

Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* di Sekolah Dasar

Muhammad Sucahyo

Universitas Sebelas Maret
sucahyo210794@gmail.com

Article History

accepted 30/07/2022

approved 30/08/2022

published 30/09/2022

Abstract

At this time offline learning carried out in elementary schools seems to lack innovation from teachers. This is due to the COVID-19 pandemic, so learning is done online. This is what makes teachers today forget or even can't innovate in doing learning in the classroom. So it is necessary to make improvements to the implementation of learning for the sake of increasing student learning outcomes, as well as optimizing all student abilities as expected. One of the right ways to increase learning outcomes is to use a make a match type of cooperative learning model. The successful use of the make match type of cooperative learning model has been shown to improve student learning outcomes. This is based on journal sources who have conducted research with the make a match model in elementary schools.

Keywords: *learning, make a match, results*

Abstrak

Pada saat ini pembelajaran luring yang dilakukan di sekolah terkesan berkurangnya inovasi dari guru guru. Hal ini dikarenakan adanya pandemi covid-19 sehingga pembelajaran dilakukan dengan sistem daring. Hal inilah yang membuat guru saat ini lupa atau bahkan enggan untuk berinovasi dalam melakukan pembelajaran di kelas. Maka perlu diadakan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran demi hasil belajar peserta didik meningkat, serta mengoptimalkan segala kemampuan siswa sebagaimana yang diharapkan. Salah satu cara yang tepat agar hasil dari pembelajaran meningkat adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini telah terbukti meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Hal ini berdasarkan sumber jurnal yang telah melakukan penelitian dengan model *make a match* di sekolah dasar.

Kata kunci: pembelajaran, *make a match*, hasil



PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum tematik terpadu, dimana beberapa muatan pelajaran digabungkan menjadi sebuah tema tertentu. Tujuan dari kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan siswa memperoleh potensi hidup sebagai pribadi bangsa yang beragama, mandiri, kreatif dan inovatif, serta mampu berpartisipasi aktif di lingkungan masyarakat, bangsa dan negara.

Kurikulum 2013 merupakan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum yang telah dirintis sebelumnya. Menurut Ahmadi dan Sofan (2014 : 80) kurikulum 2013 yang ideal yaitu berpusat pada peserta didik (Student Center), serta sifat pembelajaran yang kontekstual, buku teks memuat materi dan proses pembelajaran, sistem penilaian serta kompetensi yang diharapkan. Sejalan dengan itu, Majid (2014:28) menyatakan Orientasi kurikulum 2013 yaitu terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (attitude), keterampilan (skill), dan pengetahuan (Knowledge). Pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan tema sebagai fokus utamanya guna memberikan pengalaman yang bermakna bagi setiap siswa. Menimbang lemahnya mutu pendidikan dan pesatnya perkembangan zaman serta teknologi pada saat ini maka pemerintah membuat suatu kebijakan baru yakni kurikulum baru yang merupakan rujukan dari kurikulum lama yaitu kurikulum berbasis kompetensi (KBK) ke kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan saat ini adalah kurikulum 2013 yang merupakan kurikulum terbaru dari kurikulum sebelumnya (Ikhsan Komara Nur dan Hadi, 2018).

Menurut Yarsina (2016) dalam jurnalnya, pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pengalaman bermakna dimana dalam penyajian pembelajarannya melibatkan beberapa mata pelajaran. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan pengalaman siswa di kehidupan nyata.

penerapan pembelajaran tematik terpadu dikatakan baik apabila guru berhasil mentransformasikan materi pelajaran kepada peserta didik. guru harus mampu mengintegrasikan muatan pelajaran secara efektif dan efisien serta menggunakan pendekatan dan metode yang variatif. guru juga harus mampu membuat rancangan pembelajaran yang unik dan mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka bisa fokus terhadap pembelajaran.

namun keadaan dilapangan, guru masih belum mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, membuat peserta didik menjadi aktif, menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. hal inilah yang membuat peserta didik merasa bosan dikelas, tidak mau memperhatikan penjelasan guru, dan sering keluar masuk kelas. jika hal ini terus berlanjut maka akan berdampak buruk pada hasil belajar peserta didik. Nilai-nilai dari peserta didik akan menurun.

