

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN POLEHAN 1 KOTA MALANG

Dwi Cicik Pratiwi

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: dwi.cicik.2331137@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um067.v3.i9.2023.2

Kata kunci

Kooperatif
Make a match.
Motivasi belajar

Abstrak

Motivasi belajar ini penting dimiliki oleh siswa agar tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai dengan baik. Dalam usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa peneliti menggunakan permainan edukatif make a match dalam model pembelajaran kooperatif di kelas V SDN Polehan 1 Kota Malang. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan metode observasi di kelas dan memberikan instrumen berupa angket kepada peserta didik kelas V SDN Polehan 1 untuk pengambilan sampel. Hasil penelitian membuktikan jika penerapan permainan edukatif make a match mampu menambah motivasi belajar siswa. hal ini bisa dilihat melalui kemampuan awal peserta didik yang rendah menjadi meningkat. Hasil angket yang juga menyatakan bahwa mereka sangat senang dan ingin terus belajar menggunakan permainan edukatif make a match dalam materi lain. Penelitian ini membuktikan bahwa menerapkan permainan edukatif make a match dalam model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman belajar peserta didik kelas V SDN Polehan 1.

1. Pendahuluan

Model pembelajaran yang bisa melibatkan seluruh siswa ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif karena dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif peserta didik dapat berinteraksi dengan peserta didik lainnya. Model pembelajaran kooperatif dapat melatih kepercayaan diri dengan saling mengungkapkan pendapat dan menumbuhkan toleransi dengan peserta didik lain dengan menghargai dan menghormati setiap pendapat temannya yang berbeda. Tidak hanya melatih interaksi sosial peserta didik, dengan dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif siswa akan dilatih untuk berpikir kritis terhadap tugas yang dikerjakan secara berkelompok. Hal ini sejalan dengan profil pelajar pancasila yang sedang diimplementasikan pada kurikulum merdeka.

Menurut (Anwar, 2018) model pembelajaran kooperatif atau Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran yang umum diterapkan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik (Student Oriented), paling utama dalam menanggulangi problem solving yang ditemukan guru untuk mengaktifkan siswa, yang sulit bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan kurang peduli pada yang lain. Pernyataan tersebut sejalan dengan profil pelajar pancasila yang menekankan sikap kolaboratif pada diri peserta didik.

Ketika menerapkan model pembelajaran kooperatif siswa belajar dengan kumpulan kecil yang berjumlah dari 4-6 peserta didik. Kelompok tersebut dibentuk untuk memberikan waktu terhadap siswa untuk turut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. (Musdalifah, 2023) menyatakan bahwa setiap anggota kelompok saling membantu untuk mencapai ketuntasan materi. Menurut (Nurdyansyah, 2016) Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar bersama yang pada asas pembelajaran harus menekankan pada tukar informasi sosial antar kelompok siswa, tiap anggota

kelompok memiliki beban belajarnya masing-masing dan patut didorong supaya meningkatkan pembelajaran individu lainnya.

Model pembelajaran kooperatif bisa berjalan dengan baik jika instruksi yang diberikan oleh guru jelas dan dapat difahami peserta didik. Dalam kegiatan berkelompok, setiap anggota kelompok hendaknya diberi tugas agar tidak ada yang bermain sendiri atau mengobrol dengan teman lainnya. Pentingnya instruksi yang diberikan guru dalam kegiatan berkelompok agar kelas tetap kondusif dan materi pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Guru juga dapat membantu pembagian tugas dalam kelompok sehingga tugas tersebut terbagi secara rata dan tidak terjadi kegaduhan di dalam kelas yang diakibatkan oleh salah satu peserta didik yang tidak mau dibebani tugas tersebut. Hal tersebut juga mengajarkan rasa tanggung jawab pada diri siswa yang harus dijalankan.

