

## INOVASI PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI METODE MATCHING GAME DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI MANUSIA PURBA MAN 1 KOTA KEDIRI

Dinda Enjel Hardika Aprelia<sup>1</sup>, Dita Hendriani<sup>2</sup>  
[dindaenjel243@gmail.com](mailto:dindaenjel243@gmail.com)<sup>1</sup>, [ditahendriani@uinsatu.ac.id](mailto:ditahendriani@uinsatu.ac.id)<sup>2</sup>  
Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

### ABSTRAK

Penelitian ini tujuannya untuk mendeskripsikan penerapan metode Matching Game dalam pembelajaran sejarah materi manusia purba di kelas X MAN 1 Kota Kediri, menganalisis dampaknya terhadap minat belajar pelajar, serta mengidentifikasi tantangan dalam implementasinya. Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya metode Matching Game mampu meningkatkan partisipasi aktif pelajar, antusiasme belajar, interaksi sosial, serta pemahaman konseptual terhadap materi manusia purba. Meskipun terdapat kendala dalam pengelolaan kelas dan keterbatasan waktu, metode ini terbukti efektif sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Matching Game, Pembelajaran Sejarah, Minat Belajar, Manusia Purba, Inovasi Pembelajaran.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah mempunyai peran strategis dalam membentuk kesadaran historis, karakter kebangsaan, serta kemampuan berpikir kritis pelajar. Melalui pembelajaran sejarah, pelajar bukan cuman mempelajari peristiwa masa lampau, melainkan memahami nilai-nilai perjuangan, perkembangan peradaban manusia, serta dinamika sosial yang membentuk kehidupan saat ini. Namun dalam praktiknya, pembelajaran sejarah di sekolah sering kali masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada pengajar (teacher centered learning). Kondisi ini menyebabkan pelajar cenderung pasif, kurang terlibat secara emosional ataupun intelektual, serta menganggap sejarah sebagai mata pelajaran yang identik dengan hafalan dan kurang menarik.

Rendahnya minat belajar pelajar menjadi salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah. Minat belajar merupakan faktor internal yang sangat memengaruhi keberhasilan proses dan hasil pembelajaran. Menurut Sardiman, minat belajar berkaitan erat dengan motivasi intrinsik yang mendorong pelajar untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Apabila minat belajar rendah, maka perhatian, konsentrasi, serta partisipasi pelajar dalam pembelajaran juga akan menurun. Oleh sebab itu, pengajar dituntut untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan yaitu metode Matching Game atau Make a Match, yaitu strategi pembelajaran kooperatif berbasis permainan dengan aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban. Strategi ini diperkenalkan oleh Lorna Curran sebagai bagian dari pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif pelajar. Dalam konteks pembelajaran sejarah, metode ini dapat digunakan untuk membantu pelajar memahami konsep-konsep penting secara lebih konkret, seperti klasifikasi manusia purba, ciri-ciri fisik, lokasi penemuan fosil, serta karakteristik kehidupannya.

Secara teoretis, penggunaan metode permainan dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwasanya pengetahuan dibangun melalui

pengalaman langsung dan interaksi sosial. Ketika pelajar terlibat aktif dalam proses pencocokan kartu, mereka tidak sekadar menerima informasi, melainkan mengolah, menghubungkan, dan mengonstruksi pemahaman secara mandiri. Selain itu, menurut Wina Sanjaya, strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan memperhatikan tujuan, materi, metode, dan evaluasi akan lebih efektif dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang itu, penelitian ini berfokus pada inovasi pembelajaran sejarah melalui penerapan metode Matching Game pada materi manusia purba di kelas X MAN 1 Kota Kediri. Materi manusia purba dipilih sebab mempunyai karakteristik konseptual yang cukup kompleks dan sering kali dianggap sulit oleh pelajar. Penelitian ini tujuannya untuk mendeskripsikan perencanaan dan penerapan metode Matching Game, menganalisis dampak positif dan negatifnya terhadap minat belajar pelajar, serta mengidentifikasi hambatan, tantangan, dan solusi dalam implementasinya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan pelajar.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yaitu pengajar sejarah dan pelajar kelas X MAN 1 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data meliputi observasi pembelajaran, wawancara mendalam, serta dokumentasi perangkat ajar. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji memakai triangulasi sumber dan teknik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Perencanaan & Penerapan Metode Matching Game**

Desain atau perencanaan yaitu sebuah istilah yang diambil dari kata design (bahasa Inggris) yang berarti perencanaan. Ada pula yang mengartikan dengan “persiapan”. Di dalam ilmu manajemen pendidikan atau ilmu administrasi pendidikan, perencanaan disebut dengan istilah planning yaitu “persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu. Desain pembelajaran menurut istilah dapat di definisikan suatu proses untuk menentukan metode pembelajaran apa yang paling baik dilaksanakan supaya timbul perubahan dan keterampilan pada diri pemelajaran kearah yang dikehendaki.

