

## PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH KELAS VIA SD INPRES PARANG

Rismawati Basman<sup>1</sup>, Abdul malik<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [rismawati.basman2@gmail.com](mailto:rismawati.basman2@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [abdul.malik.ramli@unm.ac.id](mailto:abdul.malik.ramli@unm.ac.id)

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 06-08-2024</i> <i>Revised; 28-08-2024</i> <i>Accepted; 16-09-2024</i> <i>Published; 26-09-2024</i>	Siswa Kelas VIA di SD Inpres Parang tidak terlibat dalam kegiatan belajar apa pun, yang menyebabkan penelitian ini. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif make-a-match, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model Kemis dan McTaggart, yang diterapkan pada bulan Agustus tahun ajaran 2024/2025, sebagai desainnya. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian di mana pengamat bertindak sebagai peneliti dan guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran. Dua puluh siswa dari Kelas VA SD Inpres Parang berpartisipasi dalam penelitian ini. Aktivitas belajar siswa menjadi fokus penelitian, sedangkan wawancara dan observasi menjadi metode pengumpulan data. Data dievaluasi menggunakan tabel dan grafik untuk memberikan gambaran deskriptif. Pada siklus I, aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 73,25% (kategori sangat baik), dan pada siklus II meningkat sebesar 82,79% (kategori sangat baik), menurut penelitian ini. Ada peningkatan sebesar 9,54 persen berdasarkan data kedua siklus. Agar siswa kelas VI SD Inpres Parang lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA, dapat diterapkan strategi pembelajaran kooperatif jenis “make a match”.
<b>Key words:</b> <i>Keaktifan belajar, model pembelajaran kooperatif tipe make a match, IPAS</i>	artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



### PENDAHULUAN

Menyoroti eksistensi bangsa melalui upaya pendidikan, karena kita semua tahu bahwa pendidikan sangat penting bagi kesejahteraan masyarakat dan mempersiapkan generasi mendatang untuk berkembang di dunia modern. Manusia berkewajiban untuk melanjutkan perjalanan pendidikannya sejak lahir hingga meninggal dunia. Yang terpenting dalam pendidikan yang berkualitas bukan hanya informasi yang dipelajari anak, tetapi juga cara informasi tersebut membentuk karakter mereka. Saat tumbuh dewasa, seorang anak diharapkan mampu menangani dirinya sendiri dengan tepat dan terlibat dengan dunia di sekitarnya baik secara sosial maupun individual. Pendidikan yang direncanakan dan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dilaksanakan dengan baik memastikan bahwa siswa terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri dan bahwa lingkungan kelas mendukung keberhasilan mereka. Ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri, pembelajaran akan jauh lebih bermakna daripada ketika guru memiliki kendali penuh. Komunikasi dua arah yang baik antara instruktur dan siswa tidak dapat dicapai tanpa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa terlibat dalam mewujudkan sesuatu di kelas, mereka menyerap lebih banyak dari apa yang diajarkan. Ditambah lagi, karena mereka dapat mendalami keahlian mereka sendiri, para siswa bersemangat untuk terus belajar. Proses pembelajaran akan menjadi lebih penting dengan tingkat keterlibatan siswa seperti ini.

Keberhasilan pendidikan di kelas bergantung pada pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum yang berlaku. Berbagai pendekatan dan model pembelajaran yang tepat dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna. Salah satu beban mata pelajaran dalam kurikulum saat ini, yaitu kurikulum otonom yang mencakup Ilmu Pengetahuan Sosial atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sudah dikenal luas. Jika dibandingkan dengan bidang akademik lainnya, ilmu pengetahuan sosial menonjol karena penekanannya pada partisipasi siswa di kelas (Hidayati, 2002; 19–20). Menurut pandangan ini, kurikulum IPS sekolah dasar harus bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pendidikan mereka sendiri, dengan harapan hal ini akan mengarah pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep pelajaran. Pembelajaran dalam ilmu pengetahuan sosial seharusnya memberi penekanan pada kapasitas psikomotorik, emosional, dan kognitif.

