

## **Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make-A-Match* Pada Siswa Sekolah Dasar**

**Lois Anggi Putri** ✉, Universitas PGRI Madiun

**Cerianing Putri Pratiwi**, Universitas PGRI Madiun

**Endang Sri Maruti**, Universitas PGRI Madiun

✉ [loisanggi@gmail.com](mailto:loisanggi@gmail.com)

**Abstract:** **Abstract:** Research This aims to know the application of learning models cooperative make a match type assisted by card media pictorial and for know enhancement results study in Indonesian language learning. Types of research This is Classroom Action Research (PTK) in 2 cycles using a learning model cooperative Make a Match type. Study This involves class V of SDN Sidomulyo 01, totalling 19 students. The research showed that cycle I obtained less than optimal results with a completion percentage of 47.37%. Through reflection in cycle I, the researcher made improvements so that cycle II obtained a completion percentage of 84.21% and the number of students who did not complete was 3 out of a total of 19 students. These results show that the application of the make-a-match type cooperative learning model can improve the learning outcomes of class V students at SDN Sidomulyo 01.

**Keywords:** Learning model, learning media, elementary school students

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media kartu bergambar dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 2 siklus dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Penelitian ini melibatkan kelas V SDN Sidomulyo 01 yang berjumlah 19 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I memperoleh hasil yang kurang maksimal dengan persentase ketuntasan 47,37%. Melalui refleksi pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan sehingga siklus II memperoleh persentase ketuntasan sebesar 84,21% dan jumlah siswa yang tidak tuntas ada 3 dari keseluruhan siswa sebanyak 19 orang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sidomulyo 01.

**Kata kunci:** Model pembelajaran, media pembelajaran, siswa sekolah dasar



## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan adanya interaksi antara peserta didik dan pendidik, di mana pendidik berusaha membantu peserta didik dalam kegiatan belajar untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kepercayaan diri. Pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dapat dipraktikkan langsung dalam kehidupan sehari-hari, namun sebagian siswa menganggapnya sulit. Kesulitan belajar bahasa Indonesia menurut siswa seringkali disebabkan oleh banyaknya materi menulis. Kesulitan ini membuat siswa kurang antusias dalam menerima pelajaran. Meski begitu, banyak juga siswa yang menganggap bahasa Indonesia sangat mudah karena berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Namun, kurangnya ketelitian dalam mempelajarinya dapat menyebabkan berbagai kesulitan belajar (Anzar & Mardhatillah., 2017).

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia masih belum dapat dilakukan secara maksimal. Banyak kegiatan yang telah dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tidak berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan oleh respons siswa dan aktivitas belajar peserta didik yang kurang optimal (Casmudi & Prasetya, 2021). Model pembelajaran *Make a Match* mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran di kelas. Siswa juga diharapkan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menentukan jawaban yang benar (Aliputri, 2018). Dengan menggunakan model ini, siswa akan merasa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

### Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

*Make A Match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Make A Match* melibatkan interaksi antara siswa, dengan fokus pada mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Pendekatan ini memungkinkan variasi dalam pemikiran siswa karena aktivitas permainan dalam model *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan menyediakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan (Oktavia Adela Lumandung et al., 2022). Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial antara siswa, pengembangan keterampilan kerja sama tim, serta pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran. Model ini mengacu pada konsep kerjasama dan kolaborasi antar-siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran tentu memerlukan suatu media pembelajaran untuk membuat suatu pembelajaran lebih menarik, media pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu kemampuan membaca peserta didik yaitu media kartu kata bergambar. Menurut (Amini & Suyadi (2020) Kartu kata bergambar (flashcard) merupakan sebuah kartu yang bergambar, tulisan atau sebuah simbol. Media kartu kata bergambar merupakan media visual yang tidak dapat diproyeksi tetapi bisa dimanfaatkan untuk menstimulus peserta didik sehingga menunjukkan respon seperti yang diharapkan.

Media kartu bergambar adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulisi atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu bergambar merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori flash card. Media pembelajaran ini mengandalkan kartu bergambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran (Nurma Pertiwi et al., 2019).

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti dan dapat dilakukan secara berkolaborasi bersama teman sejawat dengan melalui tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan merefleksikan tindakan secara kolaborasi dan partisipasi untuk melakukan perbaikan atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan memanfaatkan tindakan –tindakan tertentu agar menjadi lebih baik (Durrotunnisa & Nur, 2020). Dalam proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebanyak 2 siklus.

Model pembelajaran kooperatif *make a match* membuktikan bahwa terdapat banyak kelebihan yaitu Menurut (Winarni (2019) keunggulan model kooperatif tipe Make a Match yaitu a) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, b) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya, c) efektif dalam membantu siswa mengembangkan keberanian dalam melakukan presentasi, dan d) efektif dalam membantu siswa belajar menghargai disiplin waktu. (Zakiah & Kusmanto, 2017) berpendapat model pembelajaran *make a match* memberikan kelebihan bagi peserta didik, diantaranya dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik, efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar dan berpikir cepat untuk menemukan pasangan, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, efektif sebagai sarana melatih keberanian.