Dalam kegiatan pembelajaran sangat penting bagi guru untuk melakukan variasi kegiatan pembelajaran agar siswa tertarik dan selalu bersemangat dalam setiap proses pembelajaran. Salah satu variasi aktivitas pembelajaran yang bisa dilakukan guru yaitu dengan melakukan permainan edukatif *make a match*. (Muhammad Erfan, 2020) mendefinisikan *game edukasi* sebagai *game* yang secara khusus dibuat untuk proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, *game* dapat digunakan untuk membumbui proses kegiatan belajar mengajar dan menambah keseruan, variasi, dan ketertarikan. Menurut (Ihsan, 2021) Permainan edukatif *make a match* melibatkan semua siswa ikut terlibat dalam kegiatan. Permainan edukatif *make a match* atau biasanya disebut permainan mencari pasangan ini sangat cocok digunakan untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dikatakan oleh (Komalasari, 2010: 85) bahwasannya model permainan edukatif *make a match* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa menemukan jawaban akan suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Selanjutnya, (Huda, 2012: 135) berpendapat *make a match* adalah salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan peserta didik untuk mengerti akan konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan tidak membosankan bagi siswa sehingga konsep dapat dipahami dan diingat dalam struktur kognitif siswa. Pernyataan tersebut sejajar dengan tanggapan dari (Pratiwi, 2018) yang mengatakan bahwa metode "*make a match*" merupakan metode menyesuaikan kartu, siswa diharuskan mencari pasangan dari kartu yang didapat dengan kurun waktu tertentu mengenai suatu konsep pelajaran yang dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan. Menurut pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *make a match* dapat mengukur pemahaman peserta didik dengan cara menyesuaikan kartu yang terdapat soal dan jawaban mengenai materi yang dibahas.

Dari hasil observasi yang peneliti laksanakan di SDN Polehan 1 Kota Malang pembelajaran yang monoton dan aktivitas pembelajaran yang kurang bervariasi cenderung membuat peserta didik kurang bersemangat dan kurang termotivasi dengan kegiatan pembelajaran. Padahal motivasi belajar sangat penting dimiliki peserta didik untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru. (Riva, 2020) menyatakan bahwa motivasi belajar sangat vital untuk keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. motivasi belajar bersifat dinamis, terkadang naik dan terkadang turun. Menurut (Rahman, 2022) mengatakan bahwa motivasi belajar seharusnya tetap di level yang baik, hal ini membutuhkan usaha pada peningkatan motivasi belajar siswa. Usaha yang dapat dilaksanakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa seperti, mengapresiasi siswa saat belajar, memberikan harapan yang nyata, memberikan insentif serta memberikan pengarahan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul "*Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Polehan 1 Kota Malang*". Tujuan dari penelitian ini yaitu agar menambah wawasan yang lebih mendalam bahwa model pembelajaran kooperatif dapat dilakukan dengan berbagai macam variasi dan salah satunya yaitu dengan melakukan permainan *make a match* yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Matematika materi Macam-macam Penyajian Data di kelas V SDN Polehan 1 Kota Malang.

2. Metode

Pada penelitian yang telah dilaksanakan ini menerapkan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif ialah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis serta tidak memakai cara kuantitatif lain (Saputro & Rakhmawati, 2024). Peneliti menginginkan pemahaman yang

komprehensif melalui berbagai metode pengumpulan data, termasuk observasi, wawancara dan sebagainya, serta melalui deskripsi bahasa dan kata-kata dalam latar alamiah. Sampel yang diambil dengan melakukan observasi dan pemberian instrumen berupa angket kepada 25 peserta didik pada kelas V di SDN Polehan 1 Kota Malang pada setiap pembelajaran dan instrumen diberikan pada akhir pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penulis mendata hasil asesmen awal sebelum pembelajaran berlangsung. Selanjutnya peneliti melakukan pemetaan peserta didik secara sementara berdasarkan hasil asesmen awal tersebut. Peneliti selanjutnya membuat modul ajar dan pemilihan permainan edukatif supaya bisa meningkatkan motivasi belajar siswa yang selanjutnya akan di diskusikan dengan wali kelas.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil yang didapatkan di lapangan melalui kegiatan observasi berupa lembar angket peneliti memperoleh data mengenai penerapan permainan edukatif make a match dalam model pembelajaran kooperatif guna menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Polehan 1 Kota Malang. Penerapan permainan edukatif yang dilakukan guru terdiri dari beberapa tahapan berikut ini: A. Guru menyusun rancangan pembelajaran. Komponen utama dari rancangan pembelajaran tersebut adalah: 1) identitas modul, 2) kompetensi awal, 3) sarana dan prasarana, 4) pendekatan, model dan metode pembelajaran, 5) pemahaman bermakna, 6) capaian pembelajaran, 7) tujuan pembelajaran, 8) pertanyaan pemantik, 9) langkah-langkah pembelajaran, 10) asesmen. B. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif Make a Match dengan menggunakan kartu pasangan yang berisi sebuah soal maupun jawaban. Permainan edukatif ini dilaksanakan pada pertengahan kegiatan pembelajaran sebagai penunjang motivasi belajar peserta didik. Berikut ini langkah-langkah penerapan permainan make a match yang dilakukan oleh guru pada kelas V :



Gambar 1

Guru memberikan instruksi dengan jelas dan mudah dipahami dalam setiap tahap permainan make a match yang akan dilaksanakan.



