

KONSEP MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA DI SD NEGERI CURUG 1 KOTA BOGOR

Adithia Hermawan¹, Kurniati², Syarifuddin³,

¹²³Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

¹*adithiahermawan36@gmail.com*, ²*kurniati@uika-bogor.ac.id*,

³*syarifuddin@uika-bogor.ac.id*

Abstrak: Keberhasilan suatu proses belajar mengajar di kelas dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat terlihat dari tingkat kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Kemampuan siswa dalam memahami dan mampu menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari dan didengarkan menjadi aspek penting yang harus dimiliki dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Namun, saat ini metode pembelajaran yang biasa digunakan guru adalah metode konvensional, guru mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan siswa selalu pasif. Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang berbeda dalam upaya mengembangkan kemampuan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran yang inovatif yang dapat menjadikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sekaligus juga mampu meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dimana data diperoleh dari jurnal dan buku yang relevan mengenai model pembelajaran *make a match* dan menghasilkan konsep model pembelajaran *make a match* yang dapat digunakan dalam upaya mengembangkan kemampuan pemahaman siswa.

Kata Kunci: *metode, model pembelajaran, kemampuan pemahaman*

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu proses belajar mengajar di kelas dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat terlihat dari tingkat kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Semakin tinggi pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan belajar mengajar di kelas. Untuk menjadikan siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap suatu materi pelajaran maka diperlukan juga adanya perlakuan yang sesuai dengan apa yang diharapkan tersebut.

Kemampuan pemahaman merupakan kesanggupan untuk menyatakan definisi, merumuskan, dan menafsirkan suatu teori (Kompri, 2016). Sedangkan kemampuan pemahaman menurut Susanto adalah proses yang meliputi kemampuan untuk menjelaskan dan menafsirkan suatu hal, mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang komprehensif serta mampu menyajikan uraian dan penjelasan yang kreatif. (Mawaddah & Maryanti, 2016).

Dari hasil observasi siswa kelas V di SD Negeri Curug 1 ditemukan adanya berbagai masalah pendidikan seperti masih rendahnya tingkat kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Hal tersebut dapat diketahui dari data hasil ulangan harian siswa, didapati bahwa siswa kelas V-A dan V-B yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 25% (9 siswa) dan yang belum mencapai KKM

sebanyak 75% (27 siswa) dari masing-masing kelas. KKM yang harus dicapai oleh siswa yakni 70. Maka dengan demikian perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap pada mata pelajaran IPAS. Rendahnya nilai siswa dalam mata pelajaran IPAS dapat disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar siswa sehingga pencapaian pendidikan juga menjadi kurang maksimal, rendahnya fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa merasa cepat bosan dan seringkali mengabaikan penyampaian gurunya di depan kelas, model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Diantara berbagai kesenjangan yang dihadapi di SDN Curug 1 Bogor, kesenjangan lebih mengenai kualitas guru dalam mengajar di kelas terutama dalam hal pemilihan model pembelajaran.

Fenomena yang terjadi di sekolah adalah bahwa guru masih belum banyak yang menggunakan model pembelajaran yang dapat mendorong meningkatnya kemampuan pemahaman siswa. Guru biasanya lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional di dalam proses pembelajaran di kelas. Padahal untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat siswa mudah memahami suatu topik materi perlu adanya penerapan model pembelajaran yang tepat. Perlu diketahui bahwa model pembelajaran menurut Joyce & Weil adalah sebuah metode atau struktur yang bisa digunakan untuk merancang kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), menciptakan materi pembelajaran, serta mengelola proses belajar-mengajar di kelas atau lingkungan lainnya (Wijanarko, 2017). Soekanto juga menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu struktur konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu, serta berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar (Suprijono, 2016).

Kemudian selain hal tersebut didapatkan juga bahwa guru di sekolah terkadang hanya menggunakan satu model pembelajaran di dalam penyampaian materi pelajaran dan lebih dominan menyampaikan teori dibandingkan memberikan latihan dalam upaya meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa. Biasanya guru dalam mengajar masih menggunakan model pembelajaran yang didominasi oleh guru mata pelajaran atau disebut *Teacher Center* padahal pembelajaran akan lebih menarik, berwarna, menyenangkan dan efektif jika siswa turut terlibat dalam proses pembelajaran tersebut, yang juga dikenal dengan sebagai pembelajaran *Student Center*.

Berdasarkan keadaan tersebut membuat penulis tertarik untuk membahas mengenai konsep model pembelajaran *make a match* dalam mengembangkan kemampuan pemahaman siswa. Hal ini karena tujuan penulisan artikel ini untuk memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran yang inovatif yang dapat menjadikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sekaligus juga mampu meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa.