Peneliti mengamati siswa kelas enam SD Inpres Parang pada tanggal 24 Agustus 2024 dan menemukan bahwa meskipun kurikulum independen—pengajaran yang disesuaikan dengan sifat dan gaya belajar unik setiap siswa—guru masih sangat bergantung pada metode ceramah, yang membuat siswa merasa bosan sepanjang semester. Tentu saja, ceramah merupakan cara yang efektif untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi terlalu banyak ceramah dapat menyebabkan hafalan dan, lebih buruk lagi, siswa akan mencari gangguan di luar kelas untuk mengusir kebosanan, terutama di lingkungan yang tidak terlalu banyak permainan untuk mendorong partisipasi aktif dan ide-ide segar. Siswa lebih mungkin menyerap materi pelajaran jika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat dicapai dengan memilih model pembelajaran yang tepat.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Hasil pengamatan menunjukkan hal berikut: pertama, siswa tidak terlalu terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri dalam hal sains; misalnya, ketika guru memberikan umpan balik tentang pekerjaan sebelumnya, banyak siswa hanya menatap kosong atau memilih untuk tetap diam. Kedua, hasil wawancara guru mengungkapkan bahwa mereka kesulitan menemukan cara yang efektif untuk mengajarkan kurikulum sains. Uraian tersebut menunjukkan bahwa metodologi pembelajaran kooperatif *make-a-match* dapat menjadi salah satu pendekatan untuk menciptakan pelajaran sains yang menarik dan relevan..

Karena pembelajaran kooperatif dibangun atas dasar interaksi sosial (Suprijono, 2011: 54), pembelajaran ini cocok untuk menyampaikan pelajaran yang mencakup ilmu sosial dan ilmu pengetahuan alam. Siswa akan lebih terlibat dalam kerja kelompok selama pelajaran ketika mereka menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif ini, yang didefinisikan sebagai "pembelajaran di mana kelompok kecil anak-anak saling membantu untuk belajar" (Slavin, 2008: 151). Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proyek kelompok karena mereka masing-masing memiliki tugas khusus untuk dilakukan.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan permainan kartu adalah model *make a match*; model ini mendorong siswa untuk bekerja sama, membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, melatih otak mereka untuk memproses informasi dengan lebih efisien, dan meningkatkan keterlibatan mereka di kelas. Pembelajaran kooperatif lebih cocok untuk pembelajaran mandiri konsep-konsep ilmiah bagi anak-anak sekolah dasar karena kualitasnya, yang meliputi tingkat pergerakan yang tinggi (Isjoni, 2009: 15).

Mengingat latar belakang ini, peneliti bermaksud menguji kemandirian model pembelajaran kooperatif berdasarkan strategi "cocokkan" dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan konsep ilmiah. Hasilnya, sebuah proyek penelitian tindakan berjudul: "peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Kelas VIA SD Inpres Parang"

Berdasarkan informasi yang diberikan, rumusan masalah juga diturunkan dari: "bagaimana deskripsi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sehingga adapt meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VIA SD Impres Parang tahun pelajaran 2024/2025, dan bagaimana peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada peserta didik kelas VIA Sd Inpres Parang tahun pelajaran 2024/2025”.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengikuti metodologi penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Pada bulan Agustus semester ganjil tahun 2024/2025, sebanyak dua puluh siswa kelas VIA SD Inpres Parang berpartisipasi dalam penelitian ini. Proses pembelajaran menjadi fokus penelitian ini. Tabel dan grafik menggambarkan hasil analisis deskriptif data yang dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil dari dua siklus empat kali pertemuan yang menunjukkan penggunaan model pembelajaran kooperatif *make-a-match* di kelas sains di SD Impres Parang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa terhadap materi meningkat setelah diberikan tugas. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil pengamatan yang dilakukan dari penerapan model pembelajaran kooperatif *make-a-match*.

Tabel 1. Perbandingan hasil observasi keaktifan belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dari siklus I sampai siklus II

<b>Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i></b>	
<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
<b>73,25%</b>	<b>82,79%</b>
<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif *Make a Match* pada siklus I sebesar 73,25% baik, sedangkan pada siklus II mencapai 82,79% sangat baik, sesuai dengan tabel I. Dari pemaparan kedua siklus tersebut terlihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 9,54% dari siklus I ke siklus II ketika menggunakan model pembelajaran bersama *Make a Match*. Berikut ini adalah hasil penilaian siswa dari siklus I dan II yang menunjukkan adanya peningkatan tersebut:

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I dan II

No	Keterangan	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah	2740	3235
2.	Rata-rata	68,5	79
3.	Nilai Tertinggi	95	100
4.	Tuntas KKM	13	19
5.	Belum Tuntas KKM	07	01
6.	Persentase KKM	56,6%	89,73%

Berdasarkan data pada tabel tersebut, terlihat bahwa hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan saat menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif make a match. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 68,5 menjadi 78,90 antara siklus I dan II. Selain nilai maksimal 95 pada siklus I dan 100 pada siklus II, data di atas menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 13 siswa dan pada siklus II terdapat 19 siswa yang tuntas KKM. Pada siklus I terdapat 7 siswa yang tidak tuntas KKM; pada siklus II terdapat 1 siswa yang tidak tuntas KKM dari total 56,6%; dan pada siklus III persentase siswa yang tuntas KKM meningkat menjadi 89,73% dengan jumlah keseluruhan 19 siswa. Siswa mencapai indikator keberhasilan hasil belajar siklus II apabila telah menyelesaikan paling sedikit 70 kegiatan belajar individu. Berikut ini adalah hasil kegiatan observasi model pembelajaran kooperatif Make a Match pada dua siklus pertama.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Aktivitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match			
Siklus I		Siklus II	
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
81,25%	87,50%	100%	100%