Perencanaan merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan penerapan metode Matching Game dalam pembelajaran Sejarah. Berdasarkan temuan dalam penuli pengajar di MAN 1 Kota Kediri menyusun perencanaan pembelajaran secara sistematis melalui penyusunan RPP, penentuan tujuan pembelajaran, penyiapan media kartu soal dan kartu jawaban, serta pengaturan alokasi waktu. Perencanaan ini disesuaikan dengan kompetensi dasar pada materi manusia purba kelas X. Dalam tahap ini, pengajar merancang kartu yang berisi konsep-konsep penting seperti jenis manusia purba, ciri-ciri fisik, lokasi penemuan fosil, dan karakteristik kehidupannya. Kartu dibuat berpasangan antara pertanyaan dan jawaban atau antara istilah dan penjelasan. Penyusunan kartu dilakukan dengan memperhatikan tingkat kesulitan materi supaya sesuai dengan kemampuan pelajar. Perencanaan yang matang ini menunjukkan bahwasanya metode Matching Game bukan sekadar permainan, melainkan strategi pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan instruksional.

Secara teoretis, perencanaan itu sejalan dengan konsep perencanaan pembelajaran yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yang menyatakan bahwasanya strategi pembelajaran

harus dirancang berdasarkan tujuan, materi, metode, dan evaluasi yang terintegrasi. Selain itu, teknik Make a Match yang diperkenalkan oleh Lorna Curran menekankan pentingnya persiapan kartu yang jelas dan terstruktur supaya proses pencocokan berjalan efektif. Perencanaan juga mencakup antisipasi terhadap kemungkinan kendala, seperti pengaturan ruang kelas supaya memungkinkan pelajar bergerak dengan leluasa, serta penentuan batas waktu supaya kegiatan tetap terkendali. Hal ini menunjukkan bahwasanya keberhasilan metode sangat bergantung pada kesiapan pengajar dalam merancang pembelajaran secara profesional.

“Penerapan metode dalam pembelajaran merupakan inovasi dari seorang pendidik melalui proses pembelajaran yang mempunyai potensi untuk memengaruhi pandangan pelajar, terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan pembelajaran, dan menjadi proses adaptasi terhadap perubahan yang dihadapi pelajar. Rencana pembelajaran disusun dengan tujuan memberikan pengalaman belajar kepada pelajar melalui interaksi antar sesama pelajar, antara pelajar dan pengajar, serta interaksi dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya, baik yang bersifat internal ataupun fisik. Di dalam penerapan sebuah metode pembelajaran pasti terdapat perencanaan pada sebelum penerapan sebuah metode dalam pembelajaran. perencanaan pembelajaran dalam konteks pendidikan merupakan suatu proses yang tujuannya mengarahkan pelajar untuk beradaptasi secara optimal dengan lingkungan mereka. penerapan model pembelajaran Matching Game mempunyai beberapa tahapan sebagai berikut:

- a) Pengajar menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep yang cocok.
- b) Setiap pelajar mempunyai satu kartu dan memikirkan jawaban dari kartu soal yang di pegang.
- c) Pelajar mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan jawaban kartunya.
- d) Pelajar yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberikan reward atau poin.
- e) Setelah selesai satu babak, kartu diundi kembali supaya setiap pelajar mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f) Kesimpulan.

Kesimpulan dari perencanaan dan penerapan metode Matching Game sendiri yaitu metode ini yaitu metode yang kreatif dan inovatif dengan menggabungkan anatara game dan pembelajaran. kondisi kelas yang menyenangkan membuat game ini harus dikembangkan lebih lanjut lagi. perencanaan dalam penerapan metode ini harus matang sebab menyangkut persiapan RPP, bahan ajar, modul ajar dll. jika pengajar tidak matang dalam perencanaan metode ini maka waktu penerapan metode ini pun akan dirasa kurang maksimal.

## **2. Dampak Positif dan Negatif Penerapan Matching Game**

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif ataupun negatif. Pengaruh yaitu daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh yaitu suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

### **a. Dampak Positif**

Dampak yaitu keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan supaya mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif yaitu pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik. positif yaitu suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dari padakesedihan, optimisme dari pada pesimisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya

penerapan metode Matching Game memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar pelajar. Pelajar menunjukkan peningkatan antusiasme, perhatian, dan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan komunikatif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dari aspek afektif, pelajar merasa senang dan tertantang saat mencari pasangan kartu. Rasa penasaran dan kompetisi sehat antar kelompok mendorong pelajar untuk lebih fokus memahami materi. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman bahwasanya suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan dorongan intrinsik pelajar untuk belajar. Dari aspek kognitif, pelajar lebih mudah memahami dan mengingat materi manusia purba sebab terlibat langsung dalam aktivitas pencocokan konsep. Aktivitas ini membantu pelajar membangun hubungan antar konsep secara konkret, sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwasanya pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pelajar setelah penerapan metode ini. Dari aspek sosial, metode ini meningkatkan interaksi dan kerja sama antar pelajar. Mereka berdiskusi, bertukar informasi, dan saling membantu menemukan jawaban yang tepat. Proses ini memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

#### b. Dampak Negatif

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dampak negatif yaitu pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak yaitu keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan supaya mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. dampak negative selalu berkaitan dengan hal-hal yang harus diperbaiki atau dievaluasi ulang supaya menjadi lebih baik lagi.”

Meskipun penerapan metode Matching Game menunjukkan berbagai dampak positif terhadap minat belajar pelajar, penelitian juga menemukan sejumlah dampak negatif yang perlu menjadi perhatian dalam implementasinya. Salah satu dampak yang paling terlihat yaitu meningkatnya tingkat kebisingan di dalam kelas. Aktivitas pelajar yang bergerak mencari pasangan kartu, berdiskusi, serta berinteraksi secara bersamaan dapat menciptakan suasana yang terlalu ramai apabila tidak dikendalikan dengan baik. Kondisi ini berpotensi mengganggu konsentrasi sebagian pelajar, terutama mereka yang membutuhkan suasana belajar yang lebih tenang untuk memahami materi. Selain itu, dinamika kelas yang tinggi dapat menyebabkan fokus pembelajaran bergeser dari pemahaman materi ke aspek permainan semata. Beberapa pelajar cenderung lebih berorientasi pada kecepatan menemukan pasangan kartu daripada memahami isi kartu secara mendalam. Akibatnya, terdapat kemungkinan pemahaman konsep menjadi kurang optimal apabila pengajar tidak memberikan penguatan atau refleksi setelah kegiatan berlangsung. Situasi ini menunjukkan bahwasanya tanpa pengelolaan yang tepat, unsur permainan dapat mendominasi esensi pembelajaran itu sendiri.

Dampak negatif lainnya berkaitan dengan ketimpangan partisipasi antar pelajar. Dalam beberapa kelompok, pelajar yang mempunyai kemampuan akademik lebih tinggi atau karakter lebih dominan cenderung mengambil alih peran dalam proses pencocokan kartu. Sementara itu, pelajar yang kurang percaya diri atau mempunyai kemampuan lebih rendah berpotensi menjadi pasif dan hanya mengikuti keputusan temannya. Jika kondisi ini tidak diantisipasi, tujuan pembelajaran untuk melibatkan seluruh pelajar secara aktif tidak sepenuhnya tercapai. Keterbatasan waktu juga menjadi konsekuensi yang cukup signifikan. Proses pembagian kartu, pencarian pasangan, hingga pengecekan jawaban membutuhkan alokasi waktu yang relatif lebih lama dibandingkan metode ceramah. Apabila manajemen waktu kurang efektif, maka tahap evaluasi dan penguatan materi dapat terpotong. Hal ini berpotensi mengurangi kedalaman pembahasan konsep manusia purba yang seharusnya

diperoleh pelajar secara komprehensif.