Kemudian, dalam membantu penulis dalam melakukan penelitian dan penyusunan artikel ini maka penulis menyertakan beberapa penelitian dengan tema senada yang pernah dilakukan para peneliti terdahulu, yang pertama adalah penelitian yang dilakukan Oktaviandi, Dkk. (2021) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Konsep Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*, Penelitian ini dilakukan sebagai upaya yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkannya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Hasil belajar siswa diperoleh dari setiap siklus, pada prasiklus siswa yang tuntas adalah 51,18%. Pada siklus I sebanyak 55,81% dan pada siklus II meningkat menjadi 81,40, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Penelitian kedua, yaitu hasil penelitian Habsari (2012) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Kelas VII C SMP Muhammadiyah Ajbarang,” Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah Ajbarang melalui pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui tiga siklus. Pada siklus I rata-rata skor indikator 1 adalah 3,68, indikator 2 adalah 2,91 dan indikator 3 adalah 1,91 dengan ketuntasan belajar 62,85%, pada siklus II rata-rata skor indikator 1 adalah 3,95, indikator 2 adalah 3,38 dan indikator 3 adalah 2,94 dengan ketuntasan belajar 74,28% dan pada siklus III rata-rata skor indikator 1 adalah 4,54, indikator 2 adalah 4,27 dan indikator 3 adalah 3,47 dan ketuntasan belajar 88,57%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kemampuan pemahaman matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Penelitian ketiga, yaitu hasil penelitian Argawati (2016) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sanden”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match*. Adapun, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sanden.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian deskriptif dengan menggunakan metode studi literatur. Yang akan menghasilkan konsep dasar model pembelajaran *make a match*. Studi literatur adalah suatu metode yang digunakan guna mengumpulkan beberapa data atau sumber yang berkaitan dengan topik dalam suatu penelitian. Studi pustaka adalah istilah lain dari kajian pustaka, tinjauan pustaka, kajian teoritis, landasan teori, telaah pustaka (*literature review*), dan tinjauan teoritis (Melfianora, 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu model pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan serta membuat siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, memiliki unsur permainan sehingga model pembelajaran *make a match* ini tidak membuat pembelajaran di kelas menjadi monoton dan tidak membuat siswa menjadi mudah bosan.

Model pembelajaran *make a match* merupakan sebuah metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama untuk mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas. Model pembelajaran *make a match* adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa terlibat dalam aktivitas menyenangkan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dengan melalui permainan mencari pasangan (Huda, 2015). Lebih lanjut, Iwan dan Lestari (2015) juga menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan dua anggota. Setiap anggota bertugas mencari pasangan dari soal dan jawaban yang sesuai. Pendekatan pembelajaran berbentuk permainan ini menciptakan suasana belajar yang santai sambil mendorong kerjasama dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain beberapa pendapat tersebut, Shoimin (2014) juga menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match*

merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu jawaban dan kartu soal, di mana setiap siswa mencari pasangan kartu yang berisi soal dan jawaban dari materi belajar tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang di dalam pelaksanaannya secara berkelompok siswa diajak untuk memahami konsep dan topik pembelajaran melalui media kartu jawaban dan kartu soal serta dalam pelaksanaannya memiliki batasan maksimum waktu yang ditentukan sebelumnya.

Adapun di dalam penerapan model pembelajaran *make match*, model ini memiliki beberapa langkah, berikut langkah-langkah yang dikemukakan oleh Huda (2013) yaitu:

- a) Guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa;
- b) Guru membagi peserta didik ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan;
- c) Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu jawaban;
- d) Guru memberitahukan siswa batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang;
- e) Guru mengharuskan seluruh anggota kelompok 1 untuk mencari pasangan kartu di kelompok 2. Apabila siswa sudah mendapatkan pasangan kartunya, siswa kemudian melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya
- f) Apabila waktu telah berakhir, siswa diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan siswa yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga;
- g) Siswa yang bisa menemukan pasangan satu-persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Siswa yang lain harus menyimak dan memberi komentar;
- h) Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi;
- i) Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua selesai melakukan presentasi.

Berdasarkan beberapa langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah model pembelajaran *make a match* harus dilakukan secara berurutan dan sistematis yang diawali dengan persiapan, membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, mencari pasangan, mencocokkan pasangan kartu, memberikan penghargaan dan penyimpulan materi pembelajaran.

