

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Aplikasi *Google Earth* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 1 Sidoarjo

Reken Tantris ¹⁾, Riyadi ²⁾, Sukma Perdana Prasetya ³⁾, Muhammad Ilyas Marzuqi ⁴⁾

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* terhadap minat belajar IPS peserta didik pada materi peta. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sidoarjo pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan penelitian pre-eksperimen dengan desain *one shot case study*. Sampel dalam penelitian ini yakni kelas VII A. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket. Teknis analisis yang digunakan meliputi uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji linieritas, dan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar IPS peserta didik pada materi peta yang diterapkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* di kelas VII A memiliki pengaruh. Hal tersebut terlihat berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai minat belajar IPS peserta didik menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,376 > 1,697$) dengan nilai Sig. $< 0,05$. Kemudian besaran pengaruh pada variabel X dan Y sebesar 0,491 atau dapat dikatakan 49,1% dan sisanya sebesar 50,9% disebabkan oleh variabel lain. Maka, hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 di tolak, yang artinya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* berpengaruh positif atau searah dan signifikan terhadap minat belajar IPS peserta didik SMP Negeri 1 Sidoarjo.

Kata Kunci: Pengaruh, Model *Make a Match*, Minat Belajar IPS

Abstract

This study aims to determine whether or not there is an influence of the make a match type cooperative learning model assisted by the google earth application on students' interest in learning social studies on map material. This research was carried out at SMP Negeri 1 Sidoarjo in the 2023/2024 school year. This study uses pre-experimental research with a one-shot case study design. The sample in this study is class VII A. The instrument used in this study is in the form of a questionnaire. The analysis techniques used include validity test, reality test, normality test, linearity test, and simple linear regression test. The results of this study show that students' interest in learning social studies on map materials applied through a make a match type cooperative learning model assisted by the google earth application in grade VII A has an influence. This can be seen based on the results of hypothesis testing, the social studies learning interest score of students shows a $t_{table} > t_{count}$ value ($5,376 > 1.697$) with a Sig. $< value of 0.05$. Then the amount of influence on the X and Y variants is 0.491 or it can be said that 49.1% and the remaining 50.9% is caused by other variables. So, this shows that H_a is accepted and H_0 is rejected, which means that the make a match type cooperative learning model assisted by the google earth application has a positive or unidirectional and significant effect on the social studies learning interest of students of SMP Negeri 1 Sidoarjo.

Keywords: Influence, Make a Match Model, Social Studies Learning Interest

How to Cite: Pertama, N.P. Pertama, P. & Ketiga, P. (2024). Judul Artikel Maksimal 15 Kata Ditulis Dengan Huruf Kapital Pada Setiap Huruf Pertama. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 4 (3): halaman 71 – 84

PENDAHULUAN

Pendidikan dan modernitas merupakan dua konsep yang saling berkaitan erat dalam konteks perkembangan dan perkembangan Masyarakat yang tidak dapat terpisahkan. Pendidikan merupakan bagian penting dari kemajuan suatu negara (Meha et al., 2020). Pendidikan sangat berpengaruh terhadap generasi bangsa, tanpa adanya pendidikan sumber daya manusia akan kurang maksimal. Pengelolaan pendidikan yang baik sejalan dengan tujuan negara Indonesia sebagaimana tercantum dalam Alinea IV Pembukaan UUD 1945, yaitu terciptanya pemerintahan negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan keturunannya serta memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan berbangsa, dan ikut serta dalam mewujudkan ketertiban dunia. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah suatu usaha untuk menumbuhkan pembentukan budi pekerti, budi dan raga pada diri anak. Pendidikan secara istilah memiliki makna sebuah proses terkait perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok orang dengan tujuan mendewasakan manusia melalui kegiatan pelatihan ataupun pengajaran.

