



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA

Fathiyah^{1*}, Ni'matul Hasanah², Nurhaydah³, Mohammad Ardani Samad⁴,
Basuki Rahmat Masdi Siduppa⁵, Akbar Taufik⁶

¹SD Negeri Bontomaero II Gowa, Indonesia

Email: fathiyah72@guru.sd.belajar.id

²SD Negeri Bontomaero II Gowa, Indonesia

Email: nimatulhasanah2006@gmail.com

³SD Negeri Bontomaero II Gowa, Indonesia

Email: nurhaydah22@admin.sd.belajar.id

⁴Institut Ilmu Kesehatan Pelamonia Kesdam XIV/Hasanuddin, Indonesia

Email: ardani.samad@gmail.com

⁵Institut Ilmu Kesehatan Pelamonia Kesdam XIV/Hasanuddin, Indonesia

Email: basukirahmat@iikpelamonia.ac.id

⁶Universitas Pancasakti Makassar, Indonesia

Email: akbar.taufik@unpacti.ac.id

Abstract. *This research was conducted to find out the effect of using the cooperative learning model Make A Match in science subjects on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Bontomaero II, Bajeng District, Gowa Regency. The type of research used was experimental with a Pretest-Posttest Control Group Design. Two classes were involved, namely the control class and the experimental class. The research subjects were the students of classes V-A and V-B at SDN Bontomaero II. Data collection techniques consisted of pretest and posttest questions as well as observations. The validity of the research was confirmed by expert validators, and the data were analyzed using descriptive and inferential methods. The results showed that the Make A Match learning model had a significant effect on science learning outcomes. After applying the model, the experimental group achieved an average posttest score of 80.50. The "Test Statistics" output showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, which means Hypothesis 1 (H1) was accepted. In other words, the use of the Make A Match cooperative learning model significantly improved the science learning outcomes of fifth-grade students at SDN Bontomaero II.*

Keywords: Cooperative Learning; Learning Model Make A Match; Science Learning Outcomes.

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Pretest-Posttest Control Group Design.. Pada penelitian ini menggunakan dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas V-A dan V-B SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pretest dan posttest serta observasi. Validasi penelitian ini adalah validator pakar. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran make and match terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bontomaero II pada pembelajaran IPA dengan rata-rata nilai posttest 80.50 setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil output "Test Statistics", yang*

menunjukkan Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai $0,001 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa Hipotesis 1 (H1) diterima, yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran make and match terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bontomaero II pada pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif; Model Make A Match; Hasil Pembelajaran IPA.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sebagai negara berkembang, Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menunjang pembangunan nasional. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidikan memegang peranan yang sangat penting karena menjadi sarana utama dalam meningkatkan kualitas manusia. Peningkatan mutu pendidikan merupakan prasyarat mutlak dalam mencapai tujuan pembangunan bangsa.

Salah satu faktor penting dalam peningkatan mutu pendidikan adalah penyelenggaraan proses pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran merupakan sistem yang melibatkan kegiatan membelajarkan peserta didik secara terencana, sistematis, dilaksanakan, dan dievaluasi agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang baik menuntut keterlibatan aktif peserta didik, baik secara fisik maupun mental. Jika hanya fisik yang aktif tetapi pikiran dan emosinya tidak terlibat, maka pembelajaran tidak akan optimal.

Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan bermakna. Pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan minat belajar siswa, membuat mereka senang, dan merasa perlu mempelajari materi yang diajarkan. Guru juga perlu memahami karakteristik materi pelajaran serta objek yang diajarkan agar dapat menyajikannya dengan cara yang dinamis dan inovatif.

Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar. IPA merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk memahami konsep secara konkret melalui pengalaman langsung. Pembelajaran IPA seharusnya menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar serta memahami keterkaitan antara ilmu pengetahuan, teknologi, masyarakat, dan lingkungan. Karena itu, pembelajaran IPA perlu dirancang agar memberikan pengalaman belajar secara langsung, memotivasi rasa ingin tahu, dan menumbuhkan sikap ilmiah.

Keberhasilan pembelajaran IPA sangat bergantung pada profesionalisme guru. Guru yang profesional mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Model pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan kerja sama di antara mereka. Guru kreatif dapat membangkitkan semangat belajar dan prestasi siswa melalui penerapan strategi pembelajaran yang variatif.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Make and Match. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) dan termasuk dalam jenis pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar siswa dalam suasana yang menyenangkan. Melalui permainan kartu, siswa mencari pasangan yang sesuai antara soal dan jawaban.

