



# Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA

Bagus Sajiwa Sasra Kusuma Rm<sup>1\*</sup>; Sugiyar<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

<sup>2</sup> Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

[baqussajiwa24@gmail.com](mailto:baqussajiwa24@gmail.com)<sup>1\*</sup>; [sugiyar@iainponorogo.ac.id](mailto:sugiyar@iainponorogo.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V MIN 1 Ponorogo. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dengan 2 siklus. Adapun model Penelitian Tindakan kelas yang digunakan adalah model kemmis & McTagart. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini dibuktikannya dari hasil pengamatan keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Siklus I mendapatkan persentase rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 74,16% dan siklus II mendapatkan persentase rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 89,78%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V MIN 1 Ponorogo.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran ; *Make A Match*; Keaktifan Belajar; IPA



## PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu pendidikan bisa dilihat melalui bagaimana kegiatan belajar mengajar berjalan. Proses ini mencakup berbagai komponen yang saling terkait dan berinteraksi. Komponen-komponennya meliputi hasil belajar, sumber-sumber belajar, kondisi belajar, tujuan, dan siswa (Sanjana, 2013). Dalam hal ini guru sebagai tenaga pendidik yang profesional perlu memiliki kecakapan untuk mencerahkan, melatih, membimbing, mengajar, mengevaluasi, dan menilai siswa sesuai dengan tolok ukur pendidikan nasional. Melalui kapasitas ini, guru dapat secara efektif mengembangkan individu yang sangat kompeten, sehingga mencapai keberhasilan pendidikan.

Dalam setiap mata pelajaran pendidik harus memperoleh pemahaman mendalam tentang materi pelajaran yang mereka sampaikan. Selain itu, mereka juga harus memiliki penguasaan terhadap model pembelajaran yang digunakan selama proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini berlaku bahkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). pembelajaran IPA di kelas dalam mempelajari IPA ada beberapa factor yang mempengaruhi seperti faktor fisik, faktor emosi, faktor sosiologis, dan faktor lingkungan (Khovivah & Putri, 2023). Untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan secara efektif perlu adanya inovasi pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan dirumuskan dan sistematis tentang gejala kebendaan yang terutama didasarkan pada observasi dan deduksi. Akan tetapi, ada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SD/MI yang tidak dapat diobservasi secara langsung. Umur siswa kelas V MI/SD adalah tahap operasional konkret, yang berarti sanggup berfikir sistematis tentang objek dan peristiwa konkret (Susanto, 2013) Pada kelas ini, siswa sudah sanggup berfikir sistematis tentang hal-hal faktual

Berdasarkan observasi dikelas dan wawancara peneliti dengan guru tentang kegiatan belajar mengajar IPA di kelas V MIN 1 Ponorogo diperoleh bahwa, tingkat keaktifan belajar siswa kelas V MIN 1 Ponorogo dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangatlah rendah. Hal ini dikarenakan pada jam kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu ketika hari senin selesai upacara dan hari rabu dilaksanakan pada siang hari, yang mengakibatkan siswa mengalami kelelahan. Proses pembelajaran tersebut menciptakan suasana kurang menyenangkan, Meskipun Ibu Nining sudah mencoba untuk menggunakan beberapa metode pembelajaran ternyata kurang begitu efektif. Lebih lanjut, peneliti juga mewawancarai sebagian siswa kelas V MIN 1 Ponorogo dan hasilnya banyak siswa yang tidak menyukai pembelajaran IPA dikarenakan banyak sekali hafalan-hafalan apalagi terkadang juga menggunakan istilah asing yang membuat sulit dipahami dan diucapkan. Selain itu, para siswa juga merasakan kelelahan pada waktu kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu dilaksanakan pada selesai upacara tanpa adanya istirahat dan pertemuan berikutnya dilakukan pada siang hari yang membuat siswa tersebut tidak begitu aktif dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dari guru kelas dan siswa kelas V-A tersebut membuktikan