Mata pelajaran IPS memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi-generasi mendatang. Pada tingkatan SMP, khususnya kelas VII peserta didik diajarkan tentang bentuk kenampakan dunia melalui peta ataupun globe dengan tujuan agar peserta didik dapat mengetahui bagaimana bentuk dunia yang sebenarnya namun dalam versi kecil. Pembelajaran materi peta, peserta didik diajak untuk mengenal daerah tempat tinggalnya serta mulai dikenalkan dengan berbagai unsur-unsur yang terdapat didalamnya (Badruzaman et al., 2015). Dalam hal ini merujuk pada pengertian peta secara umum yakni *“peta ialah sebuah gambaran sebagian atau keseluruhan dari bentuk permukaan bumi yang dilukiskan pada bidang datar dengan skala tertentu”*. Namun yang menjadi persoalan ialah masih banyak peserta didik yang kurang paham terkait komponen peta.

Minat belajar peserta didik kelas VII A SMP Negeri 1 Sidoarjo tergolong kurang. Berdasarkan kegiatan Pra Survey bulan Oktober 2023 di kelas VII A pada mata pelajaran IPS yang dilakukan bersama salah satu guru IPS di SMP Negeri 1 Sidoarjo. Hasil dari kegiatan Pra Survey tersebut masih terdapat masalah terkait minat belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan ketika peneliti melakukan observasi di kelas VII A, guru memberikan pertanyaan seputar materi peta kepada peserta didik dan hanya sebagian kecil peserta didik yang menjawab, mayoritas peserta didik memilih untuk diam. Selain itu terkadang peserta didik sering meminta izin kepada guru mata pelajaran untuk keluar kelas sehingga dapat mengganggu peserta didik lain dan dirinya sendiri dalam proses penyerapan materi.

Berbagai permasalahan yang terjadi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Sidoarjo yang bernama Achmad Bapak Faisol Choliq, M.Pd. Beliau mengutarakan bahwasanya minat belajar IPS peserta didik kelas VII A cukup rendah terutama pada materi peta. Bapak Achmad Faisol Choliq menambahkan bahwasannya beliau memberikan pertanyaan seputar materi peta hanya 4 dari 32 peserta didik yang menjawab pertanyaan tersebut. Berdasarkan hal tersebut menjadikan peserta didik mengalami penurunan minat pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi peta. Rendahnya minat belajar peserta didik merupakan salah satu dari banyak permasalahan yang dihadapi sekolah dalam dunia pendidikan (Magfirah et al., 2021). Tugas satuan pendidikan salah satunya adalah mengembangkan potensi yang dimiliki dari peserta didik. Minat belajar merupakan sebuah dorongan diri individu karena adanya rasa ingin tahu terhadap sesuatu dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai rasa ingin belajar cukup tinggi pada pembelajaran dapat dilihat dari ketika mereka memperhatikan pelajaran dan merasakan senang ketika mengikuti mata pelajaran.

Penciptaan lingkungan belajar yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Ada beberapa kemungkinan penyebab menurunnya minat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Faktor tersebut antara lain kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran IPS, minimnya pemanfaatan teknologi yakni aplikasi *google earth* dalam menyajikan informasi, dan adanya ketidaksesuaian dalam pemilihan model pembelajaran untuk peserta didik. Dengan melihat penyebab permasalahan yang terjadi maka aplikasi *google earth* akan menjadi stimulus untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Aplikasi *google earth* merupakan sebuah aplikasi pemetaan interaktif yang mampu menampilkan bentuk digital dari sebuah globe dengan berbagai fitur didalamnya. Aplikasi *google earth* mampu memindahkan ide dari sebuah halaman buku ke dalam imajinasi peserta didik. *google earth* akan membantu peserta didik untuk melihat setiap sisi yang ada di dunia serta memudahkan peserta didik untuk mengakses terkait pengembangan pemahaman jarak dan perbedaan kebudayaan di seluruh dunia. Pada aplikasi *google earth* ini berfungsi sebagai media pendukung dari materi peta yang dapat dikatakan lebih mudah dipelajari karena di dalam aplikasi *google earth* ini terdapat berbagai fitur salah satunya yakni peserta didik dapat melihat lebih jelas atau *detail* dari bentuk muka bumi.

