
Implementasi Pembelajaran Melalui Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Peserta Didik Kelas VII. 8 SMPN 23 Makassar Pada Materi Bumi dan Tata Surya

Nur Asyurah; Arsad Bahri; Nety Barung

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 23 Makassar

email: nurasyurah989@email.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 23 Makassar melalui Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas VII Di SMPN 23 Makassar, khususnya pada Materi Bumi dan Tata Surya. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII. 8 SMP Negeri 23 Makassar yang berjumlah 37 orang peserta didik yang terdiri dari 20 peserta didik laki laki dan 17 peserta didik perempuan. Penelitian terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis proses belajar dengan Penerapan Metode Make a Match mencapai nilai rata-rata 61,89 % pada siklus I dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 56,75% sedangkan pada siklus II hasil belajar mencapai nilai rata-rata 78,10 % dengan persentase ketuntasan 75,67 %berarti ada peningkatan 13,78%.

Kata Kunci: *Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Model Make A Match, Hasil Belajar*

A. PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan di tingkat dasar dan menengah menekankan pada aktifitas peserta didik agar pemahaman dan pengetahuan mereka meningkat. Proses pembelajaran di sekolah dijalankan dengan cara yang interaktif, menginspirasi, menyenangkan, dan menantang, serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, pembelajaran juga memberi ruang bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan individu. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara[1].

Kunci keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru perlu memiliki beragam metode pengajaran atau multimethode untuk mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang beragam. Dalam interaksi pembelajaran, terdapat berbagai model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar proses pembelajaran berjalan

efektif. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta untuk memastikan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Pentingnya mengembangkan strategi pengajaran yang mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran merupakan alternatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran [2].

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar peserta didik, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar mereka[3]. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan solusi inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian akademis peserta didik. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif dan kerjasama antara peserta didik selama proses pembelajaran, dengan harapan dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka[4].

Model pembelajaran kooperatif didasarkan pada teori konstruktivisme, yang menekankan pada proses individu peserta didik dalam menemukan dan mengolah informasi sesuai dengan struktur kognitif mereka sendiri. Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil, biasanya terdiri dari empat hingga enam anggota, dengan keanggotaan yang beragam, dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas[5].

Model pembelajaran kooperatif tipe *make-a-match* adalah jenis model pembelajaran yang berfokus pada konsep, mengajak peserta didik untuk mencari jawaban terhadap pertanyaan konsep melalui permainan kartu pasangan. Keputusan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dipilih karena model ini menekankan pembelajaran berkelompok, yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif melalui diskusi dengan rekan satu kelompok serta pembagian kelompok secara heterogen[6]. Menurut Curran seperti yang dikutip dalam Wandy (2017)[7], model pembelajaran *make a match* melibatkan peserta didik dalam kegiatan mencocokkan kartu yang merupakan jawaban dari pertanyaan sebelum batas waktu tertentu. Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartu akan mendapatkan poin, sementara yang tidak berhasil akan mendapatkan hukuman sesuai kesepakatan. Selain melatih kemampuan berpikir cepat, model ini juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kerja sama dan interaksi antara peserta didik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hartini (2018) [8], pemahaman konsep IPA peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran, tetapi juga oleh pendekatan pembelajaran yang berbasis lingkungan dan konstruktivis. Dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, peserta didik akan terlibat langsung dalam situasi nyata yang ada di sekitar mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Aliputri (2018)[9] menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menghasilkan peningkatan dalam hasil belajar IPS peserta didik. Selanjutnya, Wibowo & Marzuki (2015)[10] mencatat bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Proses pembelajaran yang efektif adalah yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan interaksi antara guru dan peserta didik. Guru tidak hanya fokus pada apa yang peserta didik pelajari, tetapi juga pada bagaimana mereka belajar. Salah satu opsi untuk meningkatkan pengajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Make-A Match*. Dengan mengadopsi berbagai model pembelajaran, kejenuhan dalam proses pembelajaran dapat diatasi, sementara pembelajaran tetap efektif. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk menguji “Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas VII.8 Di SMPN 23 Makassar, khususnya Pada Materi Bumi Dan Tata Surya”.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran *Make a Match* pada pelajaran IPA materi pokok Bumi dan Tata.

Surya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII.8 SMP Negeri 23 Makassar. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII. 8 SMP Negeri 23 Makassar yang berjumlah 37 orang peserta didik yang terdiri dari 20 peserta didik laki laki dan 17 peserta didik

perempuan. Objek penelitian adalah penerapan model cooperative learning tipe *make a match* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dalam pembelajaran IPA materi pokok bumi dan tata surya pada peserta didik kelas VII. 8 SMP Negeri 23 Makassar.

Penelitian terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif. Teknik deskriptif ini digunakan untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* di kelas VII. 8 SMP Negeri 23 Makassar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ditampilkan data penelitian penerapan Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas VII. 8 Di SMPN 23 Makassar, khususnya Pada Materi Bumi Dan Tata Surya

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

	Siklus I	Siklus II
Nilai Maksimum	80	90
Nilai Minimum	20	40
Nilai Rata-Rata	61,89%	78,10%
Ketuntasan Belajar Klasikal	56,75%	75,67%

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, peneliti membentuk enam kelompok dengan anggota yang heterogen berdasarkan tingkat kognitif dan gender, masing-masing terdiri dari enam peserta didik dalam satu kelompok. Dalam tahap ini, peneliti menerapkan pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *make a match* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik pada siklus pertama adalah 61,89 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 56,75%. Oleh karena itu, dilakukan tindakan kedua atau siklus kedua sebagai upaya peningkatan hasil belajar dari siklus pertama dengan menerapkan kembali model *Cooperative Learning* tipe *make a match*. Persentase ketidaklulusan tersebut disebabkan oleh pembatasan waktu dalam menjawab soal tes dan masih ada beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya menguasai materi sehingga menjawab pertanyaan dengan kurang tepat. Selain itu, beberapa peserta didik masih perlu membiasakan diri dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *make a match*, sehingga ada kesulitan dalam memahami instruksi guru dan mungkin terjadi kesalahan dalam proses permainan, menyebabkan miskomunikasi dan ketidakcocokan dalam mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban.

