

PENERAPAN METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X IPS SMA NEGERI 10 KUPANG

Dewi Laktosi^{1}, Maria Long², Oktoviana Meluk³*

¹Universitas Persatuan Guru 1945 NTT, dheatres0@gmail.com

²Universitas Persatuan Guru 1945 NTT, marialodika30@gmail.com

³Universitas Persatuan Guru 1945 NTT, oktovianameluk@upg45ntt.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 6 Mei 2026

Direvisi: 10 Mei 2026

Disetujui: 20 Mei 2026

keywords:

make a match learning method, history learning, and learning interest

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran sejarah di kelas X IPS SMA Negeri 10 Kupang, dan (2) mengetahui apakah penerapan metode *make a match* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS SMA Negeri 10 Kupang yang berjumlah 33 orang dan guru mata pelajaran sejarah. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif melalui pengumpulan data, reduksi data, kategori dan pengelompokan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *make a match* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada tahap pretest persentase ketuntasan minat belajar siswa sebesar 49%, meningkat menjadi 62% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 80% pada siklus II. Simpulan penelitian ini adalah metode pembelajaran *make a match* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Alamat korespondensi:

Jl. Perintis Kemerdekaan III, No 40, Kota Baru, Kupang

E-mail: dheatres0@gmail.com

p-ISSN: 2623-1646

e-ISSN: 2986-4038

PENDAHULUAN

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan aktivitas yang paling pokok. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Menurut Gagne (dalam Slameto, 2010:13) belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan, yaitu hasil belajar yang baik. Hasil dan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu,

dan dari tidak biasa menjadi biasa (Hamalik, 2011:30). Pada kenyataannya, guru masih sering menemukan siswa dengan hasil belajar yang kurang baik, hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang belum mendapatkan hasil yang optimal (tidak mencapai KKM). Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal usul dan perkembangan serta peran masyarakat pada masa lampau, yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian (Sapriya, 2012:209-210). Menurut Depdiknas (2003:6), pembelajaran sejarah memiliki fungsi untuk menyadarkan peserta didik tentang adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat sebagai dimensi untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan.

Penggunaan model pembelajaran sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran sejarah dan dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, rancangan pembelajaran di kelas atau yang lainnya. Salah satu cara agar pembelajaran sejarah tepat sasaran yaitu dengan penggunaan model pembelajaran yang variatif oleh guru. Namun sebagian guru masih lebih sering menggunakan satu model pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa SMAN 10 Kupang khususnya kelas X masih kurang, sehingga hasil belajar tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini disebabkan oleh kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan metode pembelajaran yang kurang efektif yang dilakukan oleh guru. Kondisi tersebut diantaranya jadwal pelajaran sejarah kelas X pada siang hari dan siswa laki-laki cenderung kinestetis (tidak biasa duduk diam). Melihat kondisi ini, salah satu solusi untuk memperbaiki kondisi dan meningkatkan minat belajar siswa kelas X adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *Make A Match*. Metode ini dinilai efektif karena mendorong partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta memicu rasa ingin tahu dan kompetisi sehat antar siswa dalam menemukan pasangan kartu.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran Sejarah di kelas X IPS SMAN 10 Kupang? (2) Apakah penerapan metode *make a match* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X IPS SMAN 10 Kupang? Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *make a match* dan mengetahui apakah penerapan metode tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 10 Kupang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS yang berjumlah 33 orang dan guru mata pelajaran sejarah. Materi yang diajarkan adalah metode penelitian sejarah dan perkembangan peradaban awal di Indonesia.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes (pretest dan posttest), wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, soal tes, angket minat belajar, dan pedoman wawancara.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah: pengumpulan data, reduksi data, kategori dan pengelompokan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian adalah meningkatnya minat

belajar siswa yang ditandai dengan pencapaian ketuntasan klasikal minimal 80% dari jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal Pembelajaran

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 29 April 2026 di kelas X C SMA Negeri 10 Kupang, diketahui bahwa dalam pembelajaran Sejarah guru selalu menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga membuat kebanyakan siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah menunjukkan bahwa guru belum pernah menguji kemampuan dan hasil berpikir kritis siswa. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa kebanyakan kurang minat belajar dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Sejarah di kelas.

Data angket minat belajar siswa pada kondisi awal menunjukkan bahwa dari 33 siswa, rata-rata persentase minat belajar mencapai 49% dengan kategori rendah. Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan disebabkan oleh pembelajaran yang kurang optimal.