Menurut Mashuri (2021), langkah-langkah pembelajaran Make and Match meliputi:

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik pembelajaran. Setiap pasangan kartu terdiri atas kartu soal dan kartu jawaban.
- Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan pasangan yang cocok.
- Siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang sesuai dalam batas waktu yang ditentukan.

- d. Siswa yang berhasil mencocokkan kartu mendapat poin.
- e. Setelah satu babak selesai, kartu diacak kembali agar siswa mendapat pasangan baru.
- f. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan.

Model Make and Match membantu siswa belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami konsep, tetapi juga melatih keterampilan sosial, komunikasi, dan berpikir kritis. Hasil observasi awal di SD Negeri Bontomaero II menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA masih kurang efektif. Banyak siswa pasif, tidak percaya diri, dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Proses belajar cenderung satu arah, dimana guru menjelaskan sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Media pembelajaran terbatas pada papan tulis, dan kegiatan belajar yang bersifat interaktif seperti diskusi kelompok jarang dilakukan.

Ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa tidak berpartisipasi. Mereka terlihat enggan bertanya atau menjawab, serta kurang fokus dalam mengikuti pelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data dokumentasi nilai Mid Semester Ganjil, rata-rata hasil belajar IPA di enam kelas SDN Bontomaero II menunjukkan bahwa hanya sekitar 27%–47% siswa yang mencapai KKM 75. Secara rinci, kelas I mencapai ketuntasan 45%, kelas II 44%, kelas III 47%, kelas IV 36%, kelas V 27%, dan kelas VI 47%. Idealnya, ketuntasan belajar minimal mencapai 75%.

Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah tersebut belum optimal. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran, minimnya media belajar yang menarik, serta rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat ekspositori (ceramah), sehingga siswa menjadi pasif dan cepat bosan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Salah satu alternatif yang sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe Make and Match. Melalui model ini, siswa akan terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang menuntut mereka berpikir, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sekelas.

Pembelajaran kooperatif tipe Make and Match tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Siswa belajar melalui pengalaman, menemukan pasangan kartu soal dan jawaban, serta mendiskusikan materi dengan teman. Aktivitas seperti ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa dalam memecahkan masalah. Penerapan model Make and Match juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA karena siswa belajar secara aktif. Mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga menemukan sendiri konsep-konsep melalui kegiatan pencocokan kartu dan diskusi kelompok. Model ini dapat digunakan sebagai kegiatan *review* untuk memperdalam pemahaman setelah materi disampaikan.

Dengan demikian, penerapan model Make and Match diharapkan dapat:

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA.
2. Meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna.
3. Mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling membantu memahami materi pelajaran.
4. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sosial siswa.

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan proses pembelajaran merupakan inti dari keberhasilan pendidikan. Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Berdasarkan kondisi di SDN Bontomaero II, rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional belum efektif.

Model pembelajaran kooperatif tipe Make and Match dapat menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain, saling bekerja sama, serta memahami konsep-konsep IPA secara konkret dan menyenangkan. Dengan penerapan model ini diharapkan hasil belajar siswa meningkat dan suasana kelas menjadi lebih hidup dan produktif.

METODE

Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Bentuk desain eksperimen ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya pelaksanaan eksperimen. *True Eksperiment Design* menerapkan prosedur *random* pada partisipan untuk dimasukkan ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *make and match*. Desain penelitian yang digunakan adalah metode *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain penelitian ini dipilih satu kelompok untuk diberikan perlakuan model pembelajaran *make and match* dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan. Kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda, setelah itu pada kedua kelompok dilakukan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan untuk diteliti. Populasi siswa kelas V SD Negeri Bontomaero II yang terdiri atas dua kelas yang berjumlah 45 siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel dengan teknik *simple random sampling* artinya teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel dan dilakukan secara acak. Teknik *random sampling* yang digunakan oleh peneliti adalah dengan cara pengambilan sampel secara acak sederhana sistem pengambilan gulungan kertas. Proses pengelompokan kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara, siswa yang mendapat angka ganjil merupakan kelas kontrol dan siswa yang mendapatkan angka genap masuk ke kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan *pretest*.

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar IPA Siswa pada *Pretest*.

