

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa di Nida Suksasat *Islamic Priciple School*

Nurani Atika Putri Lubis¹, Amin Basri², Suci Perwita Sari³

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara^{1,2,3}

lubisnuraniatikaputri@gmail.com¹, aminbasri@umsu.ac.id²,

suciperwita@umsu.ac.id³

ABSTRACT

Learning outcomes are the most important part of the learning process. The aim of this research is to determine the effect of the Make A Match learning method on elementary school students' learning outcomes. This type of research is Quantitative research with True Experimental Design. The design used in this research was Pretest-posttest Control Group Design. Sampling was carried out using random sampling technique. Data collected uses observation, tests and documentation, while research data is analyzed using descriptive statistics and inferential statistics. The research results show that this learning model influences the learning outcomes of elementary school students. The application of the Cooperative Learning Model Make A Match is higher than the pretest average. The existence of game elements in the Make A Match learning model prevents students from getting bored and stiff in the learning process because students learn while playing. Game elements in this lesson include finding pairs of question cards and answer cards held. Thus, the make a match model is an important part of improving student learning outcomes and is a varied method of choice for teachers.

Keywords: Cooperative Learning, Make A Match, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan *True Experimental Design*. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest- posttest Control Group Design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Data yang dikumpulkan menggunakan Observasi, tes dan dokumentasi, sedangkan data hasil penelitian dianalisis secara Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran ini berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa sekolah dasar. Penerapan *Cooperative Learning Model Make A Match* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *pretest*. Adanya unsur permainan dalam model pembelajaran *Make A Match*, membuat siswa tidak bosan dan kaku dalam proses pembelajaran karena siswa belajar sambil bermain. Unsur permainan yang ada dalam pembelajaran ini seperti mencari pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dipegang. Dengan demikian, model *make a match* menjadi bagian penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadi pilihan metode yang bervariasi bagi guru.

Kata Kunci: Pembelajaran *Cooperative Learning*, *Make A Match*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilaksanakan di Satun, Thailand Menurut Berlian (2017), hasil belajar selalu ada dalam sejarah manusia karena manusia selalu mengejar hasil berdasarkan kemampuan mereka. Oleh karena itu, hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Halmar (2011) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar adalah tingkat prestasi siswa yang terkait dengan prestasi akademik. Hasil belajar biasanya diukur dari kemampuan akademik yang menjadi tujuan pembelajaran dan menunjukkan kemampuan siswa dalam belajar. Menurut Warmansyah & Amalina (2019), hasil belajar mencakup nilai, pemahaman, sikap, penghayatan, keterampilan, dan pola tindakan..

Lince (2022) mendefinisikan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan proses transformasi tingkah laku siswa sebagai hasilnya, selain itu hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah Psikomotor Menurut Warmansyah (2019), tujuan terdiri dari gerak refleks yang meliputi gerak fundamental, kemampuan perseptual dan fisik, gerak terlatih, dan perilaku non diskursif. Klasifikasi ini terdiri dari tingkat keterampilan yang umumnya mengikuti urutan fase dalam proses pembelajaran motorik. Hasil belajar dapat dilihat dari pencapaian tujuan pembelajaran, Elina (2021). Hasil belajar adalah kemampuan siswa sebagai tindakan hasil belajar dan dapat diamati melalui kinerja siswa yang dibedakan menjadi keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan suatu proses transformasi tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam arti luas meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Ihsan (2022) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan keluaran interaksi dari proses belajar mengajar. Dalam hal ini prestasi adalah nilai, keluaran, dan kompetensi yang telah dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor internal dan eksternal. Menurut Warmansyah & Amalina (2019) secara umum beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis, yaitu (1) faktor internal (faktor dalam diri siswa), seperti kondisi rohani dan jasmani siswa; (2) faktor eksternal (faktor luar siswa), kondisi lingkungan siswa; dan (3) faktor pendekatan pembelajaran.

Pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran yang menekankan adanya kerja sama antar siswa dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran *cooperative* adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara *cooperative* dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda. Pembelajaran *cooperative* dapat memberikan dukungan bagi peserta didik untuk saling tukar menukar ide, memecahkan masalah dan meningkatkan kecakapan berbahasa (Iskandar 2020).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru hendaklah memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan serta mampu menarik perhatian siswa untuk belajar Amaliyah (2019). Model pembelajaran adalah *Make A Match* yang merupakan teknik mengajar dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban (mencocokkan kartu) yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut (Warmansyah, 2019).

Keunggulan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran *Cooperative Learning* adalah salah satu strategi belajar yang digunakan oleh guru di dalam kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Novianto (2021) menyebutkan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk berpikir dalam mencari pasangan suatu konsep. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sirait & Noer, 2013) yang menyebutkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan melalui metode pembelajaran langsung.

Dari beberapa hasil penelitian tersebut jelas bahwa *make a match* merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang Pendidikan. Namun, masih belum jelas bagaimana dampak pengaruh metode *make a match* di lokasi penelitian terutama.

Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan model *Make A Match* pada model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Nida Suksasat Islamic Principle School.