bahwa siswa kurang begitu aktif serta kurang tertarik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Keaktifan belajar merupakan "kemampuan siswa giat dan gigih melakukan sesuatu yang aktif dalam mengolah dan memproses perolehan kegiatan pembelajaran secara efektif, peserta didik dituntut untuk aktif secara emosional, intelektual serta fisik" (Dimiyati & Mudjiono, 2006). Keterlibatan peserta didik yang aktif bakal membantu mereka untuk lebih memahami apa yang peserta didik lakukan, yang akhirnya menghasilkan interprestasi yang diharapkan oleh guru (Melvin L, 2009). Jadi, Pembelajaran yang aktif tidak akan berlaku kecuali jika peserta didik turut andil dalam berpartisipasi. Sebab ini, tenaga pendidik perlu memperbaiki lingkungan belajar untuk melibatkan siswa secara penuh dalam kegiatan belajar mengajar. Ada banyak model untuk melibatkan peserta didik, termasuk menentukan model pembelajaran yang akurat. Model pembelajaram yang akurat di sini mengacu pada model yang dapat mengaktifkan dan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dikatakan cocok untuk kegiatan belajar mengajar yang menghibur/menyenangkan yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dan mendorong siswa untuk berkolaborasi dengan teman sebayanya. Peserta didik tidak akan merasa bosan dengan kegiatan belajar mengajar jika terlibat langsung dalam permainan mencari pasangan Kartu, mereka akan merasa tertantang dalam permainan yang dirancang oleh guru, dan mereka akan lebih aktif dalam menyelesaikan soal-soal *question* yang mereka hadapi. Salah satu manfaat dari model pembelajaran *Make a Match* ini adalah dapat diterapkan pada mata pelajaran apa pun dan pada tingkat usia berapa pun, dengan model *Make A Match* siswa belajar sambil bermain mencari pasangan kartunya mengenai materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan (Rusman, 2012).

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Persamaan penelitian yang dilakukan Putri dan Taufina (2020) dengan penelitian ini sama-sama menggunakan variabel keaktifan belajar siswa, sedangkan perbedaannya pada mata pelajaran yang diteliti yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Peneliti memilih mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan teori indikator keaktifan belajar dari Nana Sudjana sedangkan peneliti ini mengutip dari Sinar.

## TINJAUAN PUSTAKA

Model Pembelajaran *Make A Match* ini dikembangkan oleh Lorna Curran, salah satu keuntungan model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Kurniasih, 2015). Selanjutnya menurut Agus Suprijono hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan model pembelajaran *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut (Suprijono, 2012).



Adapun langkah-langkah pembelajaran *Make A Match* yang dikembangkan oleh Lorna Currant adalah sebagai berikut: (Sagala, 2011)

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian).
- 2) Setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu.
- 3) Setiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. (soal/jawaban)
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Kesimpulan.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis (Sardiman, 2011). Hal ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin bisa efektif.

Indikator keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

- 1) Aktif belajar dengan proses mengalami. Siswa dibimbing untuk melakukan secara mandiri dalam proses pembelajaran. Siswa mengikuti sepenuhnya tahapan-tahapan dalam pembelajaran dimulai dari aktif bertanya, berani untuk memberi tanggapan dalam rangka menjawab pertanyaan teman atau guru, dan berani mempraktikkan pertanyaan materi yang dipelajari.
- 2) Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi/peristiwa belajar aktif. Adanya fokus dari pihak siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di ruang kelas. Siswa yang pasif terlihat hanya mengamati apa yang dilakukan oleh guru dan teman-temannya tanpa ikut berinteraksi untuk aktif dan menghidupkan suasana belajar.
- 3) Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi pemecahan masalah. Siswa yang aktif akan menyelesaikan tugas yang diberikan sebagai usaha mengikuti dengan sungguh-sungguh setiap tahapan pembelajaran (Sinar, 2018).



Dari pendapat tersebut, peneliti dapat mengambil indikator keaktifan belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Keaktifan siswa ketika memecahkan masalah
- 2) Keaktifan siswa ketika berdiskusi
- 3) Keaktifan siswa ketika bertanya kepada guru/siswa lain
- 4) Keaktifan siswa ketika menjawab pertanyaan dari guru/siswa lain
- 5) Bersemangat dalam proses pembelajaran.

