

Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar

Tiara Yulianti¹, Muhammadi², Yanti Fitria³, Yarisda Ningsih⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
Email: muhammadi@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur yang menganalisis dan mengkaji hasil dari penelitian sebelumnya yang memiliki tema yang relevan. Jenis penelitian yang dianalisis dan dikaji dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bermaksud untuk menjabarkan tentang efektivitas model kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar tematik terpadu di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penjabaran studi literatur ini, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan manfaat yang positif untuk siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* mampu mengubah pembelajaran yang kurang menarik minat dan motivasi siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik antusias siswa karena adanya unsur permainan dalam pembelajaran. Penerapan model kooperatif tipe *make a match* mampu menambah minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, merangsang siswa untuk aktif dan partisipatif baik secara fisik maupun psikis dan memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat materi pelajaran. Respon positif tersebut pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, hasil belajar, pembelajaran tematik terpadu

Abstract

This research is a literature study that analyzes and examines the results of previous studies that have relevant themes. The type of research analyzed and studied in this research is quantitative research and classroom action research. This study intends to describe the effectiveness of the cooperative model *make a match* type on integrated thematic learning outcomes in elementary schools. Based on the results of the explanation of this literature study, it was found that the application of the *make a match* type of cooperative learning model provided positive benefits for students. It can be seen that learning using the *make a match* cooperative model is able to change learning that does not attract student interest and motivation into learning that is fun and attracts student enthusiasm because of the game element in learning. The application of the *make a match* cooperative model can increase students' interest and motivation in participating in learning activities, stimulate students to be active and participatory both physically and psychologically and make it easier for students to understand and remember the subject matter. This positive response is ultimately able to improve student learning outcomes or affect the learning outcomes of elementary school students.

Keywords: *make a match* type cooperative learning model, learning outcomes, integrated thematic learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan selalu mengupayakan kehidupan manusia ke arah lebih baik yang diperlukan untuk kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu pemerintah menerapkan sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan.

Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan manusia yang berkualitas dan berakhlak mulia. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam Bab III Pasal 3 (dalam Arifin, 2016: 41) bahwa "Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab".

Hal yang dilakukan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di atas yaitu pemerintah berusaha meningkatkan mutu dan pengelolaan pendidikan dengan melakukan berbagai usaha diantaranya disempurnakannya kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana, dan peningkatan kualitas guru sehingga guru mampu menggunakan metode dan model yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

Kurikulum merupakan suatu ide yang dijadikan pedoman pada penyelenggaraan proses pembelajaran. Sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 19 bahwa "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Kurikulum sangat penting dalam dunia pendidikan karena merupakan kunci utama untuk mencapai sukses dalam dunia pendidikan. Kurikulum terus menerus mengalami pengembangan. Dimana pengembangan ini adalah proses yang tak hentinya, yang harus dilakukan secara kontinu.

Saat ini pemerintah telah menetapkan kurikulum 2013 sebagai acuan guru dalam mengajar. Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi berupaya untuk memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan potensi diri peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang setiap pembelajarannya selalu berdasarkan tema, baik yang kelas tinggi maupun kelas rendah. Jadi, pembelajaran pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran tematik. Kurikulum 2013 bertujuan kepada menyiapkan peserta didik memperoleh potensi hidup sebagai pribadi bangsa yang beragama, kreatif, bermanfaat, dan inovatif serta bisa berpartisipasi dalam lingkungan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pada jenjang pendidikan dasar, penerapan pembelajaran kurikulum 2013 dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran tematik. Majid (2014) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang membantu siswa memperoleh pembelajaran bermakna dengan cara membuat kaitan antar beberapa mata pelajaran. Pembelajaran ini menyuguhkan proses pembelajaran berdasarkan tema yang mengombinasikan beberapa mata pelajaran. Jadi, pembelajaran tidak lagi mempelajari masing-masing mata pelajaran secara terpisah atau terkotak-kotak. Hal ini dilakukan karena mengingat karakteristik siswa SD yang berpikir secara holistik. Seperti yang dikemukakan oleh Sukini (2012) pembelajaran tematik terpadu merupakan model pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, mengajak siswa memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahaminya. Jadi, diperlukan kecakapan guru dalam mengemas dan merancang pembelajaran yang membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Pembelajaran tematik terpadu harus memiliki tujuan yang jelas dan terarah agar proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan pembelajaran tematik terpadu menurut Prastowo (2013) adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari lebih bermakna, menumbuhkan keterampilan menemukan, mengolah, dan

memanfaatkan informasi, sikap kerjasama, toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, kebiasaan baik, nilai-nilai luhur sehingga membantu siswa memilih kegiatan sesuai minatnya yang dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

