

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X 4 SMA NEGERI 1 INDRAMAYU

Putri Slamet<sup>1)</sup>, Lesy Luzyawati<sup>2)</sup>, Dessilia Senja<sup>3)</sup>

<sup>1)2)</sup> Universitas Wiralodra, Jl. Ir. H. Juanda Km. 3, Indramayu, Jawa Barat, Indonesia

<sup>3)</sup> SMAN 1 Indramayu, Jl. Ir. Soekarno-Hatta, No.2 Indramayu, Jawa Barat, Indonesia.

Email: [putrislamet855@gmail.com](mailto:putrislamet855@gmail.com)<sup>1)</sup>, [lesy.luzyawati@unwir.ac.id](mailto:lesy.luzyawati@unwir.ac.id)<sup>2)</sup>,  
[Dedsi1998alvinthi@gmail.com](mailto:Dedsi1998alvinthi@gmail.com)<sup>3)</sup>

**Abstrak.** Pendidikan merupakan elemen utama yang menentukan kemajuan suatu negara. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh berbagai hambatan belajar yang dialami oleh peserta didik, termasuk kejenuhan belajar. Kejenuhan ini memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa secara negatif. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan kreatif dalam pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah *Make a Match*. Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan model *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-4 SMAN 1 Indramayu. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berupa *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian melibatkan 30 siswa kelas X-4, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan meliputi lembar pretest dan posttest untuk mengukur penguasaan materi sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Indramayu. Hal ini terlihat dari persentase pencapaian KKM di Siklus II sebesar 88%, yang mana sudah mencapai indikator pencapaian hasil (IPH)  $\geq 75\%$ .

**Kata Kunci :** Pendidikan, Model Pembelajaran, *Make a Match*, Hasil Belajar

### 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan unsur utama yang sangat penting bagi setiap negara. Kualitas pendidikan suatu bangsa menjadi salah satu indikator utama dalam menentukan kemajuan negara tersebut. Dengan demikian, perkembangan suatu negara dapat dilihat dari sejauh mana upaya peningkatan kualitas pendidik (Kurniawati, 2022).

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih tergolong rendah, salah satu penyebabnya adalah adanya berbagai hambatan yang dialami peserta didik dalam proses belajar. Hambatan belajar ini mengacu pada kondisi di mana siswa menghadapi berbagai kendala dalam mengikuti pembelajaran dan mencapai hasil yang maksimal. Ketika siswa mengalami hambatan dalam belajar, hal tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara pencapaian akademis yang diharapkan dengan hasil nyata yang diperoleh siswa (Sri Munawarah, Antoni, Afnibar, 2023).

Peserta didik tidak hanya menghadapi kesulitan, tetapi juga mengalami kejenuhan dalam proses belajar. Kejenuhan belajar merupakan pengalaman yang kurang menyenangkan yang memengaruhi kondisi emosional seseorang akibat aktivitas yang terasa monoton. Kondisi ini dapat memicu perasaan lelah, bosan, dan menurunnya kemampuan untuk memahami materi secara optimal (Insani et al., 2023). Kejenuhan dalam proses belajar dapat mengakibatkan turunnya motivasi siswa, menurunnya

semangat belajar, munculnya perilaku malas, serta penurunan hasil prestasi akademik (Agus Kardianti, M. Asrori, 2022).

Pada era digital saat ini, media pembelajaran membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan mampu menarik minat peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran. Proses belajar yang monoton dan hanya berpusat pada teks dapat membuat siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi. Oleh sebab itu, pendidik memerlukan dukungan model pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (Insani et al., 2023). Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat memengaruhi minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan hasil belajar pun dapat meningkat (Fauhah, 2021).

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sarana untuk menilai tingkat pencapaian siswa atau pemahaman mereka terhadap materi pelajaran di sekolah. Hal ini biasanya diwujudkan dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh melalui tes untuk mengukur sejauh mana keberhasilan dari topik pembelajaran yang telah diajarkan (Nawawi, 2023).