Gambar 2

Peserta didik mengambil kartu sendiri. Kartu yang dibagikan dilipat sehingga peserta didik tidak dapat melihat jenis soal atau jawabannya. Setelah itu kartu dibuka secara bersamaan.



Gambar 3

Siswa mencari pasangan dari kartu yang telah didapat dengan berkeliling sambil membaca pertanyaan atau jawaban yang ada pada kartu dengan teliti.



Gambar 4

Peserta didik diberi kesempatan membaca soal atau jawaban yang mereka dapatkan secara bergantian di depan temannya yang lain dan didampingi oleh guru.

Setelah kegiatan permainan make a match dilaksanakan, peneliti mengolah data tersebut dengan menyebarkan lembar angket kepada peserta didik di akhir pembelajaran untuk di isi sesuai dengan perasaan mereka saat melaksanakan permainan tersebut.

Berikut hasil angket dari penerapan permainan edukatif make a match yang telah di lakukan guru:

Tabel 1. hasil angket dari penerapan permainan edukatif

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian merasa terhibur dengan permainan make a match dalam pembelajaran.	24	1
2.	Apakah permainan make a match membantu Anda dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.	25	0
3.	Apakah Anda ingin melakukan permainan make a match dalam proses pembelajaran.	24	1
4.	Apakah instruksi dalam permainan make a match mudah di ikuti.	23	2
5.	Apakah Anda merasa termotivasi untuk belajar lebih giat setelah melakukan permainan make a match.	22	3
6.	Belajar menggunakan permainan make a match sangat menyenangkan.	25	0
7.	Selama proses melakukan permainan make a match saya ikut aktif di dalamnya.	22	3
8.	Materi yang ada pada permainan make a match mudah di pahami.	25	0
9.	Saya ingin mempelajari materi lain dengan menggunakan permainan make a match.	24	1
10.	Tampilan materi pada permainan make a match sangat bervariasi dan menarik.	23	2

Dari tabel di atas, dapat diamati bahwa siswa yang merasa terhibur dengan penerapan permainan edukatif make a match sebanyak 24 peserta didik sedangkan yang merasa kurang terhibur hanya 1 peserta didik, semua peserta didik merasa mengerti akan materi dengan baik ketika menggunakan permainan make a match, peserta didik yang ingin menggunakan permainan make a match dalam proses pembelajaran sebanyak 24 siswa sedangkan hanya yang belum ingin menggunakan permainan make a match hanya 1 peserta didik, peserta didik yang merasa instruksi dalam permainan make match itu mudah di ikuti sebanyak 23 peserta didik sedangkan yang masih kesulitan mengikuti sebanyak 2 peserta didik, peserta didik yang merasa termotivasi belajar setelah melaksanakan permainan make a match sebanyak 22 peserta didik sedangkan 3 peserta didik belum merasa termotivasi, semua peserta didik merasa senang menggunakan permainan make a match dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang ikut aktif dalam permainan make a match sebanyak 22 peserta didik sedangkan yang kurang aktif dalam permainan sebanyak 3 peserta didik, semua peserta didik merasa materi pada permainan make a match mudah dipahami, siswa yang ingin mempelajari materi lain dengan permainan make a match sebanyak 24 peserta didik sedangkan yang belum ingin mempelajari materi dengan permainan make a match hanya 1 siswa, peserta didik yang merasa tampilan permainan make a match sangat bervariasi dan menarik sebanyak 23 peserta didik sedangkan yang merasa masih belum menarik sebanyak 2 peserta didik.

Berdasarkan hasil rekapitulasi jawaban dari responden dapat dilihat bahwasannya jumlah peserta didik yang merespon positif jauh lebih banyak dibandingkan dengan respon negatif terhadap penggunaan permainan edukatif berupa make a match di karenakan di kelas V belum pernah menggunakan permainan make a match sebelumnya. Dengan adanya penerapan permainan edukatif berupa make a match ini, siswa yang mempunyai kemampuan awal dibawah rata-rata menjadi lebih meningkat. Hal ini dibuktikan dengan ketepatan mereka dalam menemukan kartu pasangan dalam permainan make a match.

