

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Ai Mirna Nurhamidah^{*1}, Ati Sadiah², Rendra Gumilar³

^{1,2,3} Economic Education Program Study, FKIP, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya

*Correspondence email: hamidahmrn@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi lembaga keuangan dalam perekonomian. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *pre-test post-test non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berbentuk pilihan ganda. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas X SMAN 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X-3 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model *make a match* berbantuan media *puzzle*, serta kelas X-7 sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis data dan pengujian hipotesis dengan *uji independent sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,000, sehingga hipotesis penelitian diterima. Rata-rata skor *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: *Make a Match*; Media *Puzzle*; Hasil Belajar.

Abstract. This research is based on the low learning outcomes of students in economics subjects and aims to determine the effect of the application of the *make a match* type cooperative learning model assisted by puzzle media in improving student learning outcomes in financial institution materials in the economy. The method used was an experiment with the *pre-test post-test non-equivalent control group design*. The data collection technique was carried out through a multiple-choice test. The research population includes all students of class X of SMAN 6 Tasikmalaya for the 2025/2026 school year. The research sample consisted of two classes, namely class X-3 as an experimental class that was given treatment using the *make a match* model with the help of puzzle media, and class X-7 as a control class that used conventional learning. The results of data analysis and hypothesis testing with independent sample *t-test* showed a Sig. (2-tailed) value of < 0.000, so the research hypothesis was accepted. The average *posttest* score in the experimental class was higher than in the control class. Thus, it can be concluded that the *make a match* learning model assisted by puzzle media is more effective in improving student learning outcomes compared to conventional learning models.

Keywords: *Make a Match*, Puzzle Media, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan unsur penting dalam penyelenggaraan pendidikan karena menjadi sarana untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Proses pembelajaran yang baik tidak hanya melibatkan pemberian materi oleh guru, tetapi juga mencakup proses interaksi aktif antara guru dan peserta didik serta antar peserta didik di dalam kelas. Melalui interaksi tersebut, kualitas pembelajaran yang diterima peserta didik akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh (Alvira et al., 2023). Pada dasarnya, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek pengetahuan, tetapi juga dapat terlihat pada sikap dan keterampilan yang berkembang selama kegiatan belajar berlangsung (Bentriska & Suprijono, 2022). Maka, pembelajaran yang dilaksanakan secara terarah, sistematis, dan interaktif akan mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Semakin baik proses pembelajaran yang dialami, semakin besar pula peluang peserta didik untuk mencapai hasil belajar sesuai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan (Adenirwati, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih dikategorikan cukup rendah. Hal tersebut terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada beberapa evaluasi pembelajaran. Rendahnya capaian belajar tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran ekonomi, yang menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sehingga hal ini berpengaruh terhadap capaian nilai yang kurang memuaskan dengan rata-rata hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) dari 12 kelas sebesar 66,86. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Tasikmalaya ini menjadi masalah yang memerlukan adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran karena hasil belajar ini tidak hanya memengaruhi nilai akademik peserta didik, tetapi juga kemampuan dalam memahami dan menerapkan konsep ekonomi di masa yang akan datang. Berdasarkan hal tersebut, pendidik harus mencari inovasi metode atau model pembelajaran yang dapat memungkinkan peserta didik terlibat aktif, kolaboratif, dan bermakna dalam mata pelajaran ekonomi.

Menurut Ramadhani & Santoso (2025), proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penerapan model yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu model yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model ini menuntut peserta didik mencocokkan kartu yang berisikan konsep atau topik berupa pertanyaan dan jawaban, kemudian berdiskusi dalam kelompok kecil untuk menentukan pasangannya. Yuliawati (2021) menjelaskan bahwa model *make a match* berpotensi mendorong kerja sama, keaktifan, dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Akmal et al (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan model tersebut berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain model pembelajaran, keberadaan media juga memiliki peran penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas (Wardani et al., 2024). Media yang dipilih secara tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *Puzzle* yang dimodifikasi sebagai alat pembelajaran berbentuk kepingan-kepingan dari satu gambar/tulisan yang nantinya disusun berdasarkan kerja sama tim.