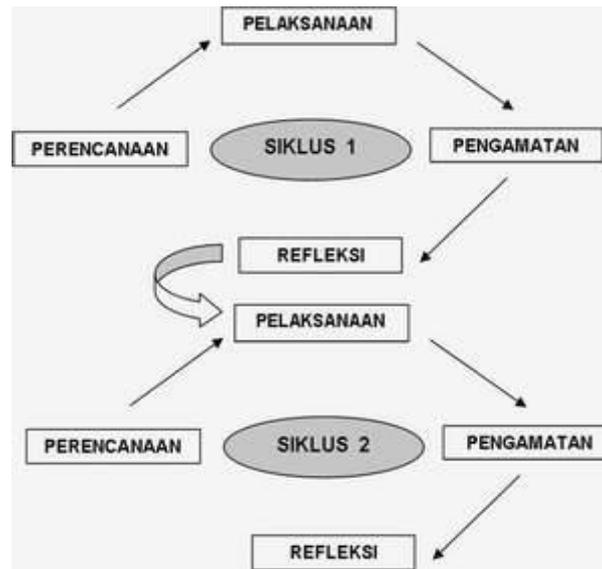
Hakikat IPA menurut (Samatowa, 2016) adalah Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA berhubungan dengan alam, tersusun secara teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen. Sementara menurut (Sulistiyorini, 2007) menuliskan bahwa IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengertian yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dari sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi murid untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2015). Peneliti menggunakan tahap penelitian dengan model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis & McTagart. Mereka menggunakan empat tahap dalam melakukan kegiatan penelitian. Kegiatan tersebut meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada masing-masing siklus akan melewati 4 tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. (Sukardi, 2015)



**Gambar 1. Pelaksanaan PTK Desain Model Kemmis dan Mc taggart**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-A Ibnu Sahl MIN 1 Ponorogo Tahun Pelajaran 2022/2023. Dengan jumlah siswa keseluruhan sebanyak 24 siswa. Peneliti memilih kelas ini karena terdapat permasalahan yaitu kurang aktifnya siswa dan mengobrol sama temannya ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sehingga permasalahan ini perlu dipecahkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif.

Teknik data pada penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Indikator dalam observasi ini yaitu Keaktifan siswa ketika memecahkan masalah, Keaktifan siswa ketika berdiskusi, Keaktifan siswa ketika bertanya kepada guru/siswa lain, Keaktifan siswa ketika menjawab pertanyaan dari guru/siswa lain dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara pada saat pra siklus. Wawancara ini dilakukan dengan narasumber guru kelas dan beberapa siswa kelas V-A Ibnu Sahl. Wawancara dalam penelitian ini berguna untuk mengetahui permasalahan serta kendala yang dialami selama kegiatan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Tujuan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai profil sekolah, jumlah siswa,



guru, karyawan/staff, sarana dan prasarana, modul ajar dan foto-foto pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan peneliti adalah :

### 1. Observasi

Peneliti menggunakan lembar observasi skala penilaian untuk menilai keaktifan belajar siswa kelas V-A Ibnu Sahl MIN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2023/2024. Instrumen lembar observasi ini berisi indikator-indikator keaktifan belajar siswa yang akan diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung, antara lain:

**Tabel 1. Kisi-Kisi Indikator Dan Sumber Data Keaktifan Belajar**

Variabel	Indikator	Sumber
Keaktifan Belajar Siswa	Keaktifan siswa ketika memecahkan masalah	Siswa
	Keaktifan siswa ketika berdiskusi	Siswa
	Keaktifan siswa ketika bertanya kepada guru/siswa lain	Siswa
	Keaktifan siswa ketika menjawab pertanyaan dari guru/siswa lain	Siswa
	Bersehat dalam proses pembelajaran.	Siswa

