

## **Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 4 di Sekolah Dasar**

**Iit Marelita Salsa Bela<sup>1</sup>, Luncana Faridhoh Sasmito<sup>2</sup>, Ajeng Rahayu Rinanti<sup>3</sup>, Vaneza Yuanita Septyani<sup>4</sup>**

PGSD, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Indonesia

<sup>1</sup> [iitsragen@gmail.com](mailto:iitsragen@gmail.com)

<sup>2</sup> [luncanafs@gmail.com](mailto:luncanafs@gmail.com)

<sup>3</sup> [ajengrahayurinanti24@gmail.com](mailto:ajengrahayurinanti24@gmail.com)

<sup>4</sup> [vanezayuanita@gmail.com](mailto:vanezayuanita@gmail.com)

### **Kata-kata kunci:**

Kata kunci 1; Mencari Pasangan  
 Kata kunci 2; Hasil Belajar  
 Kata kunci 3; Pembelajaran kooperatif  
 Kata kunci 4; Sekolah Dasar  
 Kata kunci 5; Keaktifan Siswa

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya partisipasi dan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran tematik, sehingga diperlukan model yang mendorong aktivitas belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Model *Make a Match* dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang tepat secara aktif dan kolaboratif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar siswa antara pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan *Make a Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta interaksi sosial siswa. Dengan demikian, model *Make a Match* dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif di sekolah dasar.

### **Keywords:**

Keyword 1; *Make a Match*  
 Keyword 2; learning outcomes  
 Keyword 3; cooperative learning  
 Keyword 4; elementary school  
 Keyword 5; student activity

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the improvement of learning outcomes of fourth-grade elementary school students through the implementation of the Make a Match learning model. The background of this study lies in the low participation and conceptual understanding of students in thematic learning, requiring a model that promotes enjoyable and meaningful learning activities. The Make a Match model was selected because it encourages students to actively and collaboratively learn by finding matching card pairs. This research adopts a quantitative approach with a classroom action research design conducted in two cycles. Data collection techniques include observation, learning outcomes tests, and documentation. The findings indicate a significant increase in students' average learning outcomes from pre-action, cycle I, and cycle II. These results demonstrate that the Make a Match model effectively improves conceptual understanding, learning motivation, and social interaction among students. Therefore, the Make a Match model is recommended as an alternative active learning strategy for elementary schools.*

## **Pendahuluan**

Pembelajaran abad ke-21 menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif. Namun, kenyataannya proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi metode konvensional yang berpusat

pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, kurangnya interaksi antar peserta didik, serta hasil belajar yang belum optimal, khususnya pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar

Model pembelajaran kooperatif dipandang sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Slavin (2015) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk belajar melalui kerja sama, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap proses serta hasil belajar kelompok. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang aplikatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar adalah *Make a Match*. Model ini menekankan aktivitas belajar melalui permainan mencari pasangan kartu yang sesuai antara soal dan jawaban, konsep dan definisi, atau gambar dan keterangan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Sari (2019) menyatakan bahwa *Make a Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Wulandari (2020) menemukan bahwa model ini dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran tematik. Meski demikian, penerapan *Make a Match* pada konteks pembelajaran tematik kelas IV masih memerlukan penguatan bukti empiris, khususnya melalui penelitian tindakan kelas yang menekankan perbaikan proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memperkuat temuan sebelumnya dengan fokus pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV melalui penerapan model *Make a Match*. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan sistematis *Make a Match* dalam dua siklus pembelajaran tematik serta analisis peningkatan hasil belajar berdasarkan tahapan tindakan yang dilakukan.

## Metode

Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas 4 di salah satu sekolah dasar negeri. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan membandingkan peningkatan nilai pada setiap siklus serta menginterpretasikan perubahan perilaku belajar siswa.

## Hasil dan pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Pada tahap pra tindakan, sebagian besar siswa menunjukkan hasil belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), serta rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Pada siklus I, setelah diterapkan model *Make a Match*, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi pra tindakan. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, lebih aktif bergerak mencari pasangan kartu, dan berani berinteraksi dengan teman sekelas. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mengalami kebingungan dalam memahami aturan permainan dan mengaitkan kartu dengan konsep materi, sehingga peningkatan hasil belajar belum optimal.

Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan memperjelas instruksi pembelajaran, mengatur waktu kegiatan secara lebih efektif, serta memberikan contoh konkret sebelum kegiatan *Make a Match* dimulai. Hasilnya, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan sebagian besar siswa telah mencapai KKM. Selain peningkatan nilai, perubahan positif juga terlihat pada aspek non-kognitif, seperti meningkatnya kepercayaan diri, kerja sama, dan motivasi belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin (2015), bahwa interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan Sari (2019) dan Wulandari (2020) yang menyatakan bahwa *Make a Match* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make a Match* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperbaiki kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. dan kerja sama sebagai sarana memahami konsep. Temuan ini memperkuat penelitian terdahulu bahwa *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan hasil belajar siswa.

### Simpulan

Penerapan model *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar. Peningkatan terjadi pada aspek pemahaman konsep, motivasi belajar, serta aktivitas siswa selama pembelajaran. Model ini dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang mengaktifkan siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji integrasi *Make a Match* dengan media digital untuk meningkatkan minat belajar.

### Referensi

- Sari, M . (2019). *Penerapan Model Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 4 (2), 112 – 120.
- Wulandari, R . (2020). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada **Pembelajaran Tematik**. Jurnal Inovasi Pendidikan, 6 (1), 55 – 63.
- Slavin, R . E . (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: **Allyn and Bacon**. [https://archive.org/details/cooperativelearn0000slav\\_o2v2](https://archive.org/details/cooperativelearn0000slav_o2v2)