Saya memperoleh persentase 81,25% dalam kriteria baik untuk observasi keterampilan guru

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

pada pertemuan siklus pertama. Nilai meningkat menjadi 87,50% dengan kriteria sangat baik pada pertemuan kedua siklus I. Pertemuan I dan II siklus II memperoleh nilai sempurna pada semua kriteria.

### **Pembahasan**

Karena model pembelajaran kolaboratif tipe make-a-match mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah melalui pemikiran individu dan kelompok, penerapannya pada pendidikan sains meningkatkan keterlibatan, retensi, dan kinerja siswa. Paradigma pembelajaran kooperatif make-a-match mendorong aktivitas otak dan fisik di antara siswa. Siswa lebih mungkin mengingat informasi ketika mereka terlibat dalam aktivitas mental yang disarankan oleh model pembelajaran ini. Strategi pembelajaran kooperatif make-a-match dapat meningkatkan aktivitas fisik dan mental siswa, kata Miftahul Huda (2013:253). Sederhananya, gaya belajar ini menggabungkan komponen yang menyenangkan yang meningkatkan pengalaman belajar. Sejalan dengan ini adalah karya Anita Lie, yang berpendapat bahwa, menurut penelitiannya, pembelajaran kooperatif make-a-match memiliki potensi untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung (membiarkan mereka bergerak) di kelas (2002:55). Siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar ketika lingkungan kelas seperti ini hadir.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sains menggunakan model Make a Match friendly mengalami peningkatan antara siklus I dan II, berdasarkan hasil observasi. Pada siklus I pertemuan I, persentase rata-rata keterlibatan siswa sebesar 70,96% dan pada pertemuan II sebesar 76,08%, keduanya termasuk kategori baik. Pada pertemuan I dan II siklus II, persentase aktivitas siswa rata-rata masing-masing sebesar 81,02% dan 86,20%, yang termasuk kategori sangat baik.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimalah penghargaan tulus kami kepada semua orang yang berkontribusi pada penelitian ini.

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Penelitian tentang efektivitas penggunaan pendekatan pembelajaran kolaboratif make-a-match dalam pembelajaran IPA di SD Inpres Parang tingkat VIA telah menghasilkan kesimpulan bahwa strategi ini meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa. Persentase rata-rata aktivitas

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

belajar siswa meningkat dari 32,39% (kategori kurang) pada prasiklus menjadi 73,25% (kategori sangat baik) pada siklus I, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini telah meningkat. Terdapat sejumlah masalah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif make-a-match pada siklus pertama yang mengharuskan adanya perubahan pada siklus kedua. Perubahan ini seharusnya mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain dan berbicara ketika mereka merasa tidak nyaman, dan juga seharusnya memberikan penguatan bagi siswa ketika mereka berpartisipasi aktif, seperti pujian atau penghargaan. Selain itu, pendidik memainkan peran yang lebih aktif dalam mengarahkan siswa. Terdapat pertemuan antara peneliti dan instruktur untuk membicarakan fase pembelajaran yang belum tuntas. Terjadi peningkatan pada siklus II setelah penerapan perubahan, dengan persentase aktivitas siswa rata-rata meningkat menjadi 82,79% (kategori sangat baik).

### **Saran**

Berikut ini adalah beberapa rekomendasi yang diperoleh dari penelitian ini: (a) Untuk membantu siswa terlibat secara aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran mereka, sekolah harus membimbing instruktur untuk menggunakan berbagai strategi pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif make-a-match. (b) Guru dapat menggunakan model ini sebagai variasi dari pendekatan pembelajaran mereka sendiri dan untuk meningkatkan aktivitas siswa. Mereka juga harus secara konsisten menginspirasi dan memotivasi siswa mereka untuk menjadi pembelajar aktif. (3) Penelitian selanjutnya harus mengeksplorasi model pembelajaran kooperatif make-a-match secara lebih rinci dan menyempurnakannya agar lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anita Lie, (2008), *Cooperative Learning*, Jakarta: PT Gramedia.
- Hidayanti, (2002), *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Program DII-PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Huda, Miftahul, (2013), *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Isjoni, (2011), *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus, (2011), *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Slavin, Robert E, (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media