### 2. Wawancara

Lembar wawancara berisi data awal sebelum menggunakan Model pembelajaran *Make A Match*. Wawancara ini dilakukan dengan narasumber guru kelas dan beberapa siswa kelas V-A Ibnu Sahl. Wawancara dalam penelitian ini berguna untuk mengetahui permasalahan serta kendala yang dialami selama kegiatan pembelajaran.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi serangkaian arsip yang digunakan untuk memperoleh data yang kemudian menjadi sumber data penelitian. Pada penelitian ini dokumentasi dapat berupa foto proses pembelajaran berlangsung, buku yang digunakan siswa dan dokumen-dokumen lainnya yang dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan keaktifan belajar siswa adalah



$$\% \text{ Skor Keaktifan Belajar} = \frac{\text{skor total yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Akbar, 2013)

## HASIL PENELITIAN

### Siklus I

#### Perencanaan

Tahap perencanaan Siklus I ini yakni peneliti membuat Modul Ajar yang akan dipergunakan sebagai pedoman pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan model *Make A Match*, membuat lembar observasi keaktifan belajar sesuai dengan indikator yang sudah dipilih buat menilai keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan membuat kartu soal dan kartu jawaban yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan model *Make A Match*.

#### Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan pelaksanaan sesuai dengan modul ajar yang dibuat sebelumnya, yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

#### Observasi

Berikut ini adalah hasil observasi keaktifan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siklus I:

**Tabel 2. Persentase Indikator Keaktifan Belajar Siswa Siklus I**

No	Indikator	Persentase ( % )
1	Keaktifan siswa ketika memecahkan masalah	81,25%
2	Keaktifan siswa ketika berdiskusi	69,79%
3	Keaktifan siswa ketika bertanya kepada guru/siswa lain	67,70%
4	Keaktifan siswa ketika menjawab pertanyaan dari guru/siswa lain	71,87%
5	Berseemangat dalam proses pembelajaran.	80,20%
<b>Rata-Rata Keaktifan Belajar Siswa</b>		<b>74,16%</b>

#### Refleksi

Belum tercapainya indikator keberhasilan minimal pada siklus I ini karena adanya kekurangan dan permasalahan berikut ini:



- a) Semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar masih ada sebagian yang kurang, dengan ditandai ketika proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang melamun, ngobrol dengan temannya dan ada juga yang asik dengan mainannya.
- b) Karena ini adalah pertama kalinya siswa menggunakan model pembelajaran *Make A Match* untuk belajar, mereka masih belum terbiasa dengan aturan permainan.
- c) Terdapat beberapa siswa yang kurang mengerti pembelajaran sehingga pada saat memainkan permainan *Make A Match* mereka tidak dapat menemukan kartu yang cocok hingga permainan selesai pada waktu yang sudah ditetapkan.

Perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus II antara lain:

- a) Guru sering melakukan ice breaking kepada siswa agar siswa tetap bisa fokus kepada guru. Kemudian guru juga lebih tegas menegur siswa jika ada yang masih ramai dengan temannya.
- b) Guru harus menjelaskan dengan jelas aturan-aturan dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* agar siswa mengerti dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik
- c) Guru lebih interaktif pada proses pembelajaran berlangsung dengan cara menekankan kegiatan tanya jawab kepada siswa, serta memastikan bahwa siswa sudah benar-benar memahami materi pelajaran yang dibahas.

## Siklus II

### Perencanaan

Tahap perencanaan Siklus II ini yakni peneliti membuat Modul Ajar yang akan dipergunakan sebagai pedoman pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan model *Make A Match*, membuat lembar observasi keaktifan belajar sesuai dengan indikator yang sudah dipilih buat menilai keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan membuat kartu soal dan kartu jawaban yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan model *Make A Match*.

### Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan pelaksanaan sesuai dengan modul ajar yang dibuat sebelumnya, yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

### Observasi

Berikut ini adalah hasil observasi keaktifan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siklus II:

**Tabel 3. Persentase Indikator Keaktifan Belajar Siswa Siklus II**



No	Indikator	Persentase ( % )
1	Keaktifan siswa ketika memecahkan masalah	91,66%
2	Keaktifan siswa ketika berdiskusi	89,58%
3	Keaktifan siswa ketika bertanya kepada guru/siswa lain	86,45%
4	Keaktifan siswa ketika menjawab pertanyaan dari guru/siswa lain	87,50%
5	Bersemangat dalam proses pembelajaran.	93,75%
<b>Rata-Rata Keaktifan Belajar Siswa</b>		<b>89,78%</b>

### Refleksi

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* telah berjalan dengan lancar dan telah memenuhi harapan peneliti. Data tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Oleh karena itu, tidak perlu tindakan lebih lanjut karena telah mencapai tingkat keberhasilan penelitian.