Mengatasi kondisi di atas, maka perlu diadakan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran demi hasil belajar peserta didik yang meningkat serta mengoptimalkan segala kemampuan siswa sebagaimana yang diharapkan pada kurikulum 2013. Salah satu cara yang tepat dan sesuai dengan kurikulum 2013 ialah dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran tematik terpadu

Keberhasilan dari penerapan penggunaan model Kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran tematik terpadu diantaranya yaitu Keberhasilan dari penggunaan model kooperatif tipe *Make a Match* pada hasil penelitian dari jurnal (Febriana, 2011). Penelitian yang berjudul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kalibanteeng Kidul 01 kota Semarang. Dari penelitian yang dilakukan didapatkan sebuah hasil yaitu Peningkatan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe

Make A Match. Keberhasilan penggunaan model Kooperatif tipe *Make a Match* ini juga terlihat pada penelitian. Hasil dari beberapa penelitian dapat kita lihat bahwa model Kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan studi literatur (library Research) melalui berbagai kajian kepustakaan dalam memperkuat analisis yang di dukung dari berbagai sumber yang memiliki kedalaman teori. Tujuan studi literatur dalam penulisan ini adalah sebagai dasar pembentukan rencana penulisaan awal dan sebagai sumber data skunder penulisan. Agar penulisan lebih kuat, penulis perlu menggunakan beberapa studi pustaka terkait yang pernah dilakukan sebelumnya dan survei kepada pengelola jurnal yang dipilih secara acak

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan ini yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya. Menurut Zed dalam (Supriyadi, 2017) Ada empat ciri utama dalam penelitian studi pustaka yang perlu penulis perhatikan diantaranya :Pertama,bahwa peneliti atau penulis berhadapan langsung dengan teks atau data angka, bukan dengan yang di ambil langsung dari lapangan. Kedua,data pustaka bersifat siap pakai artinya peneliti tidak terjun langsung kelapangan karena peneliti menulis berlandaskan dari sumber data yang ada di perpustakaan atau jurnal yang telah ada dan relevan. Ketiga, bahwa data pustaka atau jurnal yaitu merupakan sumber sekunder, dalam arti bahwa peneliti memperoleh data atau bahan dari tangan kedua dan bukan data orisinil dari data pertama di lapangan. Keempat, bahwa kondisi data pustaka atau jurnal tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* di Sekolah Dasar

Model pembelajaran untuk penyampaian pembelajaran materi sangat beragam jenisnya, sehingga pendidik perlu menentukan model pembelajaran dan tipe dari model pembelajaran tersebut sesuai dengan situasi, kondisi lingkungan sekolah, fasilitas sekolah, kemampuan siswa, dan karakteristik siswa. model pembelajaran yang tepat bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dan aktif adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. dalam pelaksanaanya model pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen, dalam pembagian kelompoknya dilakukan secara acak. Model pembelajaran kooperatif ini dikembangkan bertujuan guna mencapai hasil belajar yang berbentuk prestasi akademik, toleransi, sikap toleransi keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Salah satu keutamaan model pembelajaran kooperatif ini adalah terjadinya interaksi kelompok

Interaksi kelompok dalam interaksi pembelajaran kooperatif dengan kata lain bertujuan mengembangkan keterampilan sosial (social skill). Beberapa komponen keterampilan sosial adalah kecakapan berkomunikasi, kecakapan bekerja kooperatif dan kolaboratif, serta solidaritas

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *make a match*. Tipe *make a match* memfokuskan untuk kegiatan review. Pada umumnya dalam akhir pembelajaran guru menggunakan metode tanya jawab atau memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa untuk mengetahui kemampuan pemahamannya. Tetapi dalam pembelajraan kooperatif tipe *make a match* siswa dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu yang telah di sediakan guru berupa materi yang telah disampaikan.

Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa akan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Tujuan model pembelajaran *make a match* yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadikan siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* guru harus mempersiapkan media yang diperlukan untuk proses belajar mengajar yaitu guru harus mempersiapkan materi yang sesuai dengan model pembelajaran *make a match*.

Strategi *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna curran (1994). Dimana model pembelajaran ini siswa diajak untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Kurniasih, 2015:55). Dengan demikian siswa akan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pembelajaran ini tidak akan ada siswa yang Cuma diam saja didalam kelas. Semua akan aktif dalam mencari pasangannya masing masing.

Menurut kurniasih (2015: 57), "strategi *make a match* memiliki beberapa tahap yang harus dilakukan, yaitu: (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian soal dan satu bagian lainnya jawaban. (2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban. (3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. (4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. (5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. (6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temanya akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama. (7) Setelah satu babak kartu di kocok lagi supaya mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya".