Adapun kerja sama yang dilakukan antara peneliti dan guru kelas sebagai observer dalam proses pembelajaran, dari hasil observasi dan refleksi yang dilakukan bersama guru kelas menjadi tolak ukur dalam mengambil tindakan setelah proses pembelajaran dan menjadi acuan dalam membuat rancangan pembelajaran dilakukan. Sumber penelitian dilakukan pada siswa kelas V di SDN Sidomulyo 01 dengan jumlah siswa secara keseluruhan sebanyak 19 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 8 perempuan. Seluruh siswa kelas V digunakan sebagai objek penelitian.

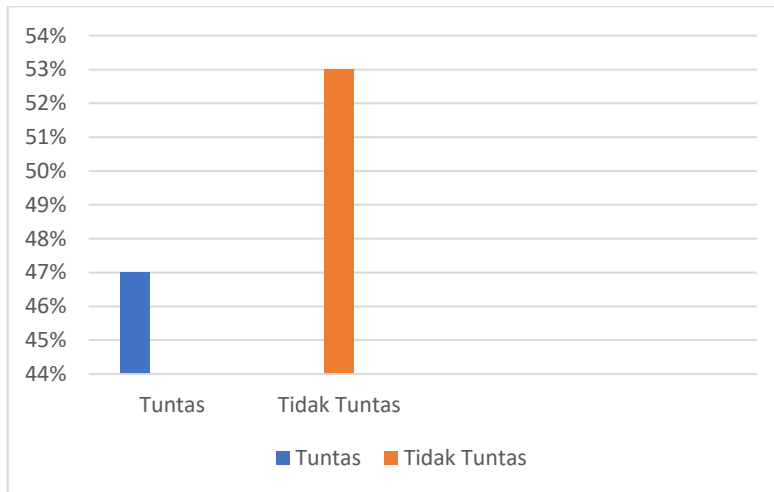
Hasil yang diperoleh akan di analisis menggunakan kualitatif deskripsi yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru serta dianalisis menggunakan kuantitatif sederhana yang diperoleh dari tes hasil belajar dengan rumus rata-rata dan persentase. Hasil perhitungan persentase ketuntasan yang diperoleh dikualifikasikan berdasarkan

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan sebanyak 2 siklus dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, adapun hasil dan pembahasan yang tertuang adalah sebagai berikut:

### 1. Siklus I

Tahap awal yang dilakukan adalah perencanaan tindakan. Pada siklus 1 ini peneliti mempersiapkan dan menyusun rancangan-rancangan yang akan digunakan pada pelaksanaan tindakan kelas dengan materi kalimat tanggapan dan saran. Persiapan pada pelaksanaan siklus 1 diantaranya yaitu dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu kartu bergambar, soal evaluasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan materi pembelajaran mengenai kalimat tanggapan dan saran. Adapun hasil proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

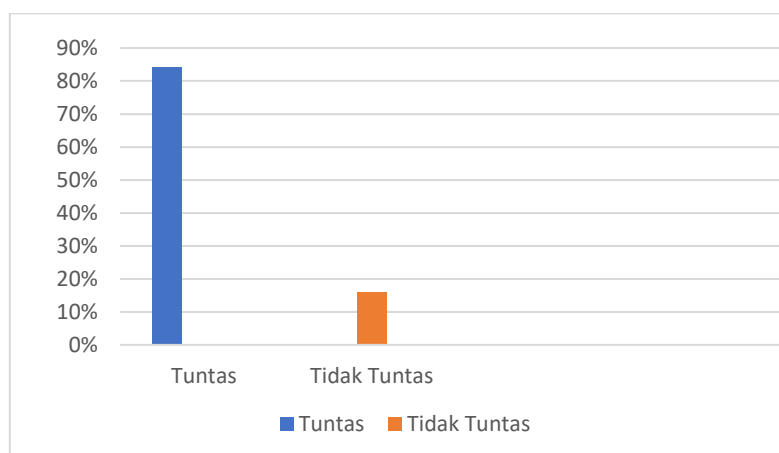


Gambar 1. Grafik Ketuntasan Kognitif Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan Gambar 1 menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Sidomulyo 01 pada siklus I mencapai rata-rata 72. Dengan rincian dari 19 siswa, yang nilainya tuntas ada 9 siswa dengan persentase 47,37% dan yang tidak tuntas 10 siswa dengan persentase 52,63%.

## 2. Siklus II

Pada tahap ini peneliti melakukan hal yang sama pada siklus sebelumnya hanya saja kekurangan-kekurangan yang terdapat di siklus sebelumnya diperbaiki di siklus II ini yaitu seperti siswa yang kurang aktif dan masih kurang percaya diri sehingga kekurangan ini membuat proses pembelajaran kurang efektif. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil observasi peneliti bersama guru kelas. Dengan demikian, peneliti mencoba melakukan perbaikan dengan mengganti soal LKPD dengan lebih menarik dan sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru dan siswa menyanyikan yel-yel agar lebih bersemangat.