Penelitian ini penting dilakukan karena permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 6 Tasikmalaya tidak hanya berdampak pada capaian nilai akademik saja, tetapi juga berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini karena pembelajaran ekonomi menuntut peserta didik untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Jika pemahaman peserta didik masih rendah, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Apabila kondisi ini tidak segera diatasi, maka peserta didik akan semakin kesulitan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan dan tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya kesiapan peserta didik dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Selain itu, berdasarkan kondisi di lapangan, pembelajaran ekonomi masih cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang melibatkan keaktifan peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi dalam proses belajar. Di sisi lain, meskipun model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* telah terbukti efektif dalam beberapa penelitian, penerapannya yang dipadukan dengan media *puzzle* sebagai inovasi pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kolaboratif masih jarang dilakukan, khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi di tingkat SMA. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran ekonomi, serta menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan model dan media pembelajaran yang lebih efektif dan relevan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *quasy experiment* dengan desain *non equivalent control group design* yang bertujuan untuk membandingkan hasil belajar dua kelompok/kelas yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan/*treatment* berupa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan kelompok kontrol yang tidak menerima *treatment*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X SMAN 6 Tasikmalaya yang berjumlah 545 orang, dengan menggunakan

teknik *purposive sampling* yaitu memilih dua kelas yang memiliki rata-rata hasil belajar yang relatif sama, yaitu kelas X-3 dan X-9. Tahapan analisis dalam penelitian ini mencakup uji prasyarat analisis, yang meliputi uji N-gain, uji normalitas, dan uji homogenitas. Untuk menganalisis data, digunakan teknik pengolahan data untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji *paired sample t-test*, uji *independent sample t-test*, dan uji *effect size*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki sebaran normal. Pengujian dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25 menggunakan uji *shapiro-wilk* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil pengujian tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Test Of Normality				
Hasil Belajar	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,955	42	0,096
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,961	42	0,164
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,959	48	0,089
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,954	48	0,056

Uji homogenitas digunakan untuk melihat kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, pengujian dilakukan dengan uji *Levene* melalui IBM SPSS Statistics versi 25 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	0,240	1	88	0,626
<i>Posttest</i>	3,809	1	88	0,054

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, semua data penelitian yang digunakan berdasar dari populasi yang berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat uji *statistic parametrik* dan data penelitian memiliki varians yang homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test Hipotesis Pertama

Data	Mean	T	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i> Eksperimen	37,00	-27,283	41	0,000
<i>Posttest</i> Eksperimen	81,40			

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test Hipotesis Kedua

Data	Mean	T	df	Sig. (2-Tailed)
<i>Pretest</i> Kontrol	32,76	-20,805	47	0,000
<i>Posttest</i> Kontrol	74,38			

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test Hipotesis Ketiga

Data	N	Mean	T	df	Sig. (2-tailed)
<i>Posttest</i> Eksperimen	42	81,40	-3,778	86,737	0,000
<i>Posttest</i> Kontrol	48	74,38	-3,715	88	0,000

Pembahasan

1. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Puzzle Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Perlakuan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama, terdapat adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yang

menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle*. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Pada tahap awal pembelajaran, nilai rata-rata *pretest* peserta didik tercatat sebesar 37,00, kemudian meningkat menjadi 81,40 pada hasil *posttest*. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,71 yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

Temuan penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dalam penelitian ini, peserta didik membangun pemahaman konsep melalui kegiatan diskusi, kerja sama, dan penyusunan *puzzle* selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media *puzzle* memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik karena mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses menyusun, mencocokkan, dan menghubungkan konsep pembelajaran secara mandiri. Melalui model *make a match*, peserta didik dapat berinteraksi dengan teman sebaya serta memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Interaksi antar peserta didik dalam proses pembelajaran membantu terjadinya pertukaran informasi dan memperjelas pemahaman konsep yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Ulfah (2024) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga membantu pemahaman materi. Penelitian ini juga memberikan penguatan bahwa kombinasi antara model *make a match* berbantuan media *puzzle* ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional.

Berdasarkan hasil uji hipotesis kedua dalam penelitian ini, ditemukan bahwa terdapat hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh peserta didik sebesar 32,76 yang meningkat menjadi 74,38 pada hasil *posttest*. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,61 yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun belum optimal dalam mendorong pemahaman yang lebih mendalam.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa meskipun peserta didik mendengarkan penjelasan guru, namun sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk mengulang kembali atau menjelaskan materi yang telah disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa informasi yang diterima peserta didik belum sepenuhnya dipahami dengan baik. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan tanpa terlibat secara langsung dalam proses memahami dan mengolah informasi yang dipelajari. Sehingga pemahaman konsep yang terbentuk menjadi kurang mendalam dan peserta didik lebih mudah melupakan materi yang telah dipelajari. Selain itu, interaksi dan diskusi antar peserta didik juga masih kurang optimal. Peserta didik yang belum memahami materi cenderung tidak memperoleh kesempatan untuk saling bertukar pemahaman dengan teman sebayanya. Akibatnya, proses pembelajaran lebih banyak berlangsung secara satu arah dan peserta didik menjadi kurang terdorong untuk berpikir secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman konsep yang terbentuk menjadi kurang mendalam karena peserta didik hanya menerima informasi tanpa banyak terlibat dalam proses mengolah dan menghubungkan konsep pembelajaran.