Menurut (Rahman, 2021) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis model dalam pembelajaran kooperatif. Dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, siswa akan menjadi lebih aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang berarti, sehingga model ini dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Ramadhani, 2021).

Model pembelajaran *make a match* memiliki berbagai kelebihan, di antaranya: 1) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, baik dari segi kognitif maupun fisik, 2) menjadikan pembelajaran lebih menarik, 3) membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar mereka, 4) efektif untuk melatih keberanian siswa dalam melakukan presentasi, dan 5) melatih kedisiplinan siswa dalam memanfaatkan waktu untuk belajar dengan lebih efektif. Belajar merupakan proses pertukaran pengetahuan yang terjadi secara dua arah antara guru dan siswa (Sumarni, 2021).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut (Abdullah, 2018) adalah 1) guru melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. 2) masing-masing peserta didik mendapatkan satu jenis kartu. 3) tiap peserta didik berpikir mengenai soal atau jawaban kartu yang sudah dipegang. 4) tiap peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang dipegang. 5) tiap peserta didik yang dapat menemukan kecocokan kartu sebelum mencapai batasan waktu maksimum, maka diberikan poin. 6) apabila sudah selesai satu sesi, dilakukan pengocokan kartu lagi supaya setiap peserta didik memperoleh kartu yang tidak sama dari kartu di sesi satu. 7) guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-4 SMAN 1 Indramayu.

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian Kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu pra eksperimen (*pre eksperimental design*) yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol. Bentuk pra eksperimen (*pre-eksperimental designs*) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Designs*. Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X 4 SMA Negeri 1 Indramayu yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar pretest dan posttest. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi setelah belajar dalam jangka waktu tertentu. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan kuesioner lembar *pretest* dan *posttest*.

Pada kegiatan siklus I dan Siklus II yang dilaksanakan peserta didik mengerjakan lembar *pretest* untuk menguji pemahaman materi sebelum pembelajaran yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda, kemudian dilanjut dengan pemaparan materi selama 90 menit, setelah pemaparan materi peserta didik berkelompok untuk mengerjakan LKPD, pada kegiatan LKPD terdapat dua aktivitas. Pada aktivitas 1 peserta didik mampu mengidentifikasi dan aktivitas 2 peserta didik mampu menganalisis. Setelah mengerjakan LKPD Peserta didik mencocokkan kartu pasangan berupa kartu soal dan kartu jawaban secara berkelompok. Masing-masing peserta didik mendapatkan Kartu soal dan harus menemukan kartu jawabannya. Setelah mencocokkan pasangan kartu dilanjutkan dengan mengerjakan lembar *posttest* untuk menguji pemahaman materi sesudah pembelajaran yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda.

**Tabel 1.** Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
> 85%	Sangat Tinggi
65 - 84%	Tinggi
25 - 44%	Sedang
25 - 44%	Rendah
< 24%	Sangat Rendah

## 3. Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian dengan memberikan model pembelajaran *make a match* untuk melihat hasil belajar siswa diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2.** Data Hasil Belajar Siklus I

Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa	Presentase	Kriteria
85	30	85%	Sangat Tinggi

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti, hasil pretest dan posttest pada Siklus I nilai pretest terendah adalah 60 dan tertinggi adalah 100, sementara nilai posttest terendah adalah 80 dan tertinggi adalah 100. Adapun secara keseluruhan rata-rata Siklus I adalah 85% dengan kriteria sangat tinggi. Ketuntasan belajar pada siklus 1, semuanya tuntas. Dalam hal ini, tercapainya indikator pencapaian hasil ( $IPH \geq 75\%$ ). Hasil pretest yang diperoleh adalah murni kemampuan awal siswa. Setelah adanya fase tindakan, yang mana peserta didik diberikan kesempatan untuk mendapatkan

pengetahuan dengan model yang diimplementasikan, menghasilkan nilai posttest yang lebih besar.