## PEMBAHASAN

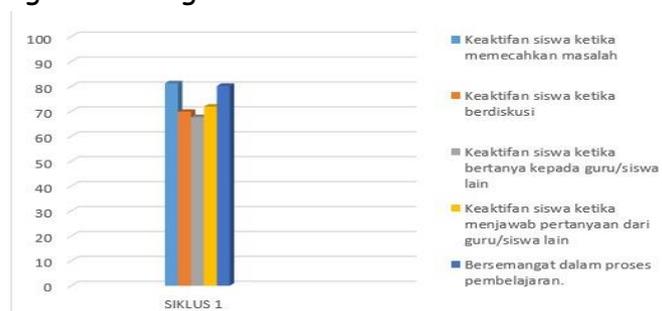
### Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas V MIN 1 Ponorogo

Pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* pada siklus I, pertama-tama guru menjelaskan terlebih dulu materi yang akan dibahas, kemudian guru meminta siswa dengan cara ditunjuk untuk membacakan materi selanjutnya dan para siswa lain disuruh untuk menyimak. Setelah itu, siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban dan masing-masing siswa mendapatkan satu kartu. Ketika setiap siswa sudah mendapatkan satu kartu para siswa disuruh untuk memikirkan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang ia pegang terlebih dulu. Kemudian dua kelompok disuruh maju kedepan dengan dibedakan antara baris pertanyaan dan baris jawaban. Kemudian para siswa mencari pasangn kartu yang cocok antara siswa lain dan diberikan batas waktu yang sudah ditentukan. Ketika setiap siswa sudah mendapatkan pasangan antara pertanyaan dan jawaban barulah para siswa tersebut mempresentasikan di depan dan para siswa lain disuruh untuk berdiskusi apakah pasangan tersebut sudah cocok apa belum. Hal ini sesuai



dengan pemikiran (Sagala, 2011) bahwa langkah-langkah *make a match*, yaitu: (1) guru menyiapkan beberapa kartu, (2) setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu. (3) setiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. (4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. (soal/jawaban) (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. (6) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. (7) kesimpulan. Sedangkan pada siklus II penerapan model pembelajaran *Make A Match* sama halnya dengan pelaksanaan pada siklus I.

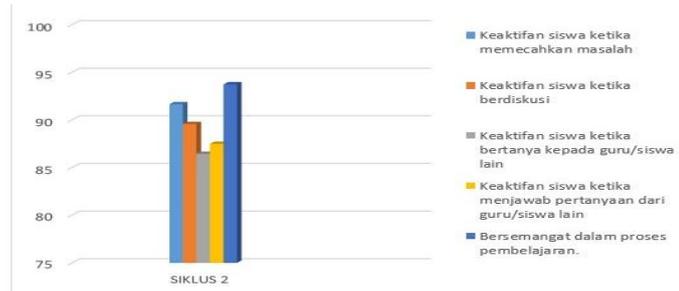
Pada pelaksanaan siklus I siswa belum mencapai indikator keberhasilan keaktifan yakni 75%, karena persentase rata-rata keaktifan yang diperoleh hanya 74,16%. Dapat dilihat dengan gambar grafik sebagai berikut:



**Gambar 2: Grafik Keaktifan Belajar Siklus I**

Berdasarkan grafik di atas terdapat 3 indikator yang masih di bawah indikator keaktifan 75% yaitu Keaktifan siswa ketika berdiskusi sebesar (69,79%), Keaktifan siswa ketika bertanya kepada guru/siswa lain sebesar (67,70) Keaktifan siswa ketika menjawab pertanyaan dari guru/siswa lain sebesar (71,87%). Hal ini tidak sesuai dengan pemikiran (Sinar, 2018) bahwa aktif belajar dengan proses mengalami. Siswa dibimbing untuk melakukan secara mandiri dalam proses pembelajaran. Siswa mengikuti sepenuhnya tahapan-tahapan dalam pembelajaran dimulai dari aktif bertanya, berani untuk memberi tanggapan dalam rangka menjawab pertanyaan teman atau guru, dan berani mempraktikkan pertanyaan materi yang dipelajari. Harus dilakukan peningkatan pada siklus II agar mencapai indikator keberhasilan.