Nilai	Kategori	Kelompok		Kelompok	
		Eksperimen		Kontrol	
		F	%	F	%
88 -100	Sangat Tinggi	0	0%	0	0
75 - 87	Tinggi	0	0%	0	0
62 - 74	Sedang	0	0%	0	0%
49 - 61	Cukup	7	14%	6	30%
36 - 48	Rendah	5	10%	6	30%
0 - 35	Sangat rendah	8	16%	8	40%
Jumlah		20	100%	20	100%

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2020

Adapun data hasil analisis statistik deskriptif nilai *pretest* hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Statistik Deskriptif *Pretest* Hasil Belajar IPA Siswa.

Descriptive Statistics	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	20	25	55	41.25	10.114
Pretest Kontrol	20	25	55	40.50	10.501

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2020

Berdasarkan tabel berikut diketahui nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa kelompok eksperimen adalah 41,25 dengan nilai tertinggi adalah 55 dan nilai terendah adalah 25 serta standar deviasi 10,114. Adapun nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa kelompok kontrol adalah 40,5 dengan nilai tertinggi adalah 55 dan nilai terendah adalah 25 serta standar deviasi 10,501. Data nilai pretest yang dianalisis secara statistik deskriptif lebih mempertegas bahwa hasil belajar awal untuk kelompok eksperimen berada pada kategori rendah, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori rendah. Tahap selanjutnya setelah pemberian pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilanjutkan dengan pembelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran *make and match* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa penerapan model pembelajaran *make and match*.

Setelah pelaksanaan pengumpulan data tes hasil belajar *pretest* untuk melihat hasil belajar awal siswa pada mata pelajaran IPA, selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan penerapan model *make and match* di kelompok eksperimen kemudian dilakukan *posttest* untuk mengetahui pengaruh hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol, diperoleh hasil *posttest* pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 1.3 Distribusi Nilai Hasil Belajar IPA Siswa pada *Posttest*.

Nilai	Kategori	Kelompok		Kelompok	
		Eksperimen		Kontrol	
		F	%	F	%
90-100	Sangat Tinggi	5	25%	0	0
79 – 89	Tinggi	8	40%	6	30%
68 – 78	cukup	5	25%	2	10%
57 – 67	rendah	2	10%	11	55%
0 – 56	Sangat rendah	0	0%	1	5%
Jumlah		20	100%	20	100%

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2020

Berdasarkan tabel berikut menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran IPA dengan penerapan model *make and match* pada kelompok eksperimen dan tanpa menggunakan penerapan model *make and match* pada kelompok kontrol, memiliki nilai hasil belajar yang berbeda dilihat dari sebaran frekuensi dan kategorinya. Setelah diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *make and match* yang diperoleh data Pada kategori sangat tinggi terdapat 5 orang (25 %). Pada kategori tinggi 8 orang (40 %), pada kategori cukup 5 orang (25 %), pada kategori rendah 2 dan sangat rendah tidak ada siswa lagi yang berada pada kategori tersebut. Sedangkan pada kelompok kontrol pada kategori sangat baik tidak ada , pada kategori baik 6 orang (30 %), pada kategori cukup 2 orang (10 %), pada kategori rendah 11 orang (55 %) dan 1 orang (5%) kategori rendah. Pada tabel distribusi frekuensi, kelompok eksperimen memiliki kecenderungan berada pada kategori baik dan

pada kelompok kontrol memiliki kecenderungan pada kategori rendah. Terjadi perbedaan tingkat hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran IPA dengan penerapan model *make and match* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran IPA tanpa menggunakan model pembelajaran *make and match* pada kelompok kontrol, yakni kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibanding kelompok kontrol.

Tabel 1.4 Statistik Deskriptif *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa.

Descriptive Statistics	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	20	65	95	80.50	8.721
Posttest Kontrol	20	45	85	69.75	10.447

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2020

Berdasarkan tabel berikut diketahui nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa kelompok eksperimen adalah 80,50 dengan nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 65 serta standar deviasi 8.721. Adapun nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa kelompok kontrol adalah 69,75 dengan nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 45 serta standar deviasi 10,447. Data nilai *posttest* yang dianalisis secara statistik deskriptif lebih mempertegas bahwa hasil akhir untuk kelompok eksperimen berada pada kategori baik dan kelompok kontrol berada pada kategori rendah.

Pengaruh penerapan model pembelajaran *make and match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dapat diketahui dengan membandingkan antara rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen dan skor *posttest* kelas kontrol.