Tabel 1. Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kondisi Awal

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
1	70-80	Baik	3
2	56-69	Kurang	10
3	<56	Rendah	20
Jumlah			33
Rata-rata			49%

Sumber: Data angket minat belajar pretes

Siklus I

Perencanaan: Pada tahap ini peneliti menyusun modul ajar, penilaian kognitif berupa pos test sebanyak 10 soal, lembar observasi, dan pedoman wawancara untuk mengetahui minat belajar siswa. Materi yang diajarkan adalah metode penelitian sejarah dan perkembangan peradaban awal di Indonesia.

Pelaksanaan Tindakan: Pelaksanaan siklus I berlangsung pada tanggal 29 April 2026 dengan tahapan: (1) Kegiatan pendahuluan: salam, doa, absensi, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran; (2) Kegiatan inti: guru membagikan kartu soal dan jawaban secara acak, siswa diberi waktu 1-2 menit untuk memahami isi kartu, siswa bergerak mencari pasangan kartu yang sesuai dengan batas waktu 5 menit, pasangan yang terbentuk mempresentasikan hasil di depan kelas, guru memberikan konfirmasi dan apresiasi; (3) Kegiatan penutup: posttest, refleksi, dan penyampaian materi pertemuan berikutnya.

Observasi: Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa proses pembelajaran sudah mulai terlaksana sesuai sintaks, namun belum berjalan secara optimal. Masih ditemukan beberapa kendala seperti siswa kurang aktif, kurang percaya diri, manajemen waktu belum optimal, dan suasana kelas kurang kondusif.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Dilaksanakan	Tidak Dilaksanakan
1	Guru menyiapkan modul ajar sesuai metode make a match	✓	
2	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓	
3	Guru membagi siswa ke dalam kelompok	✓	
4	Guru menyiapkan kartu soal dan jawaban	✓	
5	Guru mengelola waktu pembelajaran dengan	✓	

	baik	
6	Guru melakukan penilaian proses dan hasil	✓

Sumber: Data hasil pengamatan I

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang diamati	Dilaksanakan	Tidak Dilaksanakan
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
2	Siswa aktif bertanya jika belum memahami	✓	
3	Siswa aktif bertanya jika belum memahami	✓	
4	Siswa bekerja sama dengan tertib		✓
5	Siswa antusias mengikuti pembelajaran	✓	

Sumber: Data hasil observasi siklus I

Refleksi: Pada siklus I, setelah diterapkan metode *make a match*, suasana kelas menjadi lebih hidup dan keaktifan siswa meningkat. Namun, masih diperlukan kemampuan guru untuk lebih ketat mengontrol kondisi kelas agar tidak terlalu gaduh, manajemen waktu perlu dioptimalkan, dan beberapa siswa belum sepenuhnya memahami langkah-langkah pembelajaran sehingga masih ada yang cenderung pasif.

Data hasil minat belajar pada siklus I menunjukkan peningkatan dari kondisi awal. Persentase ketuntasan minat belajar siswa mencapai 62% dengan rincian 6 siswa (18%) kategori baik, 21 siswa (64%) kategori kurang, dan 6 siswa (18%) kategori rendah.

Tabel 4. Data Hasil Minat Belajar Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
1	70-89	Baik	8
2	56-69	Kurang	21
3	<56	Rendah	6
Jumlah			33
Rata-rata			62%

Sumber: Data angket belajar siklus I

Siklus II

Perencanaan: Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti merancang perbaikan untuk siklus II dengan fokus pada pengelolaan waktu, pengaturan pembagian kartu, dan penataan ruang kelas. Perangkat pembelajaran disiapkan kembali dengan perbaikan pada aspek-aspek yang masih kurang pada siklus I.

Pelaksanaan Tindakan: Pelaksanaan siklus II berlangsung pada tanggal 13 Mei 2026 dengan tahapan yang sama dengan siklus I, namun dengan perbaikan pada pengelolaan kelas, pembagian kartu yang lebih terstruktur, dan pemberian motivasi yang lebih intensif kepada siswa.