Pada pelaksanaan siklus II siswa sudah mencapai indikator keberhasilan keaktifan yakni 75%, karena persentase rata-rata keaktifan yang diperoleh 89,78%. Dapat dilihat dengan gambar grafik sebagai berikut:



**Gambar 3. Grafik Keaktifan Belajar Siswa Siklus II**

Grafik tersebut menunjukkan siswa sudah sangat aktif dengan melebihi indikator keberhasilan 75% dan sudah mengalami dengan indikator keberhasilan 89,78%. Maka tidak perlu dilakukan tindakan lebih lanjut. Hal ini sudah sesuai dengan pemikiran (Sinar, 2018) bahwa keaktifan peserta didik dapat ditinjau dari keaktifan siswa ketika memecahkan masalah, Keaktifan siswa ketika berdiskusi, Keaktifan siswa ketika bertanya kepada guru/siswa lain, Keaktifan siswa ketika menjawab pertanyaan dari guru/siswa lain, Bersemangat dalam proses pembelajaran.

Data dari setiap siklus akan dibandingkan untuk mengetahui persentase peningkatan keaktifan belajar siswa. Tabel di bawah ini menunjukkan persentase peningkatan keaktifan belajar siswa:

**Tabel 4. Persentase Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa (%)**

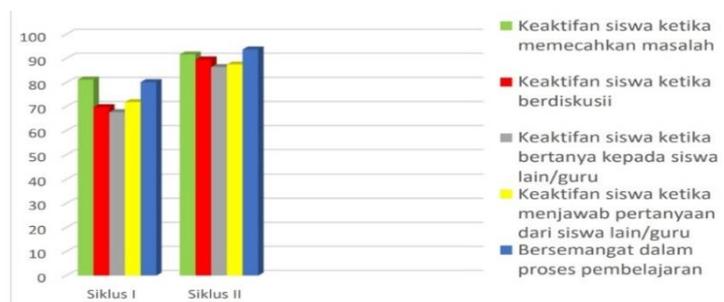
No	Indikator	Siklus	Siklus	Peningkatan Persentase
		I	II	
1	Keaktifan siswa ketika memecahkan masalah	81,25%	91,66%	10,41%
2	Keaktifan siswa ketika berdiskusi	69,79%	89,58%	19,79%
3	Keaktifan siswa ketika bertanya kepada guru/siswa lain	67,70%	86,45%	18,75%
4	Keaktifan siswa ketika menjawab pertanyaan dari guru/siswa lain	71,87%	87,50%	15,63%
5	Bersemangat dalam proses pembelajaran.	80,20%	93,75%	13,55%
<b>Rata-rata keaktifan belajar siswa</b>		<b>74,16%</b>	<b>89,78%</b>	<b>15,62%</b>

Berdasarkan tabel di atas bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa pada tiap indikator dari siklus I ke siklus II. Hal ini dibuktikan dengan indikator yang pertama



yaitu Keaktifan siswa ketika memecahkan masalah pada siklus I sebesar 81,25% sedangkan siklus II sebesar 91,66% dan terjadi peningkatan 10,41%. Indikator kedua yaitu Keaktifan siswa ketika berdiskusi pada siklus I sebesar 69,79% sedangkan siklus II sebesar 89,58% dan terjadi peningkatan 19,79%. Indikator ketiga yaitu Keaktifan siswa ketika bertanya kepada guru/siswa lain pada siklus I sebesar 67,70% sedangkan pada siklus II sebesar 86,45% dan terjadi peningkatan 18,75%.. Indikator keempat yaitu Keaktifan siswa ketika menjawab pertanyaan dari guru/siswa lain pada siklus I sebesar 71,87% sedangkan pada siklus II sebesar 87,50% sebesar dan terjadi peningkatan 15,63%. Indikator kelima yaitu Bersemangat dalam proses pembelajaran pada siklus I sebesar 80,20% sedangkan siklus II sebesar 93,75% dan mengalami peningkatan 13,55%. Sedangkan rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 74,16% dan siklus II sebesar 89,78% mengalami peningkatan sebesar 15,62%.