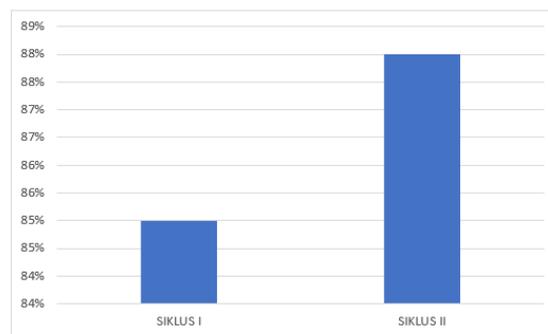
**Tabel 3.** Data Hasil Belajar Siklus II

Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa	Presentase	Kriteria
88	30	88%	Sangat Tinggi

Pada Siklus II peneliti melakukan pembelajaran *make a match* secara lebih optimal. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa nilai pretest terendah adalah 80 dan tertinggi adalah 100. Sementara nilai posttest terendah adalah tidak ada dan tertinggi 100. Adapun secara keseluruhan rata-rata Siklus II adalah 88% dengan kriteria sangat tinggi. Untuk ketuntasan belajar pada Siklus II semuanya tuntas. Dalam hal ini, tercapainya indikator pencapaian hasil ( $IPH \geq 75\%$ ).

Berdasarkan hasil Siklus II dalam penelitian yang dilakukan oleh Suwarno, model pembelajaran *make a match* dianggap sebagai model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Meskipun hasil posttest tidak sepenuhnya menunjukkan bahwa semua siswa mencapai KKM, proses pembelajaran berlangsung dengan baik melalui perhatian, bimbingan, dan motivasi dari guru maupun antar siswa. Metode ini juga berhasil melibatkan siswa yang sebelumnya pasif, karena mereka terdorong untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. Secara prinsip, jika siswa memahami materi yang dipelajari melalui model ini, mereka tidak akan mengalami kesulitan dalam posttest. Hal ini terbukti dengan pencapaian IPH oleh seluruh siswa secara keseluruhan (Suwarno et al., 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai tes hasil belajar antara Siklus I dan Siklus II. Jika disajikan dalam bentuk grafik, peningkatan nilai rata-rata pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada gambar . Data ini sejalan dengan penelitian Purwanti dan Saputri, yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA (Purwanti & Nuraini Dwi Saputri, 2020).



**Gambar 1** Grafik Peningkatan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Pada Siklus I nilai rata-rata hasil belajar peserta didik masih rendah dibandingkan Siklus II. Dalam pelaksanaan pembelajaran Siklus I dengan Materi keanekaragaman hayati, perbedaan keanekaragaman hayati tingkat gen, jenis dan ekosistem serta tipe ekosistem. Dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* saat pelaksanaan pembelajaran tersebut banyak kekurangan baik guru/peneliti maupun peserta didik dan peserta didik sehingga pembelajaran belum maksimal,

diantaranya guru masih kurang dalam pengelolaan kelas, ada beberapa peserta tidak menyimak apa yang disampaikan oleh guru, peserta didik masih takut untuk mengeluarkan pendapatnya, dan masih ada peserta didik yang kesulitan dalam mencari kartu soal dan kartu jawabannya. Dari permasalahan yang ditemukan mengakibatkan hasil belajar belum mencapai target yang ditetapkan, sehingga perlunya ada perbaikan dalam pembelajaran selanjutnya.