Pembelajaran tematik terpadu yang dilaksanakan dengan baik dapat memberikan manfaat kepada siswa, diantaranya yaitu dapat meningkatkan penguasaan konsep bagi siswa dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran. Agar pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dapat terlaksana dengan baik, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Sebagaimana Tayeb (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran memberikan kemudahan kepada guru membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan cara belajar siswa agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitriya, dkk (2018) yang menyatakan bahwa pada penerapan kurikulum 2013, tepatnya pada pembelajaran tematik terpadu, penggunaan model pembelajaran sangat penting karena penggunaan model pembelajaran yang tepat maka tujuan pembelajaran akan tercapai seperti yang diharapkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* karena dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* ini dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan aktivitas belajar baik secara kognitif maupun fisik.

Ningsih (2019) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, ini dibuktikan dengan keaktifan siswa selama pembelajaran berkelanjutan dengan kegiatan untuk materi dan proses tugas, dan memberikan penjelasan kepada kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan kartu sesuai dengan pertanyaan jawaban dari kartu yang dimilikinya (Shoimin, 2014). Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dilakukan dengan menggunakan kartu pertanyaan dan jawaban yang meminta siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan pertanyaan atau jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan habis, dan siswa yang mampu mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban dengan benar akan diberikan poin (Rusman, 2013). Annisa dan Wakijo (2019) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* bertujuan untuk membantu siswa memahami suatu topik melalui kelompok kecil dan kartu pasangan sehingga membuat siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini cocok digunakan pada pembelajaran tematik terpadu karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan aktivitas belajar siswa secara kognitif maupun fisik.

Beberapa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu dapat meningkatkan keaktifan pengetahuan dan fisik siswa dalam belajar, terciptanya pembelajaran yang menyenangkan karena adanya unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, memotivasi siswa dalam belajar, memperkuat rasa percaya diri yang dimiliki siswa sehingga mampu menampilkan hasil kerjanya ke depan kelas dan mampu memperkuat rasa disiplin pada diri siswa melalui penggunaan waktu dalam pembelajaran (Huda, 2014). Penggunaan model kooperatif tipe *make a match* ini dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajari dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap beberapa artikel pada penelitian terdahulu menggunakan model kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar, peneliti menemukan masalah-masalah dari artikel tersebut. Adapun permasalahan pada artikel penelitian oleh Ikhsani dan Prihatnani (2017) bahwa siswa kurang fokus dan tidak termotivasi terhadap materi yang diajarkan guru sehingga siswa sibuk bermain dan mengobrol dengan temannya yang disebabkan oleh kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar. Kemudian lingkungan belajar siswa yang kurang kondusif, sehingga hasil belajar siswa belum mencapai tujuan yang ditetapkan. Permasalahan ini dapat diatasi dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Kemudian pada artikel penelitian oleh Sukerni (2020) ditemukan permasalahan yaitu kurangnya perhatian siswa yang berimbas kepada kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan karena siswa hanya mengikuti perintah dari guru. Perbaikan permasalahan ini dapat dilakukan dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yang berusaha untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Kemudian pada artikel penelitian oleh Anjaswari (2019) ditemukan permasalahan yaitu pembelajaran tidak sepenuhnya berpusat pada siswa sehingga kurangnya antusias siswa, bosan, dan tidak mengerjakan tugas. Perbaikan permasalahan ini dapat dilakukan dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yang berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui permainan menemukan pasangan kartu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang berkaitan dengan efektivitas model kooperatif tipe *make a match* dalam kegiatan pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa juga sudah banyak dilakukan oleh para peneliti di bidang pendidikan, baik dalam bentuk skripsi, artikel ilmiah maupun jurnal. Berdasarkan latar belakang tersebut dan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan analisis dan mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam kegiatan pembelajaran siswa di sekolah dasar dengan melakukan penelitian studi literatur dengan judul "Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar".

