PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 100216 UNIT BARU PARDOMUAN

Hainur Insani[1], Asrial Habibi[2], Mona Vebyani[3], Murni Ati[4], Amirullah Husin[5]
[1,2,3,4,5] UIN Syahada Padangsidimpuan
hainur578@gmail.com[1], asrialhabibi65@gmail.com[2],monavebyani02@gmail.com[3],
murniati0225@gmail.com[4], uamir7717@gmail.com[5]

ABSTRACT

This article outlines a study of the *Make A Match* cooperative learning model and learning outcomes among fourth-grade students at SDN 100216 Unit Baru Pardomuan. The model asks students to match question-and-answer or concept-and-explanation cards to encourage active participation and retrieval practice. The proposed classroom action research design consists of two cycles of planning, action, observation, and reflection. Data should be collected through learning-outcome tests, observation sheets, and documentation. To demonstrate reporting procedures, this draft includes simulated figures for 24 students and an illustrative mastery threshold of 75. These figures are not actual school data and must be replaced with authentic findings before submission or publication. Quantitative analysis should include class averages and the percentage of students meeting the learning criterion, while observation notes should be described qualitatively. This manuscript is intended as a transparent working draft rather than a claim that an intervention has already been conducted.

***Keywords**: Make A Match; learning outcomes; elementary school; classroom action research*

ABSTRAK

Artikel ini membahas rancangan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 100216 Unit Baru Pardomuan. *Make A Match* mengajak siswa mencari pasangan kartu berupa pertanyaan dan jawaban atau konsep dan penjelasannya. Penelitian dirancang menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang seharusnya dikumpulkan meliputi tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Untuk menunjukkan cara penyajian hasil, draf ini memuat angka simulasi bagi 24 siswa dan batas ketuntasan contoh 75. Angka tersebut bukan data faktual dari sekolah dan wajib diganti dengan hasil penelitian

sebenarnya. Data kuantitatif dianalisis melalui rata-rata kelas dan persentase ketuntasan, sedangkan observasi dijelaskan secara deskriptif. Naskah ini dapat digunakan sebagai kerangka awal untuk mengevaluasi penerapan *Make A Match* secara transparan setelah data lapangan tersedia.

Kata kunci: *Make A Match*; hasil belajar; sekolah dasar; penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, memahami materi, dan menunjukkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat informasi, tetapi juga dengan pemahaman dan kemampuan menerapkan pengetahuan. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang membantu siswa membangun pemahaman melalui kegiatan yang terarah, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan adalah pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan belajar, sementara guru merancang tugas, mengatur interaksi, dan memastikan setiap siswa tetap bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Slavin (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki berbagai bentuk dan dampaknya dipengaruhi oleh rancangan kegiatan, tujuan kelompok, serta akuntabilitas individu. Dengan demikian, kegiatan berpasangan perlu disertai instruksi yang jelas dan evaluasi yang mengukur pemahaman masing-masing siswa.

Model *Make A Match* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu berpasangan. Sebagian kartu berisi pertanyaan, istilah, atau permasalahan, sedangkan kartu lainnya berisi jawaban, definisi, atau pasangan konsep yang sesuai. Siswa diminta menemukan pasangan yang tepat dalam batas waktu yang ditentukan, memeriksa jawabannya, dan mendiskusikan alasan kecocokan pasangan tersebut. Kegiatan ini berpotensi mengubah pembelajaran

yang pasif menjadi aktivitas yang melibatkan pencarian informasi, komunikasi, dan pengulangan materi.

Sejumlah penelitian di sekolah dasar telah mengkaji penggunaan *Make A Match*. Susanti dan Radia (2019), misalnya, melaporkan penerapan model tersebut dalam pembelajaran tematik kelas IV melalui penelitian tindakan kelas. Sunedi (2023) juga mengkaji penerapan *Make A Match* pada pembelajaran matematika kelas IV. Penelitian lain pada mata pelajaran dan konteks yang berbeda menunjukkan bahwa model ini telah digunakan untuk mengupayakan keterlibatan dan pencapaian belajar siswa (Ruminah et al., 2024; Situmorang et al., 2023). Temuan penelitian terdahulu dapat menjadi pijakan, tetapi hasilnya tidak otomatis berlaku sama di setiap sekolah karena materi, karakteristik siswa, jumlah peserta didik, dan pelaksanaan pembelajaran dapat berbeda.