Pada konteks penelitian ini, variabel X adalah “Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth*” dengan menggunakan teori konektivisme sedangkan variabel Y adalah “Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPS” menggunakan teori behaviorisme. Teori konektivisme yang diperkenalkan oleh George Siemens merupakan teori pembelajaran yang menghubungkan peserta didik dengan jaringan internet atau belajar di era digital (Malikah et al., 2022). Pengaplikasian teori konektivisme pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* yakni ketika guru menampilkan dan menjelaskan materi pembelajaran IPS melalui *google earth* tersebut kepada peserta didik. Teori Minat menurut John Dewey terdapat hubungan antara strategi belajar pada pendidikan yang dapat mempengaruhi minat, kemampuan, sikap serta perilaku dari peserta didik tersebut (Qomariah & Fauziati, 2023). John Dewey mengungkapkan bahwa peserta didik belajar lebih cepat ketika guru mendorong rasa ingin tahu mereka, bukan menjadikan subjek yang keras dan berdisiplin dengan memberikan *punishment*. Selain itu, John Dewey menambahkan bahwa belajar tergantung pada pengalaman dan minat peserta didik sendiri serta topik yang digunakan dalam pembelajaran harus saling terintegrasi. Minat belajar peserta didik pada teori tersebut menjadi proses mengembangkan diri melalui kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran IPS diyakini model pembelajaran kooperatif “*Make a Match*” dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik menjadi dua bagian, yaitu tim tanya jawab dan tim jawab, serta diberikan kartu-kartu berbeda yang di atasnya tertulis soal dan jawaban. Model pembelajaran ini dapat mengubah persepsi bahwa mata pelajaran IPS sebenarnya menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam mengukur minat dalam belajar mata pelajaran IPS dapat dilakukan melalui angket. Pada angket tersebut di dalamnya berisikan perasaan senang atau tidaknya peserta didik ketika mengikuti mata pelajaran IPS, seberapa banyak perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, seberapa aktif peserta didik terlibat dalam pembelajaran, dan seberapa tertarik peserta didik pada mata pelajaran IPS. Melalui angket ini maka dapat diketahui tingkat minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran IPS secara efektif. Guru sebagai fasilitator pendidikan telah merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik dengan mengintegrasikan antara materi pembelajaran IPS dengan koleksi seni dan budaya yang terdapat pada fitur aplikasi *google earth*. Penggunaan aplikasi *google earth* ditayangkan ketika pemberian materi pembelajaran IPS kepada peserta didik.

Pemberian materi kepada peserta didik dikelompokkan menjadi dua bagian kemudian peserta didik mencari hubungan atau informasi dalam konteks materi mata pelajaran IPS. Peserta didik diberikan kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban. Antara pertanyaan dan jawaban, setiap kartu memiliki warna yang berbeda. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik tidak merasa kebingungan ketika bergabung dengan kelompok yang sejenisnya. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk meningkatkan pemahaman setiap peserta didik tentang topik mata pelajaran IPS dan memperkuat kolaborasi diantara anggota anggota kelompok. Melalui kegiatan ini, peserta didik menjadi lebih aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran IPS.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* sangat penting untuk diterapkan kepada peserta didik karena dapat mempengaruhi minat belajar yang lebih tinggi terhadap prestasi belajar peserta didik. Peserta didik lebih tertarik untuk belajar IPS dan diharapkan prestasi akademik juga meningkat. Penggunaan model pembelajaran tersebut dan teknologi berupa aplikasi *google earth* pada pembelajaran IPS dapat menjadikan terobosan baru dalam meningkatkan efektivitas belajar mengajar. Penggunaan aplikasi *google earth* relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Melalui aplikasi ini, model pembelajaran kooperatif *Make a Match* memungkinkan kita menjadikan proses pembelajaran menjadi interaktif dan relevan dengan dunia nyata, sehingga peserta didik dapat belajar secara langsung meskipun hanya menggunakan teknologi. Penelitian ini memberikan informasi berharga bagi lembaga pendidikan terutama guru tentang bagaimana meningkatkan minat belajar IPS peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan *pre-experimental* dengan rancangan *one-shot case study*. Rancangan *one-shot case study* ialah rancangan yang dilakukan oleh peneliti dengan mengadakan *treatment* satu kali dan diperkirakan sudah mempunyai pengaruh dengan dilanjutkan *post-test*. Dalam desain penelitian ini, kelompok yang diberi *post-test* hanya yang sudah diberikan pembelajaran *make a match* berbantuan aplikasi *google earth*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah kelas VII A yang berjumlah 32 peserta didik. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Sidoarjo yang beralamat di Jl. Ponti Sidoarjo, Magersari, Kecamatan, Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah angket/kuisisioner yang berisi serangkaian pertanyaan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji linieritas, dan uji regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini yang pertama adalah uji validitas untuk mengetahui sejauh mana alat ukur yang digunakan mengukur instrumen penelitian yang nantinya akan dijadikan ukuran dalam sebuah penelitian.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Variabel X

