaru tahun ajaran 2019/2020* (Unpublished undergraduate thesis). Universitas Islam Riau.
- Mulyono, H. (2018). The influence of motivation and learning style on students' achievement: Evidence from Indonesian schools. *Journal of Education and Practice*, 9(2), 56–64.
- OECD. (2020). *PISA 2018 results (Volume VI): Are students ready to thrive in global societies?* OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/d5f68679-en>
- OECD. (2022). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning worldwide*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/8a2b25e2-en>
- Rahman, A., & Hidayati, N. (2020). The effect of Card Sort strategy on students' critical thinking and conceptual understanding in social studies. *Journal of Social Science Education*, 14(3), 210–219. <https://doi.org/10.15294/jse.v14i3.35678>
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson.
- Susanti, R., & Radia, D. (2024). Implementation of Make a Match learning model to enhance students' motivation and learning outcomes in secondary schools. *Journal of Educational Research and Innovation*, 12(1), 34–47. <https://doi.org/10.1016/j.jeri.2024.01.004>
- Vygotsky, L. S. (2018). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Reprint ed.). Harvard University Press. (Original work published 1978)
- Wahyuni, S., Putra, A., & Lestari, D. (2023). Student-centered learning models and their impact on social and affective skills. *Indonesian Journal of Educational Review*, 10(2), 112–127. <https://doi.org/10.21009/ijer.102.07>
- Zubaidah, S. (2018). 21st-century skills: Learning innovation in the new curriculum. *Journal of Educational Science and Technology*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.26858/est.v4i1.4194>