Kemudian, model pembelajaran *make a match* juga memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya cocok untuk diterapkan di dalam proses pembelajaran, hal ini akan membuat siswa mudah dalam memahami suatu topik materi pembelajaran dan mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang mengasyikan, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Dapat menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan, karena dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran yaitu dengan adanya kegiatan permainan kartu berpasangan akan tercipta lingkungan di mana siswa merasa terlibat, termotivasi, dan menikmati proses pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah untuk memahami dan menyerap materi pelajaran;
- b) Kerjasama antarsesama siswa terwujud dengan dinamis, hal ini karena dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran, siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena mereka akan diajak untuk dapat menemukan jawaban dari pertanyaan berdasarkan kartu yang dipegangnya. Mereka akan berusaha untuk bersama-sama mencari pasangannya, kemudian secara bersamasama pula dalam menjawab setiap pertanyaan yang tersedia pada kartu yang dipegangnya sehingga akan terwujud kerjasama yang baik antarsesama siswa.

- c) Mampu menimbulkan sikap gotong royong pada diri siswa, karena dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran, akan timbul kesadaran dan kepedulian siswa terhadap kepentingan bersama serta semangat untuk saling membantu dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Ini mencakup kemampuan untuk bekerja dengan tim, menghargai kontribusi setiap individu, dan berbagi tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas atau masalah;
- d) Materi belajar disajikan lebih menarik perhatian siswa, melalui penerapan model pembelajaran *make a match* materi belajar disajikan dengan cara yang lebih menarik yaitu dalam bentuk permainan. Siswa akan lebih banyak terlibat di dalamnya sehingga akan menimbulkan perhatian dan semangat bekerjasama yang baik pada diri siswa;
- e) Mampu menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, karena materi disampaikan dengan cara yang lebih bervariasi, interaktif, dan menari sehingga mampu mempertahankan minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran;
- f) Dapat memperbaiki hasil belajar siswa guna mencapai taraf ketuntasan belajar, karena dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match*, maka pembelajaran disampaikan dengan cara yang lebih mengasyikkan siswa dapat berinteraksi satu sama lain secara aktif dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, siswa cenderung lebih terbuka untuk bekerja sama, berbagi ide, dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Hal ini menciptakan dinamika yang positif di dalam kelas, di mana siswa merasa lebih nyaman untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Dengan demikian, kerjasama antarsiswa dapat berkembang secara alami dan dinamis, membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

Namun, model pembelajaran *make a match* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu untuk diperhatikan agar dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan yakni guru perlu memberikan arahan dan bimbingan terkait kegiatan yang akan dilakukan, hal ini untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai kegiatan yang akan mereka lakukan dan juga agar siswa tidak melakukan aktivitas diluar kegiatan yang akan dilakukan;
- b) Waktu yang diberikan perlu dibatasi jangan sampai siswa bermain-main dalam pembelajaran, yaitu pada saat pelaksanaannya guru perlu memberikan batasan waktu karena model pembelajaran *make a match* merupakan strategi pembelajaran yang menerapkan bentuk permainan di dalamnya sehingga diperlukan adanya batasan waktu di dalam pelaksanaannya, hal ini agar siswa tidak melakukan aktivitas diluar pembelajaran seperti bermain-main selain itu hal ini perlu dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan tidak banyak membuang waktu untuk yang tidak perlu;
- c) Guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai, yaitu saat pelaksanaannya guru perlu untuk mempersiapkan alat dan bahan memadai, hal ini agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan yang diharapkan, oleh karenanya sebelum pelaksanaannya guru perlu untuk menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan agar kegiatan yang akan dilakukan dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

Demikian konsep dari model pembelajaran *make a match*, diharapkan bahwa guru dapat memilih model pembelajaran ini menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, model pembelajaran ini cocok untuk menjadikan siswa terlibat aktif di dalam pembelajaran dengan begitu siswa akan merasa lebih nyaman untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Dengan demikian, kerjasama antarsiswa dapat berkembang secara alami dan dinamis, membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan proses pembelajaran dalam upaya menciptakan kondisi belajar mengajar yang menyenangkan dan menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan berbentuk permainan kartu berpasangan, siswa diajak untuk belajar memahami konsep materi dengan cara yang menyenangkan. Hal ini akan membuat siswa menjadi aktif dalam bekerja sama antarsiswa, mereka akan merasa lebih termotivasi untuk belajar. Kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya terkesan monoton dapat teratasi dengan menggunakan pendekatan yang menyenangkan ini, dan dengan adanya hal tersebut maka tidak dapat dipungkiri nantinya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat dan sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai konsep-konsep yang diajarkan. Sebagai hasilnya, siswa memiliki peluang yang lebih besar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum atau standar pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Argawati, N. D. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sanden*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Habsari, Herlinda. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Ajibarang*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iwan, & Lestari. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi pada Materi Ekosistem. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 3(2).
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mawaddah, S & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).

- Melfianora, M. (2019). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. *Open Science Framework*, 12(1).
- Oktavindi, Dkk. (2021). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Jurnal Math-UMB EDU*.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2016). *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijarnako, Y. (2017). Model Pembelajaran Make A Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendikia*, 1(1).