Guru sangat berperan penting di dalam pendidikan khususnya didalam proses mengajar, agar proses pembelajaran berhasil maka guru diharuskan untuk dapat menguasai dan memahami berbagai keterampilan yang dapat mendukung efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Sholeh, 2016). Sejalan dengan hal itu, seorang guru harus selalu belajar hal baru, kreatif serta berinovasi agar kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan menyenangkan dengan membuat pembelajaran yang berpihak pada peserta didik.

Permainan edukatif dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar karena menyesuaikan dengan perbedaan karakter siswa Sekolah Dasar yang masih ingin belajar sambil bermain (Mahesti & Koeswanti, 2021). Permainan edukatif ini sangat bermanfaat sekali dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih mudah mengerti materi yang

diberikan guru serta tidak mudah merasa bosan dengan aktivitas pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Adapun cara yang dapat diterapkan oleh seorang guru dalam menciptakan motivasi belajar siswa adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Seperti yang sudah dipaparkan pada bagian pendahuluan bahwa model pembelajaran kooperatif ini mengahruskan siswa belajar bersama berkelompok yang menekankan sikap saling bekerja sama serta bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diembannya.

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran kooperatif yang diimplementasikan di kelas V SDN Polehan 1 juga diintegrasikan dengan penerapan permainan edukatif make a match. Hal ini dilakukan agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Pengalaman belajar lain ketika menerapkan permainan edukatif make a match pada pembelajaran adalah harus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta interaktif bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian di kelas V SDN Polehan 1, penerapan permainan edukatif make a match terbukti bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari deskripsi di atas bisa dikatakan bahwasannya implementasi model pembelajaran kooperatif yang diintegrasikan dengan permainan edukatif make a match tidak hanya menjadikan pembelajaran itu efektif, tetapi juga bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Polehan 1. Motivasi belajar yang diperlihatkan oleh peserta didik terlihat dari 4 aspek yaitu perasan, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian (Miatin, 2023). Permainan edukatif memberikan tantangan dan umpan balik positif yang bisa merangsang motivasi belajar siswa yakni motivasi belajar yang muncul berasal dalam diri siswa untuk belajar.

4. Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa menerapkan permainan edukatif make a match pada model pembelajaran kooperatif bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Polehan 1. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa megaplikasikan permainan edukatif berupa make a match dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, menarik dan juga interaktif. Motivasi belajar peserta didik juga akan tumbuh dikarenakan penggunaan permainan make a match tersebut semua siswa ikut aktif didalamnya. Permainan edukatif make a match ini juga bisa menumbuhkan pemahaman yang lebih dikarenakan peserta didik diharuskan teliti dalam membaca serta mencari pasangan dari kartu tersebut. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran akan jauh lebih dapat meningkatkan motivasi belajar jika guru menerapkan permainan edukatif dalam model pembelajaran kooperatif serta para guru juga dapat menggunakan penelitian ini sebagai sumber inovasi untuk menciptakan materi pembelajaran interaktif yang menyenangkan bagi peserta didik.

5. Daftar Rujukan

- Anwar, K., Sasongko, T. A., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa.
- Asmelia, S. P., & Fitriya, Y. (2023). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 76-87.
- Cyntia, A. A., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 77-84.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Holifa, F., & Bramantha, H. (2023). Penerapan model pembelajaran make a match berbantuan media flash card pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 1 Semiring Kabupaten Situbondo tahun ajaran 2020/2021. *Cendekia Pendidikan*, 2(1), 49-55.
- Ida, M. (2023). Pengaruh strategi joyfull learning berbantuan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kasmayana, K. (2023). Pengembangan bahan ajar bangun datar berbasis augmented reality untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajaran matematika di SDN 3 Sikur (Doctoral dissertation, Universitas Hamzanwadi).
- Musdalifah, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 47-66.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013.

- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237-2244.
- Saleh, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematikamateri Pokok Spldv Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Education and Development*, 6(1), 20-20.
- Saputro, E. W., Rakhmawati, A., & Sunarso, R. (2024). Implementasi Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Surakarta. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 2(1), 179-192.
- Sholeh, M. (2016). Keefektifan peran kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 1(1), 41-54.
- Suprpta, D. N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 240-246.