Tabel 1.5 *Independent Sample T-Test Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest Eksperimen		20	80.50	9.018	2.016
Posttest Kontrol		20	69.75	9.525	2.130

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	0.21	0.65	3.665	38	0.001	10.75	2.933	4.813	16.687
	Equal variances not assumed			3.665	37.887	0.001	10.75	2.933	4.812	16.688

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan hasil pada kolom sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa, maka nilai derajat kebebasan (df) = 38 dan taraf kesalahan 5%. Pengujian ini menggunakan uji dua sisi ($0,05 : 2 = (2,5\%)$), maka dapat diketahui nilai $T_{tabel} = 2,024$. Berdasarkan kolom t-test for equality means dapat diketahui nilai $T_{hitung} = 3,665$. Dari perhitungan tersebut diperoleh $3,665 > 2,024$ ($T_{hitung} > T_{tabel}$) dan nilai signifikansinya $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan independent sample t-test tersebut dapat dilihat bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran make and match dengan siswa yang diajar tanpa penerapan model pembelajaran make and match. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran make and match terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bontomaero II pada pembelajaran IPA.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make and Match dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD Negeri Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa telah dilaksanakan dengan baik. Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan keterlibatan aktif, bekerja sama, serta memainkan peran masing-masing sesuai tugas kelompok. Proses belajar berlangsung dinamis karena siswa termotivasi untuk mencari pasangan kartu yang sesuai sambil memahami materi pelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mirtasari & Kusumaningtyas (2024) yang menyatakan bahwa model *Make and Match* menekankan kerjasama dalam kelompok yang mengembangkan interaksi saling asah, asih, dan asuh. Siswa lebih mudah memahami konsep-konsep sulit ketika mereka berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman sebayanya.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik, ditandai dengan meningkatnya keaktifan, tanggung jawab, dan antusiasme dalam proses belajar. Siswa terlibat aktif dalam permainan mencari pasangan kartu, berdiskusi dalam kelompok, serta menyampaikan pendapatnya dengan percaya diri. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyatno (2009:72) bahwa model *Make and Match* menumbuhkan keakraban dan keaktifan siswa melalui kegiatan mencari pasangan kartu berisi soal dan jawaban.

Pada pertemuan akhir, hampir semua aspek observasi menunjukkan peningkatan. Siswa bekerja sama dalam kelompok beranggotakan empat orang, memikirkan jawaban dari kartu yang didapat, dan mencari pasangan kartu yang sesuai pada kelompok lain. Setelah menemukan pasangan, mereka kembali ke kelompok asal untuk mendiskusikan jawaban dan memperoleh poin penghargaan. Aktivitas ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara positif.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang diajar dengan metode konvensional menunjukkan kecenderungan pasif. Guru mendominasi kegiatan belajar, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi. Akibatnya, siswa cepat merasa jenuh dan sulit memahami konsep secara mendalam. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar kelompok kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

Hasil analisis deskriptif dan inferensial memperkuat temuan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembelajaran IPA dengan model *Make and Match* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena prosesnya lebih aktif dan melibatkan seluruh peserta didik.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Make and Match* dalam penelitian ini meliputi:

1. Guru menyiapkan dan memberikan kartu soal dan jawaban kepada lima kelompok (masing-masing empat siswa).
2. Siswa mempelajari isi kartu selama tiga menit.
3. Siswa mencari pasangan kartu dalam waktu dua menit.
4. Guru memandu siswa menemukan pasangan yang sesuai dalam waktu tiga menit.

5. Setelah menemukan pasangan, siswa mengkonfirmasi dengan guru dan mendiskusikan jawaban bersama.
6. Guru memberikan poin tambahan bagi pasangan yang cepat dan tepat.

Tahapan tersebut menumbuhkan keaktifan, kerja sama, serta tanggung jawab dalam kelompok. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mengalami dan mendiskusikannya langsung dengan teman sebayanya.

Ciri khas pembelajaran *Make and Match* yang muncul selama penelitian antara lain:

- 1) Mengajak siswa belajar sambil bermain,
- 2) Menumbuhkan kreativitas dan inovasi, serta
- 3) Meningkatkan interaksi sosial dan tanggung jawab belajar.

Hasil observasi terhadap guru dan siswa juga menunjukkan bahwa pelaksanaan model ini sangat efektif. Aktivitas mengajar guru berada pada kategori sangat baik (95%), sedangkan aktivitas belajar siswa berada pada kategori sangat baik (88%). Hal ini menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran dapat diterapkan secara optimal dan berdampak positif terhadap hasil belajar IPA siswa.

Analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar IPA setelah penerapan model *Make and Match*. Sebelum perlakuan, rata-rata nilai siswa pada kelompok eksperimen adalah 41,25, sedangkan setelah penerapan model meningkat menjadi 80,50. Hal ini membuktikan bahwa model *Make and Match* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA. Sementara itu, kelompok kontrol yang diajar dengan model konvensional juga mengalami peningkatan, namun tidak sebesar kelompok eksperimen. Perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Model konvensional yang digunakan guru cenderung bersifat satu arah: guru menyampaikan materi secara lisan, siswa mendengarkan dan mencatat. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang antusias, dan sulit memahami konsep abstrak. Menurut Ahmadi (dalam Santoso & Novia, 2015), pembelajaran konvensional lebih menekankan pada hafalan, bersifat teoritis, dan kurang terkait dengan kehidupan nyata, sehingga siswa hanya memperoleh informasi tanpa makna mendalam.

Sebaliknya, model *Make and Match* menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Mereka belajar melalui kegiatan kelompok, berdiskusi, berkompetisi secara sehat, dan menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Fachrudin (2019) bahwa model *Make and Match* melatih ketelitian dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Sementara Santoso & Novia (2015) menambahkan bahwa kelebihan model ini adalah kemampuannya menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar.

Data perbandingan hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Siswa pada kelompok eksperimen lebih giat, percaya diri, dan mampu bekerja sama selama pembelajaran. Aktivitas belajar yang tinggi berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make and Match* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen di SD Negeri Bontomaero II.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, keterlibatan aktif siswa sejak tahap awal pembelajaran. Siswa berpartisipasi dalam aktivitas mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Kedua, interaksi sosial antar siswa dalam kelompok mendorong terjadinya pertukaran ide dan pemahaman konsep. Siswa yang memiliki kemampuan lebih dapat membantu temannya yang belum memahami, sehingga tercipta pembelajaran yang bersifat kolaboratif. Ketiga, suasana belajar yang menyenangkan mengurangi kejenuhan siswa. Melalui permainan edukatif seperti

mencari pasangan kartu, siswa merasa belajar sambil bermain. Kondisi ini meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta daya ingat terhadap materi.

Sementara itu, pada kelompok kontrol, pembelajaran masih berpusat pada guru. Dominasi guru menyebabkan siswa pasif, tidak terlibat langsung dalam pembelajaran, dan hanya menghafal tanpa memahami makna materi. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar langsung. Dengan demikian, hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Make and Match efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Model ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make and Match* pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Bontomaero II tergolong tinggi. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat signifikan, dari kategori rendah sebelum penerapan menjadi 80,50 setelah penerapan model. Hal ini membuktikan bahwa model *Make and Match* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Disarankan agar guru menggunakan model ini sebagai alternatif pembelajaran aktif dan menyenangkan. Kepala sekolah diharapkan mendorong inovasi pembelajaran, sedangkan lembaga pendidikan dapat menjadikannya dasar kebijakan peningkatan mutu pembelajaran IPA di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Haling, A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Karwono, 2017. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Mashuri, D. (2021). *The development of Make A Match type cooperative learning ...* — Pengembangan model Make-a-Match dan laporan penerapannya
- Mirtasari, S., & Kusumaningtyas, D. A. (2024). *Enhancing elementary students' learning interest in science with the 'Make-a-Match' cooperative learning model*. IJLREE / ResearchGate
- Nasition, S. 2017. *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurwanti, S.E. 2016. *Penerapan model Cooperative learning tipe make and match untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS*. Jurnal. 1 (3), 25.
- Rosita, U. 2017. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make and match untuk meningkatkan penguasaan materi pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V SD Negeri Pratiwi*. Surakarta: Jurnal, 1 (2), 2-3.
- Samani, M. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sharan, S. 2014. *Inovasi pengajaran dan pembelajaran untuk memacu keberhasilan siswa di kelas*. Yogyakarta: Istana Media.

- Sudirman, 2016. *Implementasi model-model pembelajaran dalam bingkai penelitian tindakan kelas*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Tiro, A.M. 2014. *Penelitian eksperimen merancang, melaksanakan, dan melaporkan*. Makassar: Adira publisher.
- Trianto, 2017. *Model Pembelajaran Konvensional*. Jakarta: Grasindo
- Trianto, 2017. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wahab, R. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.