Kesimpulan dari keaktifan belajar siswa berdasarkan lembar observasi dapat dilihat dari grafik berikut:



**Gambar 4. Grafik Perbandingan Keaktifan Belajar**

Dari hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dimana model tersebut dapat meningkatkan keaktifan, aktivitas saat pembelajaran dan motivasi belajar siswa (Fauzi, 2023; Fauzi et al., 2017; Yulianasari & Hakim, 2021)

## SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* yaitu guru menyiapkan beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi yang dibahas, Kemudian siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok pertanyaan dan jawaban kemudian diberikan satu kartu setiap siswa. Sebelum nya para siswa diminta memikirkan kartunya lalu mencari pasangan yang cocok dengan siswa lain, kemudian diberikan batas waktu tertentu. Setelah itu, siswa mempresentasikan pasangannya dan siswa lain mendiskusikan apakah pasangannya sudah cocok atau belum. Pada siklus I rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 74,16%,



sedangkan pada siklus II ini rata-rata keaktifan belajar melampaui batas indikator keberhasilan sebesar 89,78%. Dapat disimpulkan, bahwa persentase keaktifan belajar dari siklus I sampai siklus II meningkat sebesar 15,62%.

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dikemukakan tersebut, maka peneliti dapat sampaikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan, antara lain: 1) Bagi guru. Guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan penyajian materi maupun penerapan model pembelajaran yang bervariasi dan kreatif agar siswa memiliki antusias dan semangat belajar yang tinggi sehingga mereka berani bertanya, menjawab, maupun berpendapat mengenai materi yang diajarkan yang pada akhirnya akan meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran. 2) Bagi peserta didik. Siswa hendaknya mampu berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung dengan memberikan respon yang baik terhadap guru saat memberikan materi pembelajaran. 3) Bagi peneliti. Pertama, hendaknya peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis sedapat mungkin terlebih dahulu menganalisis kembali perangkat pembelajaran yang telah dibuat untuk disesuaikan penggunaannya, terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah tempat penelitian tersebut. Selain itu, membuat instrumen yang dapat membuktikan kaitan antara model pembelajaran yang dilakukan dengan indikator keaktifan belajar yang dipilih. Kedua, hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya dengan mengaitkan aspek-aspek yang belum diungkapkan dan dikembangkan sehingga bisa mencapai rata-rata keaktifan belajar yang lebih tinggi lagi dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. D. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzi, M. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Tari Bambu dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 7(1), 110-118. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v7i1.6337>
- Fauzi, M. N., Usodo, B., & Subanti, S. (2017). The effect of make a match (MAM) type model and bamboo dance type model through cooperative learning on students motivation. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(1), 26-32. <http://dx.doi.org/10.24014/sjme.v3i1.3511>
- Khovivah, A., & Putri, W. T. A. (2023). Profil Gaya Belajar Siswa dan Faktor yang Mempengaruhinya di Kelas VA MIN 6 Ponorogo. *AL-THIFL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 318-333. <https://doi.org/10.21154/thifl.v3i1.2102>



- Kurniasih, B. S. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Melvin L, S. (2009). *Active Learning Penerjemah Sarjuli, dkk*. Yogyakarta: Yapendis.
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model make a match di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610-616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, S. (2011). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta cv.
- Samatowa, U. d. (2016). *Bagaimana Membelajarkan IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjana, W. (2013). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman Bagi Guru Dan Calon Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning-Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sukardi. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistyorini, S. d. (2007). *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Penerapannya Dalam KTSP*. Yogyakarta: Global Pustaka Ilmu.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Encana.
- Yulianasari, M., & Hakim, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Talking Stick Dengan Media Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Aksara Jawa. *AL THIFL*, 1(1), 12-24.