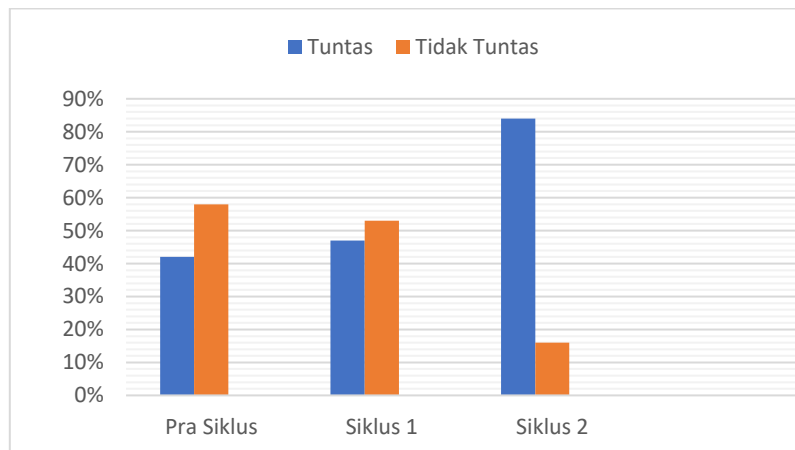


Gambar 2. Grafik Ketuntasan Kognitif Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan Gambar 2 menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Sidomulyo pada siklus II mencapai rata-rata 87. Dengan rincian dari 19 siswa, yang nilainya tuntas ada 16 siswa dengan persentase 84,21% dan yang tidak tuntas 3 siswa dengan persentase 15,79%. Maka hasil belajar yang diperoleh di siklus II sudah meningkat.

Tabel 1 Perbandingan Ketuntasan Kognitif Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Ket	Tahapan Siklus		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	61,84	71,68	87,31
Siswa yang Tuntas	8	9	16
Siswa yang tidak tuntas	11	10	3
Ketuntasan Hasil Belajar (%)	42,11%	47,37%	84,21%
Hasil Belajar Tidak Tuntas	57,89%	52,63%	15,79%



Gambar 3. Grafik Perbandingan Ketuntasan Kognitif Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 3 dapat dilihat bahwa terdapat perubahan pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar. Setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Dari hasil perbandingan diatas maka disimpulkan bahwa hasil dari pra siklus, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan dengan media kartu bergambar dan dengan hasil yang sudah sesuai dengan harapan peneliti.

## PEMBAHASAN

Penggunaan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat sebagai inovasi guru dalam pembelajaran. Sesuai dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh (Harahap, 2017)

bahwa pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, yang dapat dilihat pada hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa. Jadi, setelah diadakan perbaikan-perbaikan menggunakan penerapan model kooperatif tipe Make a Match berbantuan dengan media kartu bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia, kekurangan-kekurangan bisa diatasi dan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Temuan yang muncul pada saat penerapan Model Kooperatif Tipe Make a Match berbantuan media kartu bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Siswa mulai terbiasa melakukan prosedur dalam kegiatan kelompok dan Pengalaman belajar siswa lebih nyata dan mampu diserap secara maksimal

Penggunaan model kooperatif Tipe Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan Upaya yang bisa dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, yang sejalan dengan penelitian (Wijanarko, 2017) Model pembelajaran *make a match* dapat direkomendasikan untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Karena, karakteristik siswa yang gemar bermain dirasa cocok dengan karakteristik model pembelajaran *make a match*, yang nantinya siswa dapat belajar sambil bermain. Hasil penelitian yang telah didapatkan dari seluruh serangkaian penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media kartu bergambar pada siswa kelas V memperlihatkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar yaitu pada aspek kognitif dari pra siklus 42% meningkat menjadi 47% pada siklus I dan meningkat menjadi 84% pada siklus II, peningkatan juga terjadi pada aspek afektif dan psikomotorik.

## SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah didapatkan dari seluruh serangkaian penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media kartu bergambar pada siswa kelas V memperlihatkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar yaitu pada aspek kognitif dari pra siklus 42% meningkat menjadi 47% pada siklus I dan meningkat menjadi 84% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif Tipe Make a Match berbantuan media kartu bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sidomulyo 01.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
2. Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
3. Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik*, 4(1 Maret 2017), 53–64.
4. Casmudi, & Prasetya, K. H. (2021). Kondisi Riel Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri Balikpapan (Tinjauan Implementasi Dan Problematika). *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(Vol. 4 No. 2 (2021): Desember 2021), 189–198. <http://jurnal.pbsi.uniba>

bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/137/92

5. Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
6. Nurma Pertiwi, I., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
7. Oktavia Adela Lumandung, Jhon R. Wenas, & Anetha L. F. Tilaar. (2022). Model Pembelajaran Make A Match Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di SMP Negeri 2 Tatoareng. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 156–165. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.855>
8. Winarni, T. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Kartu Angka. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 99–104. <https://doi.org/10.24176/anargya.v2i2.3944>
9. Zakiah, I., & Kusmanto, H. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kreativitas. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 32–43.