

Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Dahniar

STIT PTI. Al-Hilal Sigli

Jl. Lingkar Keuniree, Sigli Provinsi Aceh

Email: dahniarnurdin89@gmail.com

ABSTRACT

A teacher must be skilled in choosing the model to be used in learning. Using an inappropriate learning model can cause student to become bored in following the learning process, make the material less understood, and make learning monotonous so that student are less motivated to learn. The make a match learning model is an innovative learning model than can help teacher create an active and enjoyable learning process atmosphere. It is hoped that the use of the make a match learning model will be able to create a pleasant learning atmosphere for students and will be motivated to study harder and get maximum learning results.

ABSTRAK

Seorang guru harus terampil dalam memilih model yang akan digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, materi kurang dipahami, dan menjadikan pembelajaran yang monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran *make a match* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat serta mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Make a Match, Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar. Pada intinya pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik yang pada akhirnya terjadi perubahan perilaku.¹

Pembelajaran dikatakan berhasil ialah yang mampu memberikan perubahan bagi peserta didik baik dari segi kognitif (nilai yang dapat diukur) maupun

¹Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Agung, 2011), hal. 87.

psikomotoriknya (dalam bentuk praktik) yang dipraktikkan dalam keseharian siswa.² Permasalahan yang sering terjadi secara umum adalah menyangkut keterbatasan guru dalam pengelolaan kelas, rendahnya kemampuan guru dalam melakukan pengembangan materi ajar, ketidakmampuan guru dalam penerapan media pembelajaran, terbatasnya kemampuan guru dalam mengukur strategi belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru harus terampil dalam memilih model yang akan digunakan dalam pembelajaran. Model pembelajaran sebagai suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, dalam pola tersebut dapat terlihat kegiatan guru dan peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada pesertadidik.³ Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Adapun salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan guru di kelas adalah model *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.⁴

Model *Make a Match* satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerjasama antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.⁵ Selain itu, model pembelajaran *Make a Match* membutuhkan ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan siswa dalam memasang/mencocokkan kartu yang dipegang sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Model ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran *make a match* disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan perubahan tingkah laku siswa secara keseluruhan, ketika pembelajaran berlangsung dan dalam berkelompok dengan berbagai strategi maupun media pembelajaran yang diterapkan.⁶ Dewa nyoman juga menyimpulkan dalam artikelnya bahwa Model Pembelajaran *Make a Match* secara efektif dapat digunakan untuk

²Abuddin Nata, *Perspektif Islam...*, hal. 89.

³Helmiati, *Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: AswajaPresindo, 2012), hal. 57.

⁴Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 223.

⁵EndangMulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 248.

⁶ M. Ihsan Ramadhani, *Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar*, (Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021), hal. 2237-2244.

meningkatkan Hasil Belajar. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk para guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran.⁷

METODE PENELITIAN

Dalam pembahasan skripsi ini penulis menggunakan penelitian yang bersifat *library research* dengan jalan mendalami, mencermati, menela'ah dan mengidentifikasi pengetahuan yang bersumber dari buku-buku pendidikan atau tulisan yang berhubungan dengan pembahasan ini.⁸ Agar tercapainya tujuan yang objektif dalam pembahasan ini, maka perlu adanya metode sehingga mudah dibaca dan dimengerti oleh pembaca tentang kelengkapannya, membaca buku-buku yang berkaitan dengan metode yang dibahas menela'ah dan mengkajinya.

PEMBAHASAN

A. Pengertian Model *Make a Match*

Model adalah suatu objek atau konsep yang digunakan seseorang untuk mempresentasikan sesuatu hal. "Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar."⁹

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran yang dipilih sangat ditentukan oleh carasiswa belajar dan tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut.

Dengan adanya model pembelajaran, maka dapat memberikan arah bagi guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik. Model pembelajaran juga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, agar mereka tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung.

Salah satu contoh dari model pembelajaran ialah model pembelajaran kooperatif. "Pembelajaran kooperatif ialah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latarbelakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (*heterogen*)."¹⁰ Model pembelajaran *cooperative* mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

⁷ Dewa Nyoman Suprpta, *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa*, (Journal of Education Action Research, Volume 4, Number 3, 2020), hal. 240.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 75.

⁹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 22.

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2006), hal. 242.