Batas Signifikansi	Nomor Butir Soal	Keterangan	Jumlah
0,05	1,2,3,5,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29	Valid	24
	4,6,22,16,24	Tidak valid	5

(Data diolah peneliti: Mei 2024)

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Variabel Y

Batas Signifikansi	Nomor Butir Soal	Keterangan	Jumlah
0,05	1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23	Valid	22
	10	Tidak valid	1

(Data diolah peneliti: Mei 2024)

Berdasarkan tabel tersebut dijelaskan bahwa pada tabel 1 Uji validitas angket Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Aplikasi *Google Earth* (X) pernyataan yang valid terdiri atas 24 butir. Sementara itu, 5 butir lainnya dinyatakan tidak valid. Pada tabel 2 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar IPS (Y) pernyataan yang valid terdiri atas 22 butir dan 1 yang dinyatakan tidak valid. Selanjutnya adalah uji reallibiilitas yang digunakan untuk sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan secara berulang kali terhadap subjek serta dalam kondisi yang sama.

Tabel 3 Hasil Uji Realibilitas Variabel X dan Y

Butir	X		Y	
	r-hitung	Keterangan	r-hitung	Keterangan
Butir 1	0,936	Reliabel	0,949	Reliabel
Butir 2	0,938	Reliabel	0,952	Reliabel
Butir 3	0,938	Reliabel	0,950	Reliabel
Butir 4	0,939	Reliabel	0,951	Reliabel
Butir 5	0,939	Reliabel	0,953	Reliabel
Butir 6	0,937	Reliabel	0,952	Reliabel
Butir 7	0,937	Reliabel	0,950	Reliabel
Butir 8	0,937	Reliabel	0,949	Reliabel
Butir 9	0,938	Reliabel	0,951	Reliabel
Butir 10	0,938	Reliabel	0,950	Reliabel
Butir 11	0,938	Reliabel	0,950	Reliabel
Butir 12	0,938	Reliabel	0,951	Reliabel
Butir 13	0,939	Reliabel	0,950	Reliabel
Butir 14	0,936	Reliabel	0,951	Reliabel
Butir 15	0,939	Reliabel	0,947	Reliabel
Butir 16	0,938	Reliabel	0,948	Reliabel
Butir 17	0,939	Reliabel	0,952	Reliabel
Butir 18	0,936	Reliabel	0,948	Reliabel
Butir 19	0,937	Reliabel	0,950	Reliabel
Butir 20	0,938	Reliabel	0,948	Reliabel
Butir 21	0,939	Reliabel	0,951	Reliabel
Butir 22	0,938	Reliabel	0,949	Reliabel
Butir 23	0,938	Reliabel		
Butir 24	0,939	Reliabel		

(Data diolah peneliti: Mei 2024)

Tabel 4 Hasil Uji Realibilitas Variabel X dan Y

Variabel	Realibilitas Coeficient	Cronbach's Alpha	Keterangan
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan aplikasi <i>google earth</i>	24 item pernyataan	0,941	Reliabel
Minat belajar	22 item pernyataan	0,952	Reliabel

(Data diolah peneliti: Mei 2024)

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa alpha variabel model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth*(X) sebesar $0,941 > 0,05$ dan untuk variable minat belajar (Y) $0,952 > 0,05$ sehingga menunjukkan semua item pernyataan reliabel.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data-data yang dihasilkan dari setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas, peneliti menggunakan alat bantu SPSS 25.0 dengan menggunakan *Kolmogorof Smirnov* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui normal tidaknya suatu data dengan kriteria sebagai berikut;

- Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka distribusi data normal
- Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka distribusi data tidak normal

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Minat Belajar Peserta didik	<i>Kolmogorof Smirnov</i>		
	Statistic	Df	Sig
	0,122	32	0,200

(Data diolah peneliti: Mei 2024)

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa data hasil angket memiliki nilai Sig. sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil angket minat belajar peserta didik berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas ini diperlukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel X dan variable Y. Uji linieritas dapat dilihat melalui tabel *Measure of Association*. Jika nilai $\eta^2 > \eta^2_{Square}$ maka dikatakan linier. Sedangkan jika dilihat dari anova tabel, dalam pengambilan keputusan uji linieritas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka data dikatakan linier
- Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data dikatakan tidak linier

Tabel 6 Hasil Uji Linieritas**Anova Tabel**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
skor * varieble	Between Groups	(Combined)	144.000	1	144.000	1.071	.305
	Within Groups		8337.000	62	134.468		
	Total		8481.000	63			

(Data diolah peneliti: Mei 2024)

Tabel 7 Hasil Uji Linieritas**Measures of Association**

	Eta	Eta Squared
skor * varieble	.130	.017

(Data diolah peneliti: Mei 2024)

Berdasarkan hasil uji linieritas pada tabel 6 diatas, menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,305 lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa penelitian ini menunjukkan adanya hubungan linier antara variebel yang diamati. Selain dilihat dari uji linieritas *Anova table* juga dapat dilihat dari tabel *Measures of Association* dengan cara membandingkan nilai Eta dan Eta Squared. Apabila nilai $Eta > Eta\ Squared$ maka dapat dikatakan linier. Pada tabel 7 diatas nilai $Eta\ 0,130 > Eta\ Squared\ 0,017$ yang menyatakan bahwa terdapat hubungan linier antara variebel yang diamati.

c. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dipakai guna mengetahui ada tidaknya pengaruh variebel X terhadap variebel Y.

Tabel 8 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana**Variables Entered/Removed^a**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	model ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: minat

b. All requested variables entered.

model	.599	.111	.700	5.376	.000
-------	------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: minat

(Data diolah peneliti: Mei 2024)

Berdasarkan pada tabel 11 hasil analisis tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

$$Y = a + bX + e$$

$$Y = 32.639 + 0.599 X$$

Penjelasan dari persamaan regresi tersebut adalah sebagai berikut:

- Nilai konstanta (a) sebesar 32.639 mempunyai makna jika model pembelajaran (X) = 0 maka minat belajar IPS (Y) yang dicapai sebesar 32.639.
- Nilai koefisien regresi (b) sebesar 0.599 menunjukkan besarnya pengaruh model pembelajaran (X) terhadap minat belajar IPS (Y). Karena pada tabel nilainya positif maka dinyatakan pengaruhnya searah. Dalam artian jika model pembelajaran (X) meningkat 1 satuan maka hasil meningkat sebesar 0,599.

Proses Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Aplikasi Google Earth Terhadap Minat Belajar IPS Peserta Didik

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan aplikasi *google earth* melalui teknik bermain guna meningkatkan minat belajar IPS peserta didik SMP Negeri 1 Sidoarjo. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan dalam waktu 2 x 40 menit (2 jam pelajaran mata pelajaran IPS). Pada penelitian ini materi yang diambil oleh peneliti adalah materi peta. Tahap proses belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbeda dengan model konvensional sehingga dapat menciptakan suasana belajar dalam kelas yang berbeda dari biasanya. Pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahapan mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan. Pada **tahap perencanaan**, peneliti melakukan kegiatan yakni sebagai berikut.

- Menyusun angket sesuai indikator yang diteliti oleh peneliti yakni variable X (model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*) dan variabel Y (minat belajar peserta didik). Angket pernyataan dikembangkan sendiri oleh peneliti yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen (validator ahli)
- Membuat instrument permainan berupa kartu-kartu soal materi peta pada mata pelajaran IPS beserta kartu yang berisi jawaban.
- Menyiapkan lembar observasi berupa angket model pembelajaran dan minat belajar IPS peserta didik.