Menurut kurniasih (2015:56) strategi *make a match* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya, (1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. (2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa. (3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal. (4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran. (5) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis. Sedangkan kelemahannya, (1) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan. (2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran. (3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai. (4) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas kiri dan kenannya.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan model Kooperatif *Make a Match* pada pembelajaran tematik terpadu

Keberhasilan dari penggunaan model kooperatif tipe *Make a Match* pada hasil penelitian dari jurnal (Febriana, 2011). Penelitian yang berjudul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kalibanteeng Kidul 01 kota Semarang. Dari penelitian yang dilakukana didapatkan sebuah hasil yaitu Peningkatan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yaitu nilai tertinggi pada pada siklus I 95, siklus II 95 da siklus III 100. Rata-rata pada siklus I 62,27, siklus II 71,46, dan siklus III 79,90. Siswa yang tuntas belajar siklus I sebesar 54,16% yaitu sebanyak 26 siswa, siklus II sebesar 75% sebanyak 36 siswa dan siklus III sebesar 85,41% sebanyak 41. Dari presentase keberhasilan siswa pada data tersebut disimpulkan bahwa siklus I masuk dalam kategori sedang, siklus II masuk dalam kategori tinggi, dan siklus III sangat tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil.

Keberhasilan dari penggunaan model kooperatif tipe *Make a Match* juga terlihat pada hasil penelitian dari jurnal (Aliputri, 2018) Dimana hasil belajar siswa yang telah dilakukan di SDN Wulung 1 menunjukkan ketuntasan 51,7%. Dari data tersebut dapat

terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Wulung 1 Kabupaten Blora masih rendah karena hampir setengah dari siswa kelas IV nilainya masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada kelas tersebut yaitu 65. Dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan guru di SDN Wulung 1 masih menggunakan metode ceramah saja sehingga dalam kasus ini siswa cepat merasa bosan, dan perlu adanya upaya dari guru menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* dapat dilihat dari pelaksanaan siklus I pada nilai rata-rata dan ketuntasan belajar. Nilai ratarata yang awalnya 64,9 meningkat menjadi 76,9 dan ketuntasan belajar yang awalnya 51% menjadi 90%. Meskipun kebanyakan dari siswa hasil belajarnya meningkat masih ada 2 anak yang hasil belajarnya stabil dan menurun. Hal ini sejalan dengan pendapat Mawardi (2018: 6) bahwa penggunaan media pembelajaran pada hakikatnya sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan. Setelah dilakukan refleksi pada siklus I, kekurangan siklus I dapat diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II ini guru harus mampu melakukan pembelajaran sesuai dengan konsep model pembelajaran *Make A Match*, sehingga guru mampu membuktikan bahwa model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada pelaksanaan siklus kedua dapat terlihat terjadinya peningkatan yaitu nilai ratarata yang pada saat pelaksanaan siklus I 76,9 meningkat menjadi 80,3, dan ketuntasan belajar pada siklus I 90% meningkat pada siklus II menjadi 94%. Pada siklus II masih ada 1 siswa yang nilainya tidak tuntas KKM yaitu 65. Menurut keterangan dari guru salah satu muridnya yang tidak tuntas KKM tersebut memang sulit untuk mencerna pelajaran, sehingga memang diperlukan bimbingan khusus pada siswa tersebut. Namun secara keseluruhan pada penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori yang tinggi, yang terlihat pada kondisi awal ketuntasan belajar hanya 51% dan setelah diterapkan model pembelajaran *Make a Match* sehingga dapat meningkat menjadi 94%.

Berdasarkan analisis data dari jurnal (Tarigan, 2014) penggunaan model *make a match* dilakukan dalam 2 siklus dan diperoleh hasil pelaksanaan model pada siklus I Pertemuan I skor aktivitas guru adalah 82,14 dengan kriteria baik dan aktivitas belajar adalah aktif. Pada pelaksanaan siklus II skor aktivitas guru didapat 96,42 dengan kriteria sangat baik dan aktivitas belajar klasikal adalah sangat aktif. Dapat disimpulkan bahwa tindakan penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa serta presentase ketuntasan yang telah mencapai 80%. Dengan demikian penggunaan model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang pada mata pelajaran matematika materi mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal.

Keberhasilan model *make a match* juga terlihat pada jurnal (Mariani, 2017) Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 77,8 dan rerata hasil belajar pada siklus II menjadi 92,5. Berdasarkan nilai yang didapat dari hasil tes Siklus I diketahui dari siswa yang telah mengikuti tes, sebanyak 17 dari 30 siswa yang mencapai KKM sedangkan 13 siswa masih belum mencapai KKM, sehingga persentase ketuntasan klasikal 56,66% dan sisanya 43,33% belum tuntas. Persentase tersebut belum memenuhi ketuntasan belajar klasikal sebesar 75%. Karena hasil analisis yang diperoleh belum mencapai katagori tersebut, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Sedangkan nilai yang didapatkan dari hasil test pada siklus II diketahui bahwa dari jumlah 32 siswa sebanyak 28 siswa sudah mencapai di atas KKM sedangkan 4 siswa masih belum mencapai KKM sehingga persentase ketuntasan mencapai angka 87,5% dan sisanya 22,5% belum tuntas. Dari Persentase tersebut sudah dapat disimpulkan

bahwa penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Model kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota, sebelumnya masing-masing anggota kelompok tidak diketahui tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan contohnya pasangan soal dan jawaban Maula, M., & Rustopo, R. (2014). Setelah menjelaskan materi, guru menyiapkan dua kotak undian, kotak pertama berisikan kartu soal dan kotak kedua berisikan kartu jawaban. Siswa yang mendapatkan kartu soal mencari siswa yang mendapatkan kartu jawaban yang cocok, begitu pun sebaliknya, metode ini bisa digunakan guru untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa dan cocok digunakan dalam bentuk permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model yang memfokuskan kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama serta berinteraksi dalam kelompok, yang diselenggarakan dalam bentuk permainan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, Adapun salah satu keunggulan dari model pembelajaran *make a match* dimana siswa mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Mariani, 2017).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini merupakan model yang dapat diterapkan dalam kelas jumlah besar yaitu 30-40 orang siswa, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Didalam penerapan model ini guru harus menyediakan kartu-kartu dimana kartu tersebut terdiri dari dua jenis yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Pada pelaksanaannya siswa diminta untuk menemukan pasangan kartu yaitu kartu pertanyaan dengan kartu jawaban sebelum batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru dan selanjutnya bagi siswa yang berhasil menemukan pasangan kartu kartunya serta cocok akan diberi poin sesuai ketentuan yang dibuat oleh guru (Tarigan, 2014).

Menurut Sudijono dalam (Sutrisno & Siswanto, 2016) mengatakan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap tiga aspek yaitu; aspek berpikir (*cognitive domain*), aspek sikap (*affective domain*), dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap siswa. Hasil belajar merupakan representasi pencapaian kompetensi siswa yang nantinya digunakan siswa untuk masuk ke dunia kerja. Sejalan dengan itu menurut Djamarah dalam (Marjan, Arnyana, & Setiawan, 2014) hasil belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga yang bertujuan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang diharapkan sebagai hasil dari pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya yang terkait aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif sangatlah kompleks yang menyangkut faktor internal maupun faktor eksternal, seperti: minat, motivasi, sikap, kecerdasan (*intelegency*), lingkungan belajar, strategi belajar, keadaan fisik dan lain-lain (Rijal & Bachtiar, 2015).

Untuk mencapai hasil belajar siswa yang sesuai dengan harapan maka guru harus memperhatikan semua aspek yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun upaya yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan hasil belajar menurut Aunurrahman (2013: 120-121) yaitu: (1) Memberi kesempatan, peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk berkreaitivitas dalam proses belajarnya. (2) Memberikan kesempatan melakukan pengamatan, penyelidikan atau penemuan, dan eksperimen. (3) Memberi tugas individual dan kelompok melalui kontrol guru. (4) Memberikan pujian verbal dan non verbal terhadap siswa yang memberikan respons terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. (5) Menggunakan multi metode dan multi media di dalam pembelajaran. Serta upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yakni : (1) memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat. (2) melatih siswa berkomunikasi aktif. (3) melatih siswa menghargai pendapat orang lain. (4) memberikan kesempatan siswa untuk peduli terhadap konsepsi awalnya. (5) memberikan kesempatan siswa untuk mengontruksi pengetahuan sendiri. (6) dapat menciptakan

suasana kelas yang aktif. (7) guru harus kreatif dalam mengarahkan siswa. (8) Guru harus terampil dalam memahami pandangan siswa (Shoimin, 2014: 79). Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, biasanya dapat terlihat pada nilai tes atau nilai berupa angka yang diberikan oleh guru. Belajar adalah wadah proses perubahan tingkah laku, serta memaknai sesuatu yang diperoleh. Akan tetapi jika kita bicara tentang hasil belajar, maka hal tersebut merupakan hasil dari usaha yang telah dicapai oleh si pelajar (Masdiana, Budiarsa, & Arung, 2013).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, guru dituntut bisa membuat kegiatan yang didalamnya memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam seluruh proses kegiatan pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran diatur agar bisa memberikan kesempatan siswa untuk menjawab dan bertanya. Dalam melaksanakan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar, guru dituntut bisa menguasai berbagai macam kegiatan yang menarik. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan materi yang kurang ia pahami (Syaifuddin, 2017).

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pemersatu kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang ada pada hari itu sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak ditemukan lagi pemisah antar mata pelajaran lagi karena sudah terintegrasi dalam satu tema, serta kualitas pembelajaran tematik tersebut dipengaruhi oleh kreativitas guru, kesadaran, pengertian, komitmen, dan partisipasi serta dedikasi dari para pendidik dan tenaga kependidikan sangat mempengaruhi kualitas pendidikan, terutama guru sebagai ujung tombak yang secara langsung menghadapi siswa. Apabila guru mampu menciptakan proses pembelajaran yang bisa mengubah hasil belajar peserta didik, dan bisa meningkatkan motivasi belajar, yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, mampu meningkatkan harga diri dengan menerapkan berbagai strategi, multi strategi serta model pembelajaran (multi strategi dan multi media), maka boleh dikatakan visi dan misi guru sebagai pembelajar berhasil (Kasmad, 2015). Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu dimana beberapa mata pelajaran saling berkaitan yang dijadikan satu tema tertentu sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari paparan di atas adalah peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan. Dari penerapan yang telah dilakukan dalam pembelajaran tematik terpadu bisa dikatakan penggunaan model pembelajaran kooperatif *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran bisa dikatakan berhasil dengan baik. Lebih dari 50% siswa berpartisipasi aktif baik fisik ataupun mental, serta menumbuhkan kreatifitas dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik.

Guru sebagai fasilitator dan pembimbing harus mampu menciptakan kondisi yang dapat membuat siswa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk mampu menciptakan kondisi yang baik guru harus memperhatikan dua hal. pertama, kondisi internal yaitu kondisi yang ada pada peserta didik itu sendiri, misalnya kesehatan, rasa aman, tenang, dan sebagainya. Kedua, kondisi eksternal yaitu kondisi yang ada di luar peserta didik, misalnya kebersihan tempat belajar, penerangan tempat belajar, serta lingkungan fisik yang lain.

hasil belajar yang baik dan efektif dibutuhkan adanya lingkungan fisik yang baik, seperti ruangan belajar yang bersih, ruangnya harum dan menyegarkan, pencahayaan cukup, sarana yang dibutuhkan untuk belajar lengkap. selain itu, keakraban guru dengan peserta didik menjadi faktor yang sangat penting dalam melakukan strategi pembelajaran seperti *make a match* untuk keberhasilan

pembelajaran. Jika antara peserta didik dan guru akrab maka belajar tidak akan tegang dan siswa akan menjadi lebih mudah menangkap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa tidak akan merasa sungkan bertanya jika mereka tidak mengerti karena salah satu jalan membuat siswa cepat mengerti adalah dengan cara bertanya. Mengajar kelompok kecil dan perorangan merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap siswa, dan menjalin hubungan yang lebih akrab antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa yang lain.

Salah satu cara untuk menciptakan keakraban itu adalah penggunaan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti *make a match*. Tingkat keberhasilan dari penerapan model kooperatif tipe *make a match* ini sangat bergantung pada peran dan upaya guru dalam menyiiasi pembelajaran agar kondusif serta terciptanya suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk kelancaran pelaksanaan dari model kooperatif tipe *make a match* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Febriana, Ayu. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteeng Kidul 01 Kota Semarang. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2), 151-161
- Kasmad, K. (2015). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Kegiatan *In House Training* (Iht) Bagi Guru Kelas I Sd. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jkg.v1i2.405>
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Surakarta: Kata Pena
- Mariani, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Pembagian Pada Siswa Kelas Ii Sd Muhammadiyah 4 Batu. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(2), 599. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i2.5306>
- Marjan, J., Arnyana, M., & Setiawan, M. (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Sainifik Terhadap Hasil Belajar Biologi Dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA. Mu Allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Masdiana, Budiarsa, I. M., & Arung, H. (2013). Penerapan Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pada Lingkungan Siswa Kelas I SDN 018 Letawa Kecamatan Sarjo Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(2), 190–204
- Maula, M., & Rustopo, R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 36–41. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v2i2.500>
- Rijal, S., & Bachtar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>
- Supriyadi, S. (2017). *Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan antar Pustakawan*. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i2.13476>
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota

- Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Vokasi, 6(1), 111.
<https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139.
<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>
- Tarigan, D. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(1), 56–62.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v5i1.3278>