Observasi: Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Siswa bergerak aktif mencari pasangan kartu dengan tertib, berani menyampaikan pendapat, dan berani mempertanggungjawabkan jawaban dari kartu yang mereka dapat. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan, guru lebih aktif membimbing siswa yang kesulitan, memberikan motivasi, serta mengarahkan jalannya konfirmasi jawaban. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Dilaksanakan	Tidak dilaksanakan
----	--------------------	--------------	--------------------

1	Guru menyiapkan modul ajar dengan metode make a match	✓
2	Guru menyiapkan kartu soal yang jelas dan menarik	✓
3	Guru menjelaskan aturan main make a match	✓
4	Guru membimbing siswa dalam proses pencarian pasangan	✓
5	Guru menjaga kelas tetap tertib dan kondusif	✓
6	Guru menilai keaktifan siswa dan hasil kecocokan kartu	✓

Sumber: Data pengamatan siklus II

Tabel 6. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Dilaksanakan	Tidak Dilaksanakan
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik	✓	
2	Siswa aktif mencari pasangan kartu	✓	
3	Siswa bekerja sama dan berdiskusi dengan pasangan	✓	
4	Siswa berani mempresentasikan hasil di depan kelas	✓	
5	Siswa tertib tanpa membuat suasana kelas rebut	✓	

Sumber: Data hasil pengamatan siklus II

Refleksi: Secara keseluruhan, proses pembelajaran sejarah menggunakan metode *make a match* pada siklus II berjalan dengan sangat baik. Minat dan keaktifan siswa mengalami peningkatan yang cukup besar. Siswa terlihat jauh lebih bersemangat, aktif bergerak mencari pasangan kartu, dan saling bekerja sama dengan kelompok. Kelas menjadi lebih tertib karena siswa sudah paham dengan aturan main. Karena suasana belajar sudah lebih hidup dan pembelajaran sudah tercapai dengan baik, penelitian ini dianggap sudah berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Data hasil minat belajar pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persentase ketuntasan minat belajar siswa mencapai 80% dengan rincian 30 siswa (91%) kategori baik dan 3 siswa (9%) kategori sangat baik.

Tabel 7. Data Hasil Minat Belajar Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
1	90-100	Sangat baik	3
2	70-89	Baik	30
3	56-69	Kurang	0
4	<56	Rendah	0
Jumlah			33
Rata-rata			80%

Sumber: Data angket minat belajar siklus II

Tabel 8. Perbandingan Hasil Minat Belajar Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Tahap	Peresentase ketuntasa	Keterangan
1	Kondisi awal pretes	49%	Belum Tuntas
2	Siklus I	62%	Belum Tuntas
3	Siklus II	80%	Tuntas

Sumber: Data perbandingan hasil penelitian

Pembahasan

Penerapan Metode Make A Match pada Mata Pelajaran Sejarah

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar kerja siswa, instrumen observasi, dan soal evaluasi serta media kartu berpasangan (kartu soal dan kartu jawaban) yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, proses pembelajaran menerapkan metode *make a match*. Langkahnya dimulai dengan membagikan kartu kepada setiap siswa, dimana sebagian siswa mendapatkan kartu berisi pertanyaan dan sebagian lagi mendapatkan kartu berisi jawaban. Setelah itu, siswa diminta mencari pasangan kartu yang cocok sebelum batas waktu yang ditentukan habis. Siswa yang berhasil menemukan pasangannya dengan cepat dan tepat akan diberikan poin atau penghargaan. Di akhir sesi permainan kartu, pasangan siswa tersebut mempresentasikan hasil kecocokan kartu mereka di depan kelas untuk dikonfirmasi bersama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus I, suasana kelas sempat riuh dan beberapa siswa masih ragu-ragu karena belum terbiasa dengan aturan permainan. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, proses pembelajaran jauh lebih tertib, interaktif dan optimal. Siswa menjadi lebih antusias dan berani mengemukakan pendapat. Metode *make a match* terbukti sukses memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2018:223) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh pendidik sebelumnya, dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerja sama antar siswa. Menurut Mulyatiningsih (2014:224), kelebihan dari model pembelajaran *make a match* adalah tercipta suasana aktif dan menyenangkan, materi pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dan kerja sama antar siswa terwujud.

Peningkatan Minat Belajar melalui Metode Make A Match

Penerapan metode *make a match* dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada tahap pretest, siklus I, dan siklus II. Pada awal pretest, tingkat ketuntasan masih tergolong rendah yakni sekitar 49%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Setelah diterapkan metode *make a match* pada siklus I, terjadi peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah. Persentase ketuntasan minat belajar siswa meningkat menjadi 62%. Pada tahap ini, siswa mulai menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif dalam diskusi kelompok maupun menyampaikan pendapat.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I, penerapan metode *make a match* berjalan lebih optimal. Minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 80%. Hampir seluruh siswa telah mencapai nilai di atas KKM. Selain itu, minat belajar siswa dalam proses pembelajaran juga semakin terlihat, terutama dalam kegiatan mencari pasangan kartu serta kerja sama antar teman.

Peningkatan minat belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan metode *make a match* efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah. Melalui metode ini, siswa tidak menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mencari, memahami dan menjelaskan jawaban dari kartu yang sudah ditemukan. Proses ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi sejarah. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2003:180-181) bahwa minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat belajar dapat diekspresikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan (Syaiful Bahri Djarmah, 2011:116-117).

Keberhasilan ini juga sejalan dengan pendapat Robert E. Slavina (2009) bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan melalui struktur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berinteraksi dengan teman.

Beberapa kendala yang ditemukan selama penelitian, khususnya pada siklus I, antara lain: (1) siswa belum terbiasa dengan metode *make a match*; (2) kurangnya percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat; (3) partisipasi dalam komunikasi dan diskusi dengan teman masih rendah; (4) sebagian siswa belum memahami langkah-langkah permainan; (5) kelas menjadi riuh dan gaduh; (6) manajemen waktu yang kurang optimal. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah memberikan penjelasan yang lebih jelas tentang langkah-langkah *make a match*, memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran, memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dan percaya diri, mengatasi kegaduhan dengan membuat kontrak sebelum membagi kartu, dan mengatasi siswa pasif dengan pendekatan individual.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1). Penerapan metode *Make A Match* dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 10 Kupang dilakukan dalam beberapa tahap yaitu perencanaan, penyusunan perangkat berupa modul ajar, lembar kerja siswa, instrumen observasi, dan soal evaluasi serta media kartu berpasangan (kartu soal dan kartu jawaban) yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Proses ini mendorong siswa untuk aktif dalam memahami dan menyampaikan materi, sehingga pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Penerapan metode *make a match* dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, guru menyiapkan kartu berisi soal atau jawaban, kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, mengarahkan siswa untuk mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan, dan meminta siswa yang sudah mendapatkan pasangan kartu untuk menjelaskan ulang. Pada tahap ini siswa mulai beradaptasi dengan langkah-langkah metode *make a match*, namun masih ada beberapa siswa yang kurang aktif. Pada siklus II, penerapan metode *make a match* dengan perbaikan kekurangan pada siklus I, seperti memberikan penjelasan yang lebih jelas kepada setiap siswa tentang tugas setiap anggota kelompok, meningkatkan bimbingan guru dalam diskusi, dan memotivasi siswa agar percaya diri. Hasilnya, hampir seluruh siswa aktif berdiskusi, menjelaskan materi kepada teman, serta menunjukkan kerja sama yang baik. 2). Penerapan metode *make a match* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan minat belajar siswa dari tahap pretest, siklus I, hingga siklus II. Persentase ketuntasan minat belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dari sekitar 49% pada pretest, meningkat menjadi 62% pada siklus I, dan mencapai 80% pada siklus II. Dengan demikian indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Secara keseluruhan metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, bekerja sama serta saling bertukar pendapat dengan teman kelompok.

Saran

Mengacu pada kesimpulan di atas, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut: 1). Bagi guru: Guru disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran *make a match* sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah, karena dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Guru juga hendaknya memberikan bimbingan yang cukup agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan memberikan penjelasan yang jelas tentang aturan permainan sebelum memulai kegiatan. 2). Bagi siswa: Siswa diharapkan lebih aktif

dalam mengikuti pembelajaran, khususnya dalam berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, sehingga pemahaman terhadap materi dapat meningkat. Siswa juga perlu meningkatkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan mempresentasikan hasil diskusi. 3). Bagi sekolah: Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan metode pembelajaran yang inovatif seperti *make a match* dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna menunjang proses pembelajaran. Selain itu, sekolah dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru tentang berbagai metode pembelajaran inovatif. 4). Bagi peneliti selanjutnya: Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian sejenis, khususnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran lain atau pada tingkat pendidikan yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga dapat meneliti efektivitas metode ini pada aspek hasil belajar yang lain seperti keterampilan berpikir kritis atau hasil belajar kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Basri, M., & Lestari, N. I. (2019). *Strategi Pembelajaran Sejarah (I)*. Grana Ilmu.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dimiyati & Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Komalasari, Kokom. (2017). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Purwanto, Ngalm. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Safari, A. M. (2005). *Penulisan Butir Soal Berdasarkan Penilaian Berbasis Komputer*. Jakarta.
- Sagala, Syaiful. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosdakarya.
- Sapriya. (2013). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert E. (2009). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik (Edisi Kedelapan)*. Jakarta: Indeks.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparno, Paul. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Widja, I Gde. (1989). *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.