Setelah tahap perencanaan selesai, kemudian peneliti melakukan tahapan yang kedua yakni **tahap pelaksanaan**. Tahapan ini merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti kepada kelompok treatment yakni kelas VII A di SMP Negeri 1 Sidoarjo. Proses pembelajaran dilakukan mengacu pada sintaks pembelajaran. Sintaks pembelajaran tersebut dibagi menjadi tiga bagian yaitu pembukaan, inti (terdiri dari penyampaian informasi, pembentukan kelompok, diskusi, refleksi), hingga penutup.

Tahapan pembukaan, peserta didik menjawab salam yang telah diberikan oleh guru, kemudian guru memberikan pertanyaan pemantik dengan tujuan agar peserta didik lebih bersemangat dalam memulai kegiatan belajar, selanjutnya peserta didik melakukan absensi, berdoa, dan menyiapkan peralatan untuk belajarnya. Dilanjutkan dengan apresiasi kepada para peserta didik dan penyampaian tujuan pembelajaran pada materi peta, pada bagian ini guru memberikan gambaran-gambaran umum pada materi peta dan memberikan beberapa pertanyaan singkat seputar materi untuk mengaktifkan pikiran-pikiran dari para peserta didik tersebut. Sejalan kegiatan ini peserta didik tertib dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik serta antusias untuk menyimak informasi dari penjelasan yang diberikan oleh guru.

Pada tahapan selanjutnya, guru menyampaikan materi atau informasi terkait materi peta. Pada kegiatan ini guru menggunakan media visual melalui perangkat LCD Proyektor yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai bentuk-bentuk muka bumi terutama pada peta negara Indonesia melalui aplikasi *google earth*. Peserta didik mulai mengamati serta memahami bentuk-bentuk muka bumi. Pada kegiatan ini, peserta didik diberikan waktu selama 15 menit untuk mengamati. Dilanjut dengan kesempatan peserta didik untuk bertanya kepada guru apabila belum sepenuhnya memahami terkait materi yang disampaikan oleh guru, dan beberapa peserta didik mengajukan pertanyaan yang dirasa masih belum memahami materi tersebut.

Selanjutnya peserta didik mulai dibentuk kelompok menjadi dua kelompok. Pembagian kelompok terdiri dari 16 peserta didik, dengan kategori peserta didik yang memiliki absen ganjil dan genap. Setiap kelompok memiliki tugas atau peran yang berbeda. Kelompok tersebut dibagi menjadi 2 jenis yakni kelompok ganjil pemegang kartu soal yang berwarna oranye, sedangkan kelompok genap pemegang kartu jawaban yang berwarna putih. Berikut gambar dari kartu pertanyaan dan jawaban.



Gambar 1 Kartu pertanyaan dan jawaban bentuk peta provinsi Bali

Pada gambar 1 kartu pertanyaan dan jawaban yang terdiri dari provinsi-provinsi yang ada di Indonesia. Pada kartu jawaban juga berisikan rumah adat, tarian, serta icon setiap provinsi. Tujuan dari gambar-gambar yang ada dalam bentuk peta provinsi tersebut ialah untuk memudahkan peserta didik untuk mencocokkan kartu tersebut dengan kartu yang lain. Peserta didik dapat mempelajari serta memahami bentuk peta provinsi yang ada di Indonesia sekaligus belajar tentang kebudayaan yang ada di Indonesia.