Selain itu, dari sisi pengajar, metode ini menuntut persiapan yang lebih intensif. Pembuatan kartu yang akurat dan menarik memerlukan waktu serta kreativitas. Jika pengajar tidak mempunyai cukup waktu untuk menyiapkan media dengan baik, kualitas permainan dapat menurun dan berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam jangka panjang, beban persiapan yang tinggi juga dapat menjadi tantangan tersendiri bagi pengajar apabila metode ini digunakan secara rutin tanpa variasi. Dengan demikian, meskipun metode Matching Game efektif dalam meningkatkan minat belajar, implementasinya tetap memerlukan pengelolaan kelas yang matang, perencanaan waktu yang terstruktur, serta pengawasan partisipasi pelajar secara merata. Tanpa strategi pengendalian yang tepat, dampak negatif itu dapat mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan

### **3. Hambatan, Tantangan, dan Solusi**

#### **a. Hambatan dan Tantangan**

Penerapan metode Matching Game dalam pembelajaran Sejarah di MAN 1 Kota Kediri tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan yang muncul selama proses pelaksanaan. Meskipun metode ini mampu meningkatkan minat dan partisipasi pelajar, implementasinya membutuhkan kesiapan pedagogis, manajerial, dan teknis yang cukup tinggi dari pengajar.

Salah satu hambatan utama yang ditemukan yaitu pengelolaan kelas yang lebih kompleks dibandingkan metode konvensional. Aktivitas pelajar yang bergerak mencari pasangan kartu, berdiskusi secara bersamaan, dan berinteraksi lintas kelompok menimbulkan dinamika kelas yang tinggi. Dalam situasi tertentu, kondisi ini dapat berkembang menjadi kebisingan yang sulit dikendalikan apabila pengajar tidak mempunyai keterampilan manajemen kelas yang baik. Menurut E. Mulyasa, keberhasilan pembelajaran aktif sangat bergantung pada kemampuan pengajar dalam mengelola kelas secara efektif supaya suasana tetap kondusif dan terarah. Hal ini menunjukkan bahwasanya metode yang bersifat aktif dan partisipatif menuntut kompetensi manajerial pengajar yang lebih optimal dibandingkan metode ceramah.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan manajemen waktu pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian, proses pembagian kartu, pencarian pasangan, diskusi, hingga pengecekan jawaban membutuhkan waktu yang relatif lebih Panjang. Jika alokasi waktu tidak dirancang secara proporsional, maka tahap refleksi dan penguatan materi dapat terabaikan. Padahal, menurut Wina Sanjaya, refleksi merupakan bagian penting dalam pembelajaran sebab berfungsi untuk menguatkan pemahaman konsep dan memastikan tercapainya tujuan instruksional. Tanpa refleksi yang memadai, kegiatan permainan berpotensi hanya menjadi aktivitas menyenangkan tanpa kedalaman akademik.

Hambatan lain yang cukup signifikan yaitu kesiapan pengajar dalam menyiapkan media pembelajaran. Pembuatan kartu soal dan jawaban memerlukan ketelitian tinggi supaya tidak terjadi kesalahan konsep, terutama pada materi sejarah yang memuat istilah ilmiah dan klasifikasi seperti manusia purba. Pengajar juga harus menyesuaikan tingkat kesulitan kartu dengan kemampuan pelajar supaya permainan tetap menantang tetapi tidak membingungkan. Proses ini menuntut kreativitas dan waktu persiapan yang tidak sedikit. Menurut Slameto, kualitas perencanaan pembelajaran sangat memengaruhi efektivitas hasil belajar pelajar. Dengan demikian, apabila persiapan kurang optimal, maka hasil pembelajaran juga dapat terpengaruh.

Selain itu, heterogenitas kemampuan pelajar menjadi tantangan tersendiri. Dalam kelas yang terdiri atas pelajar dengan kemampuan akademik beragam, terdapat kecenderungan bahwasanya pelajar yang lebih cepat memahami materi akan lebih dominan

dalam permainan. Sementara itu, pelajar dengan kemampuan lebih rendah bisa menjadi pasif atau sekadar mengikuti keputusan teman. Kondisi ini berpotensi menimbulkan ketimpangan partisipasi apabila pengajar tidak melakukan pengawasan dan pembagian peran yang jelas. Menurut Anita Lie dalam konsep pembelajaran kooperatif, keberhasilan kerja kelompok sangat ditentukan oleh adanya tanggung jawab individu (individual accountability). Oleh sebab itu, pengajar perlu memastikan bahwasanya setiap pelajar mempunyai peran aktif dalam kegiatan.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan konsistensi penerapan metode. Apabila metode Matching Game digunakan secara berulang tanpa variasi, pelajar dapat mengalami kejenuhan. Metode yang pada awalnya menarik dapat kehilangan daya tariknya apabila tidak dikombinasikan dengan strategi lain. Oleh sebab itu, pengajar perlu melakukan inovasi berkelanjutan supaya pembelajaran tetap variatif dan kontekstual. Faktor sarana dan prasarana juga dapat menjadi hambatan. Ruang kelas yang sempit atau jumlah pelajar yang terlalu banyak dapat menyulitkan mobilitas pelajar saat mencari pasangan kartu. Kondisi fisik ruang belajar yang kurang mendukung berpotensi mengurangi efektivitas pelaksanaan metode ini. Dalam konteks manajemen pembelajaran, kesiapan lingkungan belajar menjadi salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan strategi pembelajaran aktif.

Dengan berbagai hambatan dan tantangan itu, dapat disimpulkan bahwasanya metode Matching Game bukanlah strategi yang dapat diterapkan secara instan tanpa persiapan matang. Keberhasilannya sangat bergantung pada kompetensi pedagogik pengajar, pengelolaan waktu yang efektif, pengawasan partisipasi pelajar secara merata, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh sebab itu, diperlukan evaluasi dan refleksi berkelanjutan supaya metode ini dapat terus dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik pelajar serta kondisi kelas

#### b. Solusi

Dalam mengatasi hambatan itu, pengajar perlu menerapkan manajemen kelas yang efektif, seperti menetapkan aturan permainan sebelum kegiatan dimulai dan memberikan batasan waktu yang jelas. Pengajar juga dapat membagi kelas menjadi kelompok kecil supaya lebih mudah dikendalikan. Penggunaan media yang lebih variatif, seperti kartu berwarna atau laminasi supaya tahan lama, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, evaluasi dan refleksi setelah kegiatan penting dilakukan untuk memperkuat pemahaman pelajar dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

## **KESIMPULAN**

Penerapan metode Matching Game dalam pembelajaran sejarah pada materi manusia purba di kelas X MAN 1 Kota Kediri merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar pelajar. Keberhasilan penerapan metode ini tidak terlepas dari perencanaan yang matang, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, perancangan kartu soal dan jawaban, pengaturan waktu, serta pengelolaan kelas yang sistematis. Perencanaan yang terstruktur menunjukkan bahwasanya metode ini bukan sekadar permainan, melainkan strategi pedagogis yang dirancang untuk mencapai tujuan instruksional secara optimal.

Dari segi dampak, metode Matching Game memberikan pengaruh positif terhadap aspek afektif, kognitif, dan sosial pelajar. Secara afektif, pelajar menunjukkan peningkatan antusiasme, rasa senang, dan ketertarikan terhadap pembelajaran sejarah. Secara kognitif, keterlibatan aktif dalam mencocokkan kartu membantu pelajar memahami serta mengingat konsep manusia purba dengan lebih baik. Secara sosial, interaksi dan kerja sama antar pelajar meningkat melalui aktivitas diskusi dan kolaborasi. Temuan ini memperkuat pandangan bahwasanya pembelajaran aktif dan kooperatif mampu menciptakan

pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun demikian, penerapan metode ini juga menghadapi beberapa dampak negatif dan tantangan, seperti meningkatnya kebisingan kelas, potensi pergeseran fokus dari substansi materi ke aspek permainan, ketimpangan partisipasi antar pelajar, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Selain itu, metode ini menuntut kesiapan dan kreativitas pengajar dalam menyiapkan media serta mengelola dinamika kelas. Hambatan itu menunjukkan bahwasanya keberhasilan metode Matching Game sangat bergantung pada kompetensi pedagogik pengajar, manajemen kelas yang efektif, serta evaluasi berkelanjutan.

Secara keseluruhan, metode Matching Game dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran sejarah, khususnya untuk materi yang bersifat konseptual seperti manusia purba. Supaya implementasinya lebih optimal, pengajar perlu melakukan perencanaan yang matang, pengawasan partisipasi pelajar secara merata, serta refleksi dan evaluasi setelah kegiatan berlangsung. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan, melainkan sebagai proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi pelajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Cahyono, A. S. (2018). Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak. *Publiciana*, 11(1), 89-99. <https://doi.org/10.36563/publiciana.v11i1.141>
- Curran, L. (1994). *Make a Match: Cooperative Learning Strategy*.
- Kurniawati, W. (2021). Desain perencanaan pembelajaran. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(01), 1-10.
- Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Penerbit Kencana, 2021), hlm.185-186, ISBN 978-623-218-924-9
- Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. (2024). Perencanaan pembelajaran: pengertian, fungsi dan tujuan. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6014-6023. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13275>
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.