METODE PENELITIAN

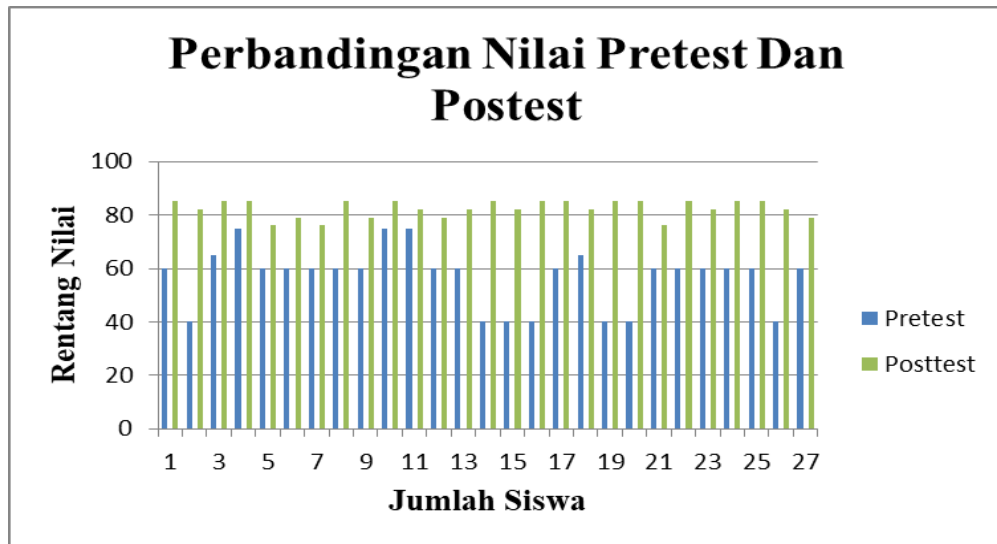
Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan oleh peneliti merupakan bagian dari metode penelitian kuantitatif, yang mana metode eksperimen adalah sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang penerapan *cooperative learning* model *make a match* pada kelas V di Nida Suksasat Islamic Principle School.

Berikut data dari nilai siswa *pretest* dan *posttest* menggunakan *Cooperative Learning Model Make A Match*. Dari data tersebut bisa dilihat banyak perubahan yang diterima oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran *Cooperative Learning* dan Model *Make A Match*, terutama dari segi nilai, yang mana sebelum siswa mengikuti *Cooperative Learning* model *Make A Match* tidak ada satu pun siswa yang tuntas pada

mata pelajaran, disebabkan karena guru hanya terfokus terhadap metode ceramah yang membuat siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi, dan setelah mengikuti pembelajaran dengan *Cooperative Learning Model Make A Match* siswa dikelas V Nida Suksasat Islamic Principle School.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 1. Perbandingan Rentang Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	76 % - 100 %	0	0 %
2.	56% - 75 %	19	76 %
3.	40 % - 55 %	6	24 %
4.	<40 %	0	0 %

Dari data yang didapatkan selama penelitian terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kegiatan *pretest* dan *posttest*. Pada kegiatan *Pretest* rata-rata berada pada angka 57, sedangkan pada kegiatan *Posttest* rata-rata hasil belajar 79. Hal ini disebabkan adanya pengaruh perlakuan yang diberikan. Hal ini menunjukkan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Model Make A Match* berbantuan kartu pertanyaan serta kartu jawaban dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Nida Suksasat Islamic Principle School, lebih baiknya hasil belajar terlihat lebih tinggi dari *pretest*. Peserta didik pada kegiatan *pretest* tidak ada yang tuntas dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang lama yaitu ceramah, sehingga siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran atau persentasenya 0 %. Sedangkan nilai maksimum atau KKM mata pelajaran adalah < 76.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

	Variable 1	Variable 2
Mean	56,85185185	82,33333333
Variance	125,2849003	9,923076923
Observations	27	27
Pooled Variance	67,6039886	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	52	
t Stat	-11,38689716	
P(T<=t) one-tail	4,85437E-16	
t Critical one-tail	1,674689154	
P(T<=t) two-tail	9,70874E-16	
t Critical two-tail	2,006646805	

Berdasarkan paparan tabel di atas, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh dimana Hasil belajar siswa dengan menggunakan *Cooperative Learning Model Make A Match* lebih baik dari hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional dengan nilai rata-rata saat *pretest* 57 sedangkan pada saat *posttest* 79. Hasil hipotesis penelitian diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $9,708 > 4,854$. Ini menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Model Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya unsur permainan dalam model pembelajaran *Make A Match*, membuat siswa tidak bosan dan kaku dalam proses pembelajaran karena siswa belajar sambil bermain. Unsur permainan yang ada dalam pembelajaran ini seperti mencari pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dipegang. Pada saat mencari pasangan kartu, siswa berjalan dan saling berinteraksi dengan teman sekelas untuk mendiskusikan kartu yang mereka pegang. Selain ada unsur permainan, diskusi yang dilakukan dengan cara bermain maka akan menambah pemahaman siswa terhadap materi, sehingga menjadikan hasil belajar siswa meningkat.