Temuan penelitian pada kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik memiliki keterlibatan yang lebih rendah dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berbeda dengan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kurangnya aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung menyebabkan proses pembentukan pemahaman konsep menjadi kurang optimal sehingga hasil belajar yang diperoleh belum menunjukkan peningkatan yang tinggi.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Nabila et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional umumnya berlangsung secara satu arah sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Kencono & Harjono (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi dapat menurunkan minat belajar siswa, sehingga berdampak pada kurang optimalnya pemahaman materi. Penelitian sebelumnya umumnya menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional cenderung membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil penelitian tersebut pada konteks pembelajaran ekonomi tingkat SMA, dimana pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan aktif peserta didik menjadi terbatas sehingga pemahaman konsep yang terbentuk belum mendalam.

3. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Pembelajaran Puzzle dengan Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional.

Pengujian terhadap hipotesis ketiga menggunakan *independent sample t-test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,000. Karena nilai tersebut berada di bawah taraf signifikansi 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif cenderung memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang lebih berpusat pada guru.

Keunggulan kelas eksperimen terlihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan rata-rata nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu, peningkatan kemampuan belajar yang diukur melalui N-Gain juga memperlihatkan hasil yang lebih baik pada kelas eksperimen. Nilai N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 0,71 dan termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,61 yang berada pada kategori sedang. Data tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Besarnya pengaruh perlakuan juga diperkuat oleh hasil *effect size* sebesar 0,79 yang termasuk dalam kategori besar. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelas tidak hanya terlihat dari hasil perhitungan secara statistik, tetapi juga terlihat nyata dalam proses pembelajaran di kelas.

Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran berlangsung dengan keterlibatan peserta didik yang lebih aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, bekerja sama, dan menyusun *puzzle* selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses memahami dan membangun konsep pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias selama mengikuti pembelajaran karena mereka terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Kegiatan mencari pasangan kartu dan penyusunan *puzzle* membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Interaksi antar peserta didik membantu terjadinya pertukaran informasi sehingga pemahaman materi menjadi lebih baik dan lebih merata.

Sebaliknya, pada kelas kontrol proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih terbatas. Peserta didik lebih banyak menerima informasi dibandingkan terlibat langsung dalam proses menemukan dan membangun pemahaman konsep pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, interaksi dan diskusi antar peserta didik juga masih kurang optimal. Peserta didik yang belum memahami materi cenderung tidak memperoleh kesempatan untuk saling bertukar pemahaman dengan teman sebayanya. Akibatnya, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung tanpa variasi model dan media pembelajaran membuat suasana belajar menjadi kurang menarik sehingga beberapa peserta didik terlihat kurang fokus dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini tidak hanya menunjukkan peningkatan

hasil belajar peserta didik, tetapi juga menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman materi yang diperoleh peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle*. Peningkatan ini tampak dari perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata peserta didik yang semula 37,00 pada pretest meningkat menjadi 81,40 pada *posttest*. Selain itu, nilai N-Gain yang diperoleh juga menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. 2) Kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional juga mengalami peningkatan hasil belajar, tetapi peningkatan tersebut tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* sebesar 32,76 dan *posttest* sebesar 74,38. Nilai N-Gain pada kelas kontrol juga berada pada tingkat yang lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. 3) Jika dibandingkan secara keseluruhan, hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata *posttest* yang lebih tinggi serta nilai N-Gain yang lebih besar pada kelas eksperimen. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adenirwati, G. (2022). Penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313.
- Akmal, I. A., Pangestu, D., & Erni, E. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(3), 442–449. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i3.201>
- Alvira, E. M., Vaganza, A., Putri, A., & Setiawan, B. (2023). Analisis permasalahan belajar: Faktor-faktor efektivitas proses pembelajaran pada siswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(1), 142–153. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1186>
- Bentriska, H. K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran Educandy terhadap hasil belajar kognitif sejarah siswa SMAN 3 Sidoarjo. *AVATARA: e-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/48081/40129>
- Kencono, M. R., & Harjono, N. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1190–1197. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038>
- Nabila, I., Junaidi, I. A., & Firdaus, M. (2024). Pengaruh penggunaan *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(2), 281–289. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.55316>
- Ramadhani, K., & Santoso, J. T. B. (2025). Efektivitas model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media 3D MatchJU dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 13(3), 166–175. <https://doi.org/10.26740/jupe.v13n3.p166-175>
- Ulfah, M. (2024). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar akuntansi. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(2), 223–230. <https://doi.org/10.31932/ve.v15i2.3901>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>