Pada Siklus II dengan materi tipe ekosistem akuatik dan darat menggunakan model pembelajaran *make a match*, proses pembelajaran pada Siklus II sangat berbeda dengan proses pembelajaran Siklus I. Pada Siklus II lebih baik karena rasa ingin tahu dan sudah mampu menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, dan siswa juga mampu mengeluarkan pendapatnya sendiri. Proses pembelajaran Siklus II telah mengalami peningkatan dari sebelumnya setelah diadakan refleksi. Pada siklus ini telah menunjukkan peningkatan yang signifikan, karena guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dari Siklus I. Dari segi pemahaman peserta didik mengalami peningkatan karena peserta didik sudah memahami apa yang diajarkan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Keberhasilan siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya, dipengaruhi oleh faktor dari diri siswa (internal) maupun faktor dari luar diri siswa (eksternal). Faktor dari dalam seperti timbulnya minat dan kemauan yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar yang dinilai masih rendah. Faktor dari luar bisa disebabkan dari cara guru menciptakan suasana pembelajaran. Dalam pembelajaran biologi dibutuhkan keaktifan sebagai dasar untuk pengembangan materi lebih lanjut, dan hal ini sangat dipengaruhi oleh faktor model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas serta pola pikir siswa dalam memahami suatu konsep. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran biologi siswa dituntut benar-benar aktif, sehingga daya ingat siswa tentang apa yang telah dipelajari akan lebih baik. Proses belajar mengajar biologi yang baik adalah guru harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat siswa antusias terhadap persoalan yang ada, sehingga mereka mampu untuk mencoba memecahkan persoalan tersebut. Guru perlu membantu mengaktifkan siswa untuk berpikir (Topandra, 2020).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan kerja sama siswa dalam menyelesaikan pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang diperoleh masing-masing siswa. Proses pembelajaran dengan metode ini terlihat lebih menarik, dan mayoritas siswa tampak lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Aliputri, 2018).

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Indramayu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Indramayu. Hal ini terlihat dari persentase pencapaian KKM di Siklus II sebesar 88%, yang mana sudah mencapai indikator pencapaian hasil (IPH)  $\geq 75\%$ . Dalam praktik pembelajaran *make a match*, sebaiknya menggunakan banyak kartu pertanyaan, agar siswa lebih terlatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Selain itu, meminta alasan kepada siswa juga lebih diintensifkan, agar siswa lebih terbiasa dalam mengemukakan pendapat dan melatih rasa tanggung jawab.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat terselesaikan. Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penulisan ini, terutama kepada:

1. Drs. Ediana Rahmadi, M.Pd. selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Indramayu.
2. Dessilia Senja, S.P. selaku guru pamong Program Pengalaman Lapangan (PPL).
3. Lesy Luzyawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL).
4. Dan teman-teman Program Pengalaman Lapangan (PPL) SMA Negeri 1 Indramayu.

## 6. Daftar Pustaka

Abdullah, M. H. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS Abstrak*. 06, 440–450.

Agus Kardianti , M. Asrori, P. (2022). ANALISIS KEJENUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA KELAS XI IIS SMA NEGERI 9 PONTIANAK. *JURNAL KAJIAN PEMBELAJARAN DAN KEILMUAN*, 6, 21–29. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v6i1.54518>.

Aliputri, D. H. (2018). *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol.2 No. 1A April 2018 <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>. 2(1), 70–77.

Fauhah, H. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar ....* 9, 321–334.

Insani, S. P., Nurmawanti, I., & Witono, A. H. (2023). Kreativitas Guru di Abad 21 dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3).

Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>.

NAWAWI, Y. N. (2023). *Peningkatan hasil belajar siswa kelas x materi berbusana muslim melalui penerapan model problem based learning di sman 1 pangkep yanti novianti nawawi*. 3(1), 1379–1387.

Purwanti, S., & Nuraini Dwi Saputri. (2020). *EFEKTIVITAS MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V*. 04(01), 445–451.

Rahman, S. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. November, 289–302.

Ramadhani, M. I. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa*

*Sekolah Dasar*. 3(4), 2237–2244.

Sri Munawarah, Antoni, Afnibar, J. B. (2023). Kesulitan Belajar pada Siswa : Analisis Tentang Jenis-Jenis Kesulitan Belajar dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Smas Jabal Nur Jadid Aceh Barat Daya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 12640–12650.

Sumarni. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL*. 5(1), 39–44.

Suwarno, T., Noviyanto, H., Susanti, B. H., & Khairunnisa, S. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi*. 4(1), 572–581.

Topandra, M. (2020). *Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. 4, 1256–1268.