Setelah itu, guru menjelaskan intruksi atau peraturan dalam permainan serta mengarahkan peserta didik apabila terdapat suatu hal yang kurang dipahami oleh peserta didik. Pada saat permainan berlangsung peserta didik diberikan waktu selama 10 menit untuk mencocokkan antara kartu yang berisikan soal dan jawaban. Selain memperhatikan soal dengan baik peserta didik juga harus memperhatikan waktu karena dalam permainan ini juga dinilai dari ketepatan soal dan jawaban serta kecepatan waktu yang telah diberikan oleh guru.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Aplikasi *Google earth* Terhadap Minat Belajar IPS Peserta Didik

Berdasarkan analisis hasil penelitian, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mempunyai pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang dibuat oleh peneliti terdiri dari beberapa indikator dari masing-masing variabel. Pada variabel X terdiri dari 4 indikator yakni langkah-langkah, penyajian, media, materi. Sedangkan pada variabel Y terdiri dari 5 indikator yakni perasaan senang, perhatian, ketertarikan, bersikap positif, dan terpenuhinya kebutuhan belajar. Untuk proses analisis maka dilakukan kategorisasi, kategorisasi tersebut dibagi menjadi lima yaitu (sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan tidak baik). Dalam persentase pencapaian setiap responden memiliki kategori sebagai berikut.

Tabel 12 Persentase Pencapaian

No	Persentase Pencapaian	Kriteria
1.	85% - 100%	Sangat Baik
2.	66% - 84%	Baik
3.	51% - 65%	Cukup
4.	36% - 50%	Kurang Baik
5.	0% - 35%	Tidak Baik

(Sumber : (Sugiyono, 2015)

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap variabel X (model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* yang berisi 24 pernyataan. Pada angket tersebut disajikan opsi jawaban dengan kriteria sangat setuju (SS) nilai poin 5, setuju (S) nilai poin 4, agak setuju (AS) nilai poin 3, kurang setuju (KS) nilai poin 2, sangat tidak setuju (STS) nilai poin 1.

Tabel 13 Hasil Angket Pada Variabel X (Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*)

Indikator	Nomor Pernyataan	%	Kriteria
Langkah-Langkah	1	81%	Baik
	4	68%	Baik
	10	71%	Baik
	12	86%	Sangat Baik
	13	64%	Cukup

Indikator	Nomor Pernyataan	%	Kriteria
	18	69%	Baik
	19	79%	Baik
	24	81%	Baik
Penyajian	6	73%	Baik
	7	80%	Baik
	22	81%	Baik
Media	8	82%	Baik
	9	83%	Baik
	11	73%	Baik
	14	73%	Baik
	15	66%	Baik
	20	69%	Baik
	21	78%	Baik
Materi	2	65%	Cukup
	3	76%	Baik
	5	62%	Cukup
	16	66%	Baik
	17	66%	Baik
	23	85%	Sangat Baik
Hasil rata-rata persentase perolehan dari angket minat belajar peserta didik sebesar 74% dengan kategori baik.			

(Data diolah Mei 2024)

Berdasarkan pada tabel 4.14 angket respon peserta didik terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* dapat diketahui hasil presentase rata-rata sebesar 74% dengan predikat baik. Dengan demikian proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* di SMP Negeri 1 Sidoarjo berjalan dengan baik. Hal tersebut terbukti dari hasil angket peserta didik yang berpredikat cukup, baik, dan sangat baik sehingga dapat dikatakan sudah cukup maksimal.

Indikator	Nomor Pernyataan	%	Kriteria
Perasaan senang	1	87%	Sangat Baik
	11	81%	Baik
	14	79%	Baik
	22	82%	Baik
Ketertarikan	3	81%	Baik
	7	76%	Baik
	12	80%	Baik
	16	79%	Baik
	20	75%	Baik
Perhatian	2	82%	Baik

Indikator	Nomor Pernyataan	%	Kriteria
	4	75%	Baik
	13	84%	Baik
	15	77%	Baik
Bersikap Positif	5	75%	Baik
	10	80%	Baik
	19	76%	Baik
Terpenuhinya kebutuhan belajar	6	71%	Baik
	8	76%	Baik
	9	72%	Baik
	17	78%	Baik
	18	76%	Baik
	21	77%	Baik
Hasil rata-rata persentase perolehan dari angket minat belajar peserta didik sebesar 78% dengan kategori baik.			