Selama siklus II dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pendekatannya hampir serupa dengan siklus I. Siklus II juga terdiri dari dua pertemuan, dengan perbedaan utama terletak pada tindakan perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi dari hasil siklus I. Guru kembali menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *make a match* dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban sebagai media pembelajaran. Kelompok pada siklus II diatur secara berbeda dari siklus I, di mana pembagian kelompok kali ini didasarkan pada hasil belajar peserta didik pada siklus I. Kartu soal diberikan kepada peserta didik dengan tingkat belajar rendah, sementara kartu jawaban diberikan kepada peserta didik dengan tingkat belajar tinggi. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan skenario tersebut, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dan proses pembelajaran yang lebih efektif. Sebagian besar peserta didik telah memahami cara dan aturan permainannya serta materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriana (2011), yang menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V di SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

Salah satu tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* adalah pada tahap bermain dengan kartu QA selama siklus I. Pada tahap ini, guru hanya memberikan penjelasan tentang teknik permainan dan mendemonstrasikannya di depan kelas. Selain itu, permainan kartu QA merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik kelas VII. 8 SMP Negeri 23 Makassar sehingga terasa asing bagi mereka. Untuk mengatasi kekurangan ini, pada siklus II guru melakukan demonstrasi permainan kartu QA di depan kelas, sehingga pada sesi diskusi di siklus II, pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih lancar.

Kartu QA merupakan singkatan dari Question Answer, yang berisi kumpulan soal dan jawaban terkait materi bumi dan tata surya. Kartu ini digunakan saat tahap inti pembelajaran, khususnya saat berlangsungnya diskusi tentang materi bumi dan tata surya. Peserta didik akan berdiskusi dengan teman sekelompok mereka sambil mencocokkan kartu jawaban dengan kartu soal untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Penggunaan media kartu QA memiliki beberapa manfaat yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pertama, saat mereka mencocokkan kartu jawaban dengan kartu soal, peserta didik tidak hanya sekadar mencocokkan kartu, tetapi juga secara aktif mengingat soal dan jawaban berdasarkan pengetahuan dan pemahaman konsep yang mereka miliki. Kedua, peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang membuat mereka lebih rileks dan santai namun tetap memperoleh pemahaman tentang materi bumi dan tata surya. Ketiga, saat bermain dalam kelompok, terjadi proses pembelajaran kooperatif di mana peserta didik belajar secara bersama-sama melalui diskusi, sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada mereka.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil proses belajar dengan Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* mencapai nilai rata-rata 61,89 % pada siklus I dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 56,75% sedangkan pada siklus II hasil belajar mencapai nilai rata-rata 78,10 % dengan persentase ketuntasan sebesar 75,67 % berarti ada peningkatan pada persentase ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 13,78%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nuraidawati, " Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA", *Jurnal Global Edukasi.*, vol. 5, no. 5, hlm. 265-270, April 2022.
- [2] D. I. Aqil, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make Amatch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi SMP Pada Sub Bab Sistem Pencernaan," *Bioedukasi J. Pendidik. Biol.*, vol. 9, no. 1, hlm. 45, Mei 2018, doi: 10.24127/bioedukasi.v9i1.1382.
- [3] E. S. Siregar.,Sri, U. S, " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Di SMP Negeri 2 Tantom Angkola", *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi*, vol. 2, no. 2, 2015.
- [4] S. D. Pamelasari dan A. Hidayati, "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII SMP", 2020.
- [5] Y. Fadariyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make And Match Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas VIII - A SMPN 6 Sumenep," *Estet. J. Pendidik. Bhs. Dan Sastra Indones.*, vol. 1, no. 2, hlm. 116–124, Okt 2020, doi: 10.36379/estetika.v1i2.101.
- [6] S. Nurohma, B. Karyadi, dan S. Irawati, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Macth Dengan Media Kartu QA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP," *Diklabio J. Pendidik. Dan Pembelajaran Biol.*, vol. 2, no. 1, hlm. 1–4, Jul 2018, doi: 10.33369/diklabio.2.1.1-4.

- [7] Wandy, " Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal Pendidikan Sosial, Sains dan Humaniora*, vol. 3, no. 1, Maret 2017.
- [8] R. F. Hartini dan A. Qohar, "Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses Sains melalui Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan pada Materi Ekosistem", *Jurnal Pendidikan*, vol. 3, no. 9, September 2018, hlm. 1168-1173
- [9] D. H. Aliputri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik," *J. Bid. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1A, hlm. 70–77, Apr 2018, doi: 10.21067/jbpd.v2i1A.2351.
- [10] K. P. Wibowo dan M. Marzuki, "Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS" *Harmoni Sos. J. Pendidik. IPS*, vol. 2, no. 2, hlm. 158–169, Sep 2015, doi: 10.21831/hsjpi.v2i2.7667.