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis, mengkaji dan membahas lebih dalam tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di sekolah dasar. Kemudian, manfaat penelitian ini yaitu 1) bagi penulis, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1) serta menambah wawasan dan pengetahuan tentang model Kooperatif tipe *make a match* di Sekolah Dasar. 2) bagi pembaca, dapat dijadikan sebagai referensi dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dan efektif dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat studi literatur yang menggunakan berbagai sumber seperti buku dan literatur lainnya sebagai objek penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan pada kondisi alamiah serta data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Studi literatur merupakan kegiatan pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, menganalisis dan mengolah bahan penelitian baik yang berasal dari buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang relevan, artikel, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa sumber data sekunder merupakan sumber data yang diberikan lewat orang lain atau tidak langsung dikumpulkan oleh pengumpul. Sumber data sekunder tersebut berupa buku dan laporan ilmiah asli yang terdapat pada artikel atau jurnal baik cetak maupun non cetak yang berkenaan dengan efektivitas kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar tematik terpadu di sekolah dasar.

Sumber utama penelitian ini adalah bentuk skripsi, artikel ilmiah maupun jurnal. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti juga beragam, mulai dari penelitian kuantitatif hingga penelitian tindakan kelas. Sumber tersebut dipilih oleh peneliti berdasarkan beberapa pertimbangan seperti relevansi sumber tersebut dengan tema masalah pada penelitian ini dan berkelas nasional sehingga tingkat keabsahannya dapat dipertanggungjawabkan.

Selain sumber tersebut, sumber lain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu beberapa buku yang berkaitan dengan model kooperatif tipe *make a match* dan pembelajaran tematik terpadu seperti: (1) Buku berjudul Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru tahun 2013 yang ditulis oleh Rusman, (2) Buku

berjudul Model Pembelajaran Inovatif tahun 2014 yang ditulis oleh Shoimin, (3) Buku berjudul Pembelajaran Tematik Terpadu tahun 2014 yang ditulis oleh Majid, (4) Buku berjudul Pengembangan Bahan Ajar Tematik tahun 2013 yang ditulis oleh Prastowo, (5) Buku berjudul Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Kelas Rendah dan Pelaksanaannya tahun 2012 yang ditulis oleh Sukini.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan buku-buku dan sumber lainnya. Kemudian dipilih, disajikan, dan dianalisis serta diolah supaya ringkas dan sistematis. Setelah itu data dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Analisis ini merupakan suatu teknik yang menganalisis isi pesan berupa data yang diperoleh oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema. Hamdani dan Wardhani (2019) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu pembelajaran yang berpusat pada tema dengan menyatukan atau memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pertemuan. Pendapat ini juga didukung oleh Hidayah (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan model pembelajaran yang menuntut kreatifitas guru dalam membangun keterpaduan melalui satu tema yang melibatkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pendapat lainnya dari Muhith (2018) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan model pembelajaran terpadu yang bisa dilaksanakan secara individu maupun kelompok agar siswa aktif mencari dan menemukan suatu konsep dan prinsip keilmuan secara keseluruhan (adanya keterkaitan), bermakna, dan holistik. Oleh karena itu, pembelajaran tematik terpadu ini efektif diterapkan di sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik siswa SD yang berpikir secara holistik dan autentik.

Pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa karakteristik. Syaifuddin (2017) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu membantu siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mampu menemukan sendiri berbagai pengetahuan melalui pengalaman langsung. Kunchayono (2017) juga menyatakan bahwa kelebihan pembelajaran tematik terpadu yaitu dapat menumbuhkan kreatifitas siswa karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah sesuai dengan potensi dan minat yang berbeda antar satu siswa dengan siswa lainnya.