Menurut penelitian Berlian et al., (2017) pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas *Posttest* dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative model Make A Match* siswa sangat aktif dan bersemangat dalam materi sistem pencernaan manusia. Penerapan model pembelajaran *Cooperative model Make A Match* ini membuat siswa belajar sambil bermain, karena siswa diberikan kesempatan untuk berpikir dengan jawaban kartu yang dipegang, kemudian mencari pasangan dari kartu yang mereka pegang. Ketika siswa mencari pasangan jawaban kartu yang mereka pegang, siswa melatih diri untuk berpikir dan berinteraksi dengan teman-teman yang lain, siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar karena diberikan kesempatan untuk mencari pasangannya untuk mendiskusikan jawaban

dari soal dan pertanyaan yang mereka dapatkan, sehingga melatih siswa untuk berpikir dan memahami materi yang diajarkan.

Siswa tidak kaku serta canggung dalam belajar karena model pembelajaran ini memiliki unsur permainan, yaitu menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, sehingga membuat siswa berani tampil untuk presentasi ke depan kelas. Sehingga hasil belajar peserta didik terjadi kenaikan angka yang sangat signifikan dari yang *pretest* tidak ada peserta didik yang tuntas pada mata pelajaran mengalami kenaikan 79 pada *posttest*. Apabila dipersentasekan mengalami kenaikan dari 0 % pada *pretest* menjadi 100% pada *posttest*. Untuk nilai maksimal juga mengalami kenaikan angka yang cukup signifikan yaitu pada *pretest* peserta didik hanya mampu mencapai angka 75 sedangkan pada *posttest* peserta didik sudah bisa meraih nilai 85. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan Metode *Make A Match* (Mencari Pasangan) dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik kelas V Nida Suksasat Islamic Principle School.

KESIMPULAN

Penerapan *Cooperative Learning Model Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil ini mengindikasikan bahwa guru harus pintar dalam memilih metode pembelajaran agar tidak berjalan membosankan bagi peserta didik. Sebaiknya peserta didik membiasakan mengulang kembali pelajaran di rumah. Guru harus mampu menyusun LKS yang menarik sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam mengerjakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afista, Y., Priyono, A., & Huda, S. A. A. (2020). Analisis Kesiapan Guru Pai Dalam Menyongsong Kebijakan Merdeka Belajar (Studi Kasus Di Mtsn 9 Madiun). *Journal of Education and Management Studies*, 3(6), 53–60.
- Alvi, A., & Basri, A. (2023). Penggunaan Metode SAS (Struktural Analisis Sintetik) dengan Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 19 Asam Jawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22290–22299. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10081>
- Amaliyah, S. N., Rusijono, R., & Subroto, W. T. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Subtema Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1100. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n3.p1100-1115>
- Angga, cucu suryana, ima nurwahidah, D. (2022). Pengembanagan media pemebelajaran untuk pembelajaran di SMK. *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 4 Nomor 2 (2024) 366 - 373 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i2.1276

- Aufa Zakia. (2022). Kesiapsiagaan Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar diambil dari <https://www.kompasiana.com/aufazakian0630/62a1bd252098ab6c3265f015/kesiapan-guru%20dalam-implementasi-kurikulum-merdeka-belajar>
- Bandur, D. B. dan A. (2020). *Validitas dan Realibilitas Penelitian Dilengkapi Analisis dengan NVIVO, SPSS, dan AMOS* (Asli). Bogor: Mitra Wacana Media. <https://doi.org/10.31219/osf.io/tr4m7>
- Berlian, Z., Aini, K., & Hikmah, S. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di Smp Negeri 10 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 13–17. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v3i1.1335>
- Devi Yana, V., & Asmendri, A. (2021). Islamic Integrated-Based School Principal Decision Making In Junior High School. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 1(1), 28. <https://doi.org/10.31958/jies.v1i1.3018>
- Elina, R. (2021). Journal of Islamic Education Students The Effect of Administrative Services on Students' Satisfaction. *JIES: Journal of Islamic Education Students*, 1(1), 39–47. <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/jies>
- Halmar, M. (2011). Metodologi Pembelajaran Ahlak. *Jurnal Wahana Akademika*, 12, 27.
- Hidayah Siregar, N., & Basri, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Start With A Question Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22300–22310. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10082>
- Ihsan, M. (2022). Kesiapan Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1, 37.
- Iskandar, A., Sudirman, A. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Novianto, T. S. J. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies (JERS)*, 4(1), 572–581. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.22>
- Sirait, M., & Noer, P. A. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal INPAFI*, 1(3), 252–259. <https://doi.org/10.24114/jpb.v9i2.19078>

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 4 Nomor 2 (2024) 366 - 373 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i2.1276

Warmansyah, J. (2019). Efektifitas Game Powerpoint Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan Di Tk Asyofa Padang. *Ta'dib*, 22(2), 105. <https://doi.org/10.31958/jt.v22i2.1198>

Warmansyah, J., & Amalina, A. (2019). Pengaruh Permainan Konstruktif dan Kecerdasan Visual- Spasial Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini. *Math Educa Journal*, 3(1), 71-82. <https://doi.org/10.15548/mej.v3i1.270>