Tabel 14 Hasil Angket pada variabel Y (Minat Belajar Peserta didik)

(Data diolah peneliti : Mei 2024)

Berdasarkan pada tabel 4.1 angket respon peserta didik terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS dapat diketahui hasil presentase rata-rata sebesar 78% dengan kategori baik. Dengan demikian proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* di SMP Negeri 1 Sidoarjo berjalan dengan baik. Hal tersebut terbukti dengan hasil angket peserta didik yang berpredikat cukup, baik, dan sangat baik sehingga dapat dikatakan sudah cukup maksimal.

Sesuai dengan teori konektivisme George Siemens pada buku (Anita Lie; Mutiara Andalas, SJ; Marcellinus Andy Rudhito; Tarsisius Sarkim; C.B. Mulyatno, 2020) menjelaskan bahwa teori konektivisme merupakan fenomena belajar masa kini ketika proses belajar tidak selalu terjadi di dalam ruang-ruang kelas seperti pembelajaran konvensional, melainkan memanfaatkan internet sebagai media dan sumber utama belajar atau sederhananya menekankan pentingnya jaringan dan koneksi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth*, konektivisme diaplikasikan dengan memanfaatkan teknologi untuk menghubungkan berbagai sumber informasi terkait materi peta. Peserta didik dapat menjelajahi lokasi geografis secara nyata dan mengaitkan materi peta dengan visualisasi langsung, sehingga menciptakan hubungan yang lebih kuat antara konsep yang dipelajari dengan dunia nyata.

Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan aplikasi *google earth* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui aktivitas ini, peserta didik tidak hanya diajak untuk mencari dan mencocokkan informasi terkait peta, tetapi juga untuk berkolaborasi dengan teman-temannya, berbagi pengetahuan, dan membangun pemahaman bersama. Proses pembelajaran yang melibatkan teknologi canggih seperti *google earth* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, yang mampu meningkatkan minat peserta didik. Selain itu, penggunaan aplikasi ini dapat membantu peserta didik melihat relevansi materi pelajaran dengan kehidupan nyata mereka, sehingga mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, integrasi teori

konektivisme dalam model pembelajaran ini tidak hanya memperkaya proses belajar mengajar, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* terhadap minat belajar IPS peserta didik di SMP Negeri 1 Sidoarjo. Hal ini berdasarkan perhitungan uji regresi linier sederhana diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.376 > 1.697$) dengan nilai $Sig. < 0,05$. Hal ini dapat dikatakan setiap penambahan 1 satuan atau 1% nilai model *make a match*, maka minat belajar IPS peserta didik mengalami kenaikan sebesar 0,599. Besaran pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* (X) terhadap minat belajar IPS (Y) sebesar 0,491 atau dapat dikatakan 49,1% dan sisanya sebesar 50,9% disebabkan oleh variabel lain. Maka, hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 di tolak. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* berpengaruh positif atau searah dan signifikan terhadap minat belajar IPS peserta didik SMP Negeri 1 Sidoarjo. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan aplikasi *google earth* berdampak positif bagi peserta didik. Hal tersebut dapat meningkatkan interaksi antara peserta didik dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPS. Peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie; Mutiara Andalas, SJ; Marcellinus Andy Rudhito; Tarsisius Sarkim; C.B. Mulyatno, P. R. A. H. S. S. B. W. A. A. D. K. A. . W. S. L. D. H. Y. H. J. H. H. J. (2020). *Mendidik Generasi Milenial Cerdas Berkarakter* (I. E. Santosa (ed.)). PT Kanisius.
- Badruzaman, A., Nurdin, S., & Apriliya, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peta. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 118–128.
- Magfirah, A., Syarif, I., & Rahmat, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 9–18. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.2592>
- Malikah, S., Fauziati, E., & Maryadi, M. (2022). Perspektif Connectivisme terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Google Workspace For Education. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2050–2058. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2355>
- Meha, A. M., Mbau, Y. W., & Foeh, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 22. <https://doi.org/10.24114/jpb.v9i2.19078>
- Qomariah, N., & Fauziati, E. (2023). Kajian Literatur Sistematis Pragmatisme John Dewey Dan Kontribusinya Terhadap Pendidikan Indonesia. *Jurnal Cahaya Mandalika (JCM ...)*, 13–19. <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/JCM/article/view/1404>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.