Dalam pembelajaran kooperatif, sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika setiap kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Model pembelajaran *cooperative* adalah salah satu model pembelajaran yang berbasis *konstruktivisme*. Pembelajaran konstruktivisme memiliki ciri penting dalam proses belajar mengajar yang menekankan pada hakikat *sosio kultural* kepada siswa. Dalam hal ini, siswa dapat menemukan dan mentransformasikan sendiri pengetahuan yang didapat, melalui ikut erlibatan aktif siswa dalam proses belajar secara bersama-sama, sehingga siswa memahami dan dapat menerapkan pengetahuan di dalam kehidupannya. Menurut Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi, "Model pembelajaran kooperatif merupakan model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda."¹¹

Pembelajaran *cooperative* merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.¹²

Model pembelajaran *cooperative* dikembangkan untuk mencapai hasil belajar siswa berupa prestasi akademik dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu, siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang disajikan guru. "Agar pembelajaran *cooperative* dapat lebih efektif, ada lima prinsip utama yang mendasari pembelajaran kooperatif, yaitu:"¹³

a. Saling ketergantungan positif.

Saling ketergantungan positif artinya antara satu siswa dengan siswa yang lain saling membutuhkan. Hubungan saling ketergantungan ini akan mendorong siswa untuk saling memotivasi dalam meraih keberhasilan seluruh anggotanya. Dimana setiap anggot berperan aktif dan mempunyai andil yang sama dalam bekerja.

b. Tanggungjawab perseorangan.

Tanggungjawab perseorangan muncul ketika seorang anggota kelompok bertugas untuk menyajikan yang terbaik di hadapan guru dan teman sekelas yang lain, seperti membantu teman yang membutuhkan bantuan.

c. Interaksi tatap muka.

Bertatap muka dalam berkelompok dapat memberikan kesempatan yang baik bagi anggota kelompok dalam memecahkan masalah mengenai materi pelajaran yang diberikan, sehingga setiap anggota dapat dengan mudah menguasai materi yang disajikan.

d. Komunikasi antar anggota

Model belajar kooperatif menuntut setiap anggota kelompok untuk dapat melakukan komunikasi dengan cara saling mendengarkan pendapat setiap anggota dan mampu mengutarakan pendapat dengan baik.

e. Evaluasi proses secara kelompok.

¹¹ Sofan Amri dan IifKhoiru Ahmadi, *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hal. 67.

¹² Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 29.

¹³ Evelin Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal. 114-115.

Setiap anggota kelompok memerlukan waktu khusus untuk melakukan penilaian proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka, agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

Dalam pembelajaran *cooperative*, terdapat beberapa ragam model dalam pembelajaran yang sering diterapkan di ruang kelas. Salah satunya adalah model *make a match*. Model *make a match* (mencari pasangan) pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model *make a match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Penerapan model ini dimulai dari siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan kartu jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Dalam pembelajaran ini, Guru berperan sebagai fasilitator dan sebagai penata ruang kelas agar kegiatan belajar berlangsung baik.

Dalam bukunya Hisyam Zaini mengatakan istilah *Make a match* dengan istilah *Indeks Card Match* yang mempunyai pengertian sama dengan *make a match* yaitu model yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.¹⁴Namun demikian materi baru pun bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Dengan adanya model *make a match*, siswa lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berfikir serta dapat melatih sikap kerjasama siswa di dalam kelas. Model ini cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, model ini tetap bisa diajarkan pada materi yang baru juga.

B. Tujuan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make a Match

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, sangat mempengaruhi seorang guru dalam memilih model pembelajaran. Oleh karena itu, "ada tiga tujuan penerapan model *make a match*, yaitu:"¹⁵

a. Pendalaman Materi

Bertujuan agar siswa dapat menguasai materi sehingga siswa dapat memasang antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Dalam hal ini, guru terlebih dahulu harus membekali siswa dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari atau memberi tugas pada siswa untuk membaca materi terlebih dahulu.

b. Menggali Materi

Bertujuan agar siswa dapat melatih sendiri penguasaan materi dengan cara siswa menggali sendiri materi yang dipelajari. Sehingga pengetahuan siswa dapat bertambah tanpa disadari.

¹⁴HisyamZainy, *Strategi PembelajaranAktif*, (Jakarta: BumiAksara, 2006), hal. 67.

¹⁵Coretan Pena Cianda "Model Pembelajaran Make A Match, (2023), <http://coretanpenacianda.wordpress.com>, diakses 21 September 2023.

c. Untuk Selingan

Bertujuan agar siswa memiliki keinginan untuk mengulang materi pelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

C. Langkah-Langkah Penerapan Model *Make a Match*

Agar sebuah model pembelajaran berjalan secara sistematis, maka setiap model pembelajaran dilengkapi dengan langkah-langkah pembelajarannya. Model pembelajaran *make a match* dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang cepat. Pada model *make a match* memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu.
3. Setiap peserta didik memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal atau jawaban).
5. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Kesimpulan.¹⁶

Adapun langkah-langkah model *make a match* menurut Miftahul Huda adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian).
2. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
3. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan PERSEBAYA berpasangan dengan pemegang kartu SURABAYA, atau pemegang kartu yang berisi nama SBY berpasangan dengan pemegang kartu PRESIDEN RI.
4. Siswa bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memegang kartu yang berhubungan. Misalnya, pemegang kartu 3+3 membentuk kelompok dengan pemegang kartu 2 x 3 dan 12 : 2.¹⁷

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, model *make a match* membuat siswa terlihat lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal. Setelah siswa mendapatkan pasangannya, masing-masing siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. Kemudian kelompok dengan pasangannya ingin saling mendahului untuk mencari pasangan dan mencocokkan dengan kartu yang dimilikinya.

¹⁶Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), hal. 46.

¹⁷Miftahul Huda, *Cooperative...*, hal. 135.

Disinilah terjadi interaksi antara kelompok dan interaksi antara siswa di dalam kelompok untuk membahas kembali soal dan jawaban. Dengan model mencari pasangan ini siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di dalam kartu yang ditemukannya dan menceritakannya secara bersama-sama. Guru membimbing siswa dalam mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* baik digunakan manakala guru menginginkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada di dalam kartu.

Adapun kelebihan model *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
2. Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
3. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
4. Dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui mencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendiri.
5. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.¹⁸

Kelebihan model pembelajaran *make a match* menurut Sugiyanto adalah:

1. Membuat siswa tidak jenuh dalam menerima pelajaran;
2. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran;
3. Mengajak siswa belajar sambil bermain dengan kartu atau mencocokkan pasangan;
4. Membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran;
5. Efektif dan efisien.¹⁹

Dapat diketahui bahwa model *make a match* memiliki keunggulan yaitu saat siswa mencari pasangan, siswa juga belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini juga bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Dengan adanya berbagai kelebihan model *make a match* tersebut, maka permasalahan siswa yang nantinya muncul saat pelaksanaan model *make a match* akan dapat teratasi, dan keuntungan bagisiswa adalah siswa dapat meningkatkan kompetisinya dalam pembelajaran serta meningkatkan rasa kebersamaan, saling menghargai, percaya diri, mental yang kuat dan jiwa sosial yang tinggi.

Adapun kekurangan model *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Sulit bagi guru menyiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus.
2. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
3. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja.

¹⁸Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2012), hal. 65.

¹⁹Sugiyanto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Surakarta: FKIP UNS Press, 2009), hal. 49.

4. Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.²⁰

Anita Lee mengemukakan bahwa kekurangan model *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama,
2. Kelas menjadi ramai
3. Siswa sulit untuk bisa dikondisikan
4. Guru sulit untuk mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi
5. Ada beberapa siswa yang kurang paham terhadap pelajaran karena siswa menganggap sekedar bermain.²¹

Dapat diketahui bahwa kekurangan model *make a match* adalah menghabiskan waktu yang lama dalam proses pembelajaran, guru akan kesulitan mengatur kelas karena akan menciptakan suasana ramai dan meriah, beberapa siswa akan kurang paham terhadap materi ajar karena pembelajaran menggunakan kartu tidak mudah untuk diaplikasikan.

E. Hasil Belajar Siswa

Istilah hasil belajar sering digunakan dalam dunia pendidikan sebagai sebutan dari penilaian dalam kegiatan belajar. Penilaian tersebut bertujuan untuk melihat kemajuan siswa dalam hal penguasaan materi pelajaran yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. "Hasil adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara emosional."²²

Pengertian belajar menurut Taufik ialah, "Suatu tindakan sadar yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan dalam diri mereka atas stimulasi lingkungan dan proses mental mereka sehingga bertambah pengetahuannya."²³ Menurut Burton dalam Aunurrahman menyatakan bahwa, "belajar adalah perubahan tingkahlaku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya."²⁴

Sedangkan menurut Winkel dalam Yatim Riyanto, menyatakan bahwa "belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap."²⁵ Agus Suprijono menambahkan, "hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja."²⁶ Dalam proses belajar, siswa akan mengalami perubahan di dalam dirinya, baik kemampuan berpikir, bersikap maupun keterampilan yang

²⁰Istarani, *58 Model Pembelajaran...*, hal. 66.

²¹Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruangKelas*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hal. 56.

²²Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44.

²³Taufik, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Inti Prima, 2010), hal. 90.

²⁴Aunurrahman (mengutip Burton) *The Guidance of Learning Activities: Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 35.

²⁵ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 5.

²⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 7.

dimilikinya, sehingga secara keseluruhan siswa mampu berinteraksi dengan lingkungan berdasarkan potensi yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Bloom mengemukakan tiga ranah hasil belajar dalam Daryanto dan Mulyo Rahardjo yaitu: “perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.²⁷ Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.²⁸ Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah siswa mengalami belajar, maka perilaku siswa akan berubah dibandingkan sebelumnya. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa disebabkan karena siswa telah mencapai penguasaan atas sejumlah materi yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Ada banyak penelitian yang menyatakan bahwa penerapan model *make a match* bisa mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya:

Penelitian dari Yudi Wijanarko berjudul *Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan*.²⁹ Pembelajaran IPA sekolah dasar merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat banyak sekali materi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Proses pembelajaran IPA seharusnya menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena ada banyak model maupun media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi IPA. Akan tetapi, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dengan alasan agar semua materi dapat tersampaikan. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan perubahan dalam proses pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA hendaknya lebih bervariasi model maupun strategi guna mengoptimalkan motivasi belajar siswa. Pemilihan metode, strategi, dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran guna mencapai pembelajaran yang aktif dan menyenangkan adalah tuntutan yang harus dipenuhi oleh guru. Guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana anak dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri dengan cara yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan karena dalam proses pembelajaran ini siswa dapat mempelajari materi IPA dengan aktif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan karakteristik model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain.

Penelitian selanjutnya yaitu dari Melchano Topandra dan Hamimah dengan berjudul “*Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di*

²⁷Daryanto dan Mulyo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2012), hal. 27.

²⁸Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 37.

²⁹ Yudi Wijanarko, *Model Pembelajaran Make A Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan*, (Jurnal Taman Cendikia, Vol 1. No 1, Juni, 2017).

Sekolah Dasar".³⁰Permasalahannya adalah pembelajaran dilapangan terlihat guru masih belum mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, membuat pesertadidik menjadi aktif, dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal inilah yang membuat peserta didik menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Maka perlu diadakan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran demi hasil belajar siswa. Meningkatkan serta mengoptimalkan segala kemampuan siswa sebagaimana yang diharapkan pada kurikulum 2013. Salah satu cara yang tepat dan sesuai dengankurikulum 2013 ialah dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran tematik terpadu. Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* presentase ketuntasan siswa mampu menyentuh angka 90% dalam pembelajaran tematik terpadu.

KESIMPULAN

Model *Make a Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa meningkatkan minat dan semangat siswa sehingga hasil belajar siswa bisa lebih meningkat. Model ini menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh pendidik sebelumnya, dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerjasama antar siswa untuk menyelesaikannya secara kooperatif. Tipe *Make a Match* atau mencari pasangan ini dapat menjadi salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan siswa. Pembelajaran di kelas dengan menggunakan *Make a Match* ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik. Guru diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan memilih serta menggunakan model pembelajaran yang tepat, melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan dan tindakan perbaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Agung, 2011.
- Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruangKelas*, Jakarta: Grasindo, 2002.
- AgusSuprijono, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Coretan Pena Cianda "Model Pembelajaran Make A Match, (2023), <http://coretanpenacianda.wordpress.com>, diakses 21 September 2023.
- Daryanto dan MulyoRahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: PenerbitGava Media, 2012.
- Dewa Nyoman Suprpta, *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa*, Journal of Education Action Research, Volume 4, Number 3, 2020.
- EndangMulyatiningsih, *MetodePenelitianTerapanBidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta , 2011.
- Evelin Siregar dan Hartini Nara, *TeoriBelajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

³⁰ Melchano Topandra dan Hamimah, *Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematikterpadu Di Sekolah Dasar*, (Jurnal Pendidikan Tambusai, Fakultas Ilmu Pendiidikan Universitas Pahlawan, vol. 4 no. 2, 2020).

HisyamZainy, *Strategi PembelajaranAktif*, Jakarta: BumiAksara, 2006.

Helmiati, *Model Pembelajaran*, Yogyakarta: AswajaPresindo, 2012.

Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan BagiAnak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: RinekaCipta, 2003.

Istarani, *58 Model PembelajaranInovatif*, Medan: Media Persada, 2012.

Melchano Topandra Dan Hamimah, *Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematikterpadu Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Fakultas Ilmu Pendiidkan Universitas Pahlawan, Vol; 4 No 2, 2020.

M. Ihsan Ramadhani, *Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar*, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021.

NanangHanafiah dan CucuSuhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: RefikaAditama, 2012.

Sofan Amri dan IifKhoiru Ahmadi, *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.

Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Sugiyanto, *Model-Model PembelajaranInovatif*, Surakarta: FKIP UNS Press, 2009.

Taufik, *Strategi BelajarMengajar*, Jakarta: Inti Prima, 2010.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana, 2009.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2006.

Yudi Wijanarko, *Model Pembelajaran Make A Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan*, Jurnal Taman Cendikia, Vol 1. No 1, Juni, 2017.