Agar pembelajaran tematik terpadu mampu berjalan dengan baik sesuai idealnya, maka diterapkan salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang identik dengan kerjasama dalam kelompok. Ishak, dkk (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki strategi bekerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pendapat ini juga didukung oleh Kusuma dan Khoirunnisa (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan kerjasama dalam berkelompok dalam membentuk suatu konsep dan menyelesaikan suatu permasalahan melalui tanya jawab dan diskusi. Melalui kerjasama dalam kelompok tersebut, maka akan membantu siswa memahami materi yang pelajari sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Astrawan (2013) menyatakan bahwa tujuan dibentuknya pembelajaran kooperatif yaitu memberikan kesempatan kepada setiap siswa agar mampu berperan aktif dalam proses berpikir memecahkan masalah atau persoalan dalam kegiatan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran kooperatif dapat tercapai, maka terdapat unsur-unsur dalam strategi pembelajaran kooperatif. Adapun unsur-unsur pembelajaran kooperatif menurut Suwastana (2016) yaitu adanya anggota kelompok, peraturan dalam kelompok, usaha belajar dari setiap anggota kelompok, dan tujuan yang akan dicapai. Unsur-unsur sangat dibutuhkan karena sangat mendukung kelancaran pelaksanaan pembelajaran kooperatif yang identik dengan pembelajaran dalam kelompok.

Fathurrohman (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran dengan teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan. Sriwahyuningsih, dkk (2018) juga menyatakan bahwa model kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui permainan dengan media kartu bergambar. Selanjutnya Purwanti dan Saputri (2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yaitu dengan meminta siswa menemukan pasangan kartu jawaban atau soal yang dimilikinya sebelum waktu yang ditentukan dan siswa yang yang mampu mencocokkan kartu tersebut akan mendapatkan poin. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa model kooperatif tipe *make a match* ini membantu siswa dalam memahami berbagai konsep dan persoalan melalui media kartu bergambar sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dilakukan melalui beberapa langkah. Rusman (2013:223-224) menguraikan langkah-langkah model kooperatif tipe *make a match* yaitu (1)Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban), (2) setiap siswa mendapatkan satu buah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, (3) siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), (4) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (5) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, (6) kesimpulan.

Model kooperatif tipe *make a match* memiliki berbagai keunggulan. Syofiana, dkk (2018) menyatakan bahwa keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan ketika siswa mencari pasangan sambil belajar memahami suatu konsep atau topik sehingga mampu melatih siswa dalam menghargai waktu. Pendapat ini juga didukung oleh Zakiah, dkk (2019) yang menyatakan bahwa keunggulan model kooperatif tipe *make a match* adalah mendorong siswa untuk berpikir cepat dalam menemukan pasangan kartu soal dan jawaban mengenai suatu konsep atau topik sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Kemudian Amalia (2013) menyatakan bahwa keunggulan model kooperatif tipe *make a match* adalah mengandung permainan sehingga memotivasi siswa untuk belajar mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui kartu soal dan jawaban.

Sejauh mana kemampuan model kooperatif tipe *make a match* terhadap pembelajaran tematik terpadu dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa selama proses pembelajaran yang menimbulkan suatu perubahan dan tingkah laku seseorang. Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Peneliti/Tahun	Tahun	Hasil Belajar			
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Suini	2019	33,33 %	66,67 %	100 %	
2.	Fuad	2018	30%	45%	75%	85%
3.	Rismarini	2019	65%	74%	95%	-
4.	Rohmah & Laily	2020	25%	55%	95%	-
5.	Lubis	2019	59,52%	75,13%	77,11%	-
6.	Soleha	2016	29,41%	47,05%	93,3%	-
7.	Sutini	2018	68,5%	78%	87%	-
8.	Ginting	2016	20%	40%	84%	-
9.	Anjaswari& Airlanda	2019	41,18%	61,76%	91,18%	-
10.	Soeprijowati	2018	25%	55%	90%	-

11.	Hasni & Lisnawati	2019	50,96%	60,38%	71,15%	81,69%
12.	Sukerni	2020	52%	58,06%	87,09%	-
13.	Heldaenni	2018	40%	64%	88%	-
14.	Ikhsani & Prihatnani	2017	67%	71%	90%	-
15.	Wardana	2017	39,28%	54,36%	85,34%	-

Model kooperatif tipe *make a match* dianggap mampu meningkatkan hasil belajar sesuai dengan penelitian Suini pada tahun 2019 di SD Negeