

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “*Penerapan Metode Matching Game Dalam Mata Pelajaran Sejarah Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Manusia Purba Kelas X Di MAN 1 Kota Kediri*” ini ditulis oleh Dinda Enjel Hardika Aprelia, NIM: 1860209221033, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang dibimbing oleh Dr. Dita Hendriani, M.A.

Kata kunci: *Penerapan, Matching Game, Minat Belajar, Sejarah, Manusia Purba.*

Matching Game merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang menekankan pada aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban atau gambar dengan konsep tertentu. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Sejarah, khususnya materi manusia purba, metode ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar, kurangnya fokus, serta pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah. MAN 1 Kota Kediri merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan inovasi pembelajaran melalui metode *Matching Game* dalam mata pelajaran Sejarah.

Fokus utama dalam penelitian ini mencakup tiga aspek penting, yaitu: 1) bagaimana proses penerapan metode *Matching Game* dalam pembelajaran Sejarah sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa pada materi manusia purba kelas X di MAN 1 Kota Kediri, 2) bagaimana dampak penerapan metode

Matching Game terhadap minat belajar siswa, serta 3) bagaimana tantangan dan hambatan dalam penerapan metode tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Lokasi penelitian dilaksanakan di MAN 1 Kota Kediri. Subjek penelitian meliputi siswa kelas X, guru mata pelajaran Sejarah, serta wakil kepala bidang kurikulum. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi penerapan metode *Matching Game*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Matching Game mampu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, serta fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala, seperti pengelolaan kelas yang lebih dinamis, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kesiapan guru dalam menyiapkan media permainan. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut antara lain dengan perencanaan yang matang, pengaturan waktu yang efektif, serta peningkatan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Secara keseluruhan, metode Matching Game terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran Sejarah dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada materi manusia purba.

ABSTRACT

The thesis entitled “*The Implementation of the Matching Game Method in History Subject as an Effort to Increase Students’ Learning Interest on Prehistoric Human Material for Grade X at MAN 1 Kota Kediri*” was written by Dinda Enjel Hardika Aprelia, Student ID: 1860209221033, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Department of Social Studies Education, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, supervised by Dr. Dita Hendriani, M.A.

Keywords: *Implementation, Matching Game, Learning Interest, History, Prehistoric Humans.*

Matching Game is a game-based learning method that emphasizes the activity of matching question and answer cards or pictures with specific concepts. This method is designed to create an active, interactive, and enjoyable learning atmosphere in order to increase students’ engagement in the learning process. In History learning, especially on prehistoric human material, this method is expected to overcome problems such as low learning interest, lack of focus, and teacher-centered instruction dominated by lectures. MAN 1 Kota Kediri is one of the educational institutions that implements the Matching Game method in History learning.

The focus of this research includes three main aspects: (1) how the implementation process of the Matching Game method in History learning increases students’ learning interest on prehistoric human material for Grade X at MAN 1 Kota Kediri, (2) the impact of the implementation of the Matching Game

method on students' learning interest, and (3) the challenges and obstacles in its implementation.

This research used a qualitative method with a descriptive approach. The research was conducted at MAN 1 Kota Kediri. The research subjects were Grade X students, the History teacher, and the vice principal of curriculum. Data were collected through observation, interviews, and documentation to obtain comprehensive information about the planning, implementation, and evaluation of the Matching Game method.

The results show that the implementation of the Matching Game method increases students' learning interest, indicated by higher enthusiasm, active participation, and better focus during the learning process. The classroom atmosphere becomes more lively and interactive compared to conventional methods. However, several challenges were found, such as dynamic classroom management, limited instructional time, and the teacher's readiness in preparing learning media. To overcome these obstacles, careful planning, effective time management, and increased teacher creativity were applied. Overall, the Matching Game method proves to be an effective alternative strategy in History learning to enhance students' learning interest on prehistoric human material.

الملخص

الرسالة بعنوان “تطبيق أسلوب لعبة المطابقة في مادة التاريخ كجهد لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة الإنسان البدائي للصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة كديري” كتبتها ديندا إنجل هارديكا أفريلييا، رقم القيد: ١٨٦٠٢٠٩٢٢١٠٣٣، كلية التربية وعلوم التدريس، قسم تدريس العلوم الاجتماعية، جامعة سيد علي رحمة الله تولونغاغونغ الإسلامية الحكومية، بإشراف الدكتورة ديتا هندرياني، ماجستير.

الكلمات المفتاحية: التطبيق، لعبة المطابقة، الاهتمام بالتعلم، التاريخ، الإنسان البدائي.

تُعدّ لعبة المطابقة إحدى طرق التعليم القائمة على الألعاب، حيث تركز على نشاط مطابقة بطاقات الأسئلة والأجوبة أو الصور مع المفاهيم المناسبة. صُممت هذه الطريقة لخلق جو تعليمي نشط وتفاعلي وممتع، مما يسهم في زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم. وفي تعليم مادة التاريخ، وخاصة في موضوع الإنسان البدائي، يُتوقع أن تسهم هذه الطريقة في معالجة مشكلات ضعف الاهتمام بالتعلم، وقلة التركيز، واعتماد أسلوب المحاضرة التقليدي. وتُعد المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة كديري من المؤسسات التعليمية التي تطبق أسلوب لعبة المطابقة في تدريس مادة التاريخ.

يركز هذا البحث على ثلاثة جوانب رئيسية، وهي: (١) كيفية تطبيق أسلوب لعبة المطابقة في تدريس مادة التاريخ لزيادة اهتمام طلاب الصف العاشر بالتعلم في موضوع الإنسان البدائي، (٢) أثر تطبيق هذا الأسلوب على اهتمام الطلاب بالتعلم، (٣) التحديات والعوائق التي تواجه تطبيقه.

استخدمت الباحثة المنهج النوعي بالمدخل الوصفي. أُجري البحث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة كديري، وشملت عينة البحث طلاب الصف العاشر، ومعلم مادة التاريخ، ونائب رئيس المدرسة للشؤون الأكاديمية. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والوثائق للحصول على صورة شاملة عن تخطيط وتنفيذ وتقويم أسلوب لعبة المطابقة.

أظهرت نتائج البحث أن تطبيق أسلوب لعبة المطابقة يسهم في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم، ويتجلى ذلك في ارتفاع مستوى الحماس والمشاركة الفعالة والتركيز أثناء عملية التعلم. كما أصبح جو

الصف أكثر حيوية وتفاعلاً مقارنة بالطريقة التقليدية. ومع ذلك، وُجدت بعض التحديات مثل إدارة الصف بشكل ديناميكي، وضيق الوقت، واستعداد المعلم لإعداد الوسائل التعليمية. ولمعالجة هذه التحديات تم اعتماد التخطيط الجيد، وإدارة الوقت بفعالية، وتعزيز إبداع المعلم في إعداد الوسائل التعليمية. وبشكل عام، يُعد أسلوب لعبة المطابقة استراتيجية فعالة في تدريس مادة التاريخ لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في موضوع الإنسان البدائي.