Dalam konteks SDN 100216 Unit Baru Pardomuan, penerapan model ini perlu ditelaah melalui pengumpulan data kelas yang nyata. Naskah ini tidak mengasumsikan bahwa hasil belajar di sekolah tersebut telah rendah atau bahwa model *Make A Match* pasti berhasil. Hal yang perlu diperiksa terlebih dahulu adalah kondisi pembelajaran, nilai awal siswa, tujuan pembelajaran yang digunakan, serta kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan guru. Informasi awal tersebut penting agar tindakan yang dirancang benar-benar menjawab kebutuhan kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian yang direncanakan adalah (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas IV SDN 100216 Unit Baru Pardomuan dan (2) mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah model tersebut diterapkan. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran, sedangkan secara akademik dapat menambah dokumentasi mengenai penerapan model kooperatif pada jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Naskah ini dirancang menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu

penelitian reflektif yang dilakukan untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan dan dievaluasi. Rancangan tindakan mengikuti empat tahap yang lazim digunakan dalam PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014). Penelitian direncanakan dalam dua siklus; jumlah siklus dapat disesuaikan berdasarkan hasil refleksi dan kondisi nyata di kelas.

Penelitian ini menggunakan contoh data simulasi untuk memperlihatkan cara pelaporan hasil, bukan data faktual dari SDN 100216 Unit Baru Pardomuan. Dalam contoh ini, subjek diasumsikan sebanyak 24 siswa kelas IV pada satu tahun ajaran. Jumlah siswa, semester, mata pelajaran, materi, tanggal pelaksanaan, serta kriteria ketuntasan yang sebenarnya wajib diverifikasi dan diganti berdasarkan data sekolah sebelum naskah digunakan sebagai laporan penelitian.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan kondisi awal, menyusun modul atau rencana pembelajaran, menyiapkan kartu *Make A Match*, membuat instrumen tes, dan menyusun lembar observasi. Kartu harus sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, memiliki pasangan yang tidak ambigu, menggunakan bahasa yang dipahami siswa, dan disusun dengan tingkat kesulitan yang sesuai. Instrumen tes sebaiknya ditelaah oleh guru atau ahli yang relevan sebelum digunakan.

Pada tahap tindakan, guru menyampaikan tujuan dan materi prasyarat, menjelaskan aturan permainan, membagikan kartu secara acak, meminta siswa mencari pasangan, lalu memeriksa kecocokan kartu bersama kelas. Setiap pasangan diminta menjelaskan alasan jawabannya agar aktivitas tidak berhenti pada kecepatan menemukan kartu. Setelah pembahasan, siswa mengerjakan tes secara individual. Pada tahap observasi, peneliti mencatat keterlaksanaan langkah pembelajaran, partisipasi siswa, kendala waktu, dan kebutuhan bantuan. Pada tahap refleksi, hasil tes dan observasi digunakan untuk

menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data meliputi (1) tes untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan atau pada akhir setiap siklus, (2) observasi untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran dan keterlibatan siswa, serta (3) dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, dan foto kegiatan jika diizinkan oleh sekolah serta orang tua/wali sesuai kebijakan yang berlaku. Instrumen dan prosedur perlu dijelaskan secara rinci pada laporan akhir.

Analisis hasil belajar dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Nilai rata-rata kelas dihitung dengan membagi jumlah seluruh nilai siswa dengan jumlah siswa yang mengikuti tes. Persentase ketuntasan dihitung dengan membagi jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan dengan jumlah siswa peserta tes, kemudian dikalikan 100%. Rumusnya: rata-rata = jumlah nilai seluruh siswa / jumlah siswa; ketuntasan klasikal = (jumlah siswa tuntas / jumlah siswa peserta tes) × 100%. Jika ingin menyimpulkan signifikansi statistik, peneliti harus menentukan desain dan uji yang sesuai, memeriksa asumsi, serta melaporkan nilai statistik dan ukuran efek berdasarkan data asli.

Keberhasilan tindakan ditentukan sebelum penelitian dengan mengacu pada tujuan pembelajaran dan kriteria yang ditetapkan sekolah. Peneliti perlu melaporkan nilai awal, nilai setiap siklus, jumlah siswa tuntas, persentase ketuntasan, serta catatan observasi secara transparan. Data siswa harus dijaga kerahasiaannya dan disajikan secara agregat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Status data penelitian

PENTING: angka pada bagian hasil berikut merupakan data simulasi untuk contoh format analisis, bukan hasil pengukuran yang benar-benar dilakukan di SDN 100216 Unit Baru Pardomuan. Data tersebut tidak boleh diklaim sebagai hasil lapangan. Ganti seluruh angka dengan hasil tes dan observasi asli sebelum artikel dikumpulkan atau dipublikasikan.

2. Rencana penyajian hasil

Sebagai ilustrasi pengolahan data, tabel berikut menggunakan contoh simulasi untuk 24 siswa dengan batas ketuntasan contoh sebesar 75. Angka-angka ini hanya menunjukkan cara penyajian; angka tersebut bukan data aktual sekolah dan harus diganti dengan data penelitian yang sebenarnya.

Tahap	Rata-rata nilai	Jumlah siswa tuntas	Ketuntasan (%)
Kondisi awal (simulasi)	62,5	11 dari 24	45,8%
Siklus I (simulasi)	72,1	17 dari 24	70,8%
Siklus II (simulasi)	82,4	21 dari 24	87,5%

Tabel 1. Format rekapitulasi hasil belajar siswa (lengkapi dengan data lapangan)

3. Pembahasan berdasarkan kajian terdahulu

Secara konseptual, *Make A Match* dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali konsep, membaca petunjuk, membandingkan informasi, dan berdiskusi dengan teman. Ketika pasangan kartu dibahas bersama, guru dapat mengidentifikasi kesalahan pemahaman dan memberikan umpan balik. Namun, manfaat tersebut bergantung pada kualitas kartu, kesesuaian materi, pengelolaan kelas, dan pemerataan partisipasi. Jika kegiatan terlalu berfokus pada kecepatan atau kompetisi, sebagian siswa mungkin hanya menebak jawaban atau merasa tertinggal. Karena itu, guru perlu memberi waktu yang cukup, menekankan ketepatan alasan, dan memastikan setiap siswa tetap memperoleh kesempatan belajar.

Penelitian Susanti dan Radia (2019) melaporkan penggunaan *Make A Match* dalam pembelajaran tematik kelas IV melalui dua siklus PTK. Sunedi (2023) mengkaji model kooperatif tipe *Make A Match* pada pembelajaran matematika kelas IV, sedangkan Ruminah, Ulfa, Dewi, dan Kholidin (2024) melaporkan penelitian eksperimen pada pembelajaran matematika. Penelitian-penelitian tersebut memberikan contoh bahwa model ini telah diterapkan dalam konteks sekolah dasar, tetapi perbedaan mata pelajaran dan kondisi

kelas mengharuskan peneliti tetap memeriksa hasil di lokasi yang diteliti.

Agar pembahasan penelitian di SDN 100216 Unit Baru Pardomuan kuat, hasil angka perlu dihubungkan dengan proses pembelajaran yang teramati. Jika nilai meningkat, peneliti harus menjelaskan perubahan tindakan yang mungkin berkontribusi, seperti instruksi yang lebih jelas, kualitas kartu yang lebih baik, atau pembahasan pasangan yang lebih mendalam. Peningkatan nilai saja tidak cukup untuk membuktikan bahwa satu faktor tertentu menjadi penyebab tunggal. Jika nilai belum meningkat, hal tersebut tetap perlu dilaporkan dan dianalisis, misalnya melalui kecocokan materi, waktu yang tersedia, tingkat kesulitan soal, dan keterlibatan siswa.

Observasi juga sebaiknya tidak hanya mencatat bahwa kelas terlihat ramai atau menyenangkan. Indikator yang lebih terukur antara lain jumlah siswa yang mengikuti instruksi, ketepatan pasangan kartu, kemampuan menjelaskan alasan, keterlibatan siswa yang biasanya pasif, serta kendala selama kegiatan. Catatan ini membantu peneliti menafsirkan hasil tes secara lebih seimbang dan menentukan perbaikan yang relevan pada siklus selanjutnya.

Dengan demikian, simpulan mengenai penerapan *Make A Match* di sekolah yang diteliti baru dapat dibuat setelah seluruh data dikumpulkan dan dianalisis. Kajian pustaka mendukung alasan untuk menguji model ini, tetapi tidak dapat menggantikan bukti lapangan dari kelas IV SDN 100216 Unit Baru Pardomuan.

D. Kesimpulan

Make A Match merupakan alternatif model pembelajaran kooperatif yang menggunakan pasangan kartu untuk membantu siswa menghubungkan pertanyaan dengan jawaban atau konsep dengan penjelasannya. Dalam contoh data simulasi yang disertakan pada draf ini, ketuntasan meningkat dari kondisi awal ke siklus berikutnya. Namun, pola angka simulasi tersebut tidak membuktikan bahwa hasil belajar di SDN 100216 Unit Baru Pardomuan benar-benar meningkat. Kesimpulan faktual hanya dapat dibuat setelah nilai kondisi awal dan setiap siklus, persentase ketuntasan, serta hasil

observasi asli dianalisis. Guru disarankan menyesuaikan kartu dengan karakteristik siswa, memastikan semua siswa terlibat, dan menggunakan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran.

Karena data empiris dari sekolah belum disediakan, belum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat atau bahwa tindakan telah mencapai kriteria keberhasilan. Setelah penelitian dilaksanakan, kesimpulan harus didasarkan pada nilai kondisi awal dan setiap siklus, persentase ketuntasan, serta hasil observasi. Guru disarankan menyesuaikan kartu dengan karakteristik siswa, memastikan semua siswa terlibat, dan menggunakan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R. I. (2012). Learning to teach (9th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian tindakan kelas (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.

Dimyati, & Mudjiono. (2013). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran inovatif: Alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isjoni. (2013). Cooperative learning: Efektivitas pembelajaran kelompok. Bandung: Alfabeta.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. Singapore: Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Majid, A. (2014). Penilaian autentik: Proses dan hasil belajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Maiyolanda, A., Pebriana, P. H., Rahmatullah, E., Hasfarina, F., Cahyati, L., Umairah, N., Rahmadiah, P., Rahmayani, R., & Saffiyah, W. (2025). The application of the "*Make A Match*" model to improve Indonesian language learning outcomes for elementary school students. TOFEDU: The Future of Education Journal, 4(3), 666–676. https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i3.422

Ngalimun. (2017). Strategi pendidikan. Yogyakarta: Parama Ilmu.

Rusman. (2017). Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana.

Slavin, R. E. (2014). Cooperative learning: Theory, research, and practice (2nd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.

Sudjana, N. (2016). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sunedi, D. P. O. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD. Journal of Education Action Research, 7(2). https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.54626

Susanti, H., & Radia, E. H. (2019). Implementation of *Make A Match* model to improve thematic learning outcomes. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 52(1), 26–32. https://doi.org/10.23887/jpp.v52i1.17246

Tarigan, R. M. B. (2020). Pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Jurnal Tematik, 9(3), 175–183. https://doi.org/10.24114/jt.v9i3.16698

Trianto. (2014). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. Jakarta: Kencana.

Ruminah, Ulfa, M., Dewi, S. E. K., & Kholidin, N. (2024). Implementasi model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar peserta didik. FingeR: Journal of Elementary School, 3(1), 32–39. https://doi.org/10.30599/finger.v3i1.838

Situmorang, A. S., Gaol, R. L., Juliana, Sinaga, R., & Simarmata, E. J. (2023). Pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD Negeri 066050 Medan. School Education Journal PGSD FIP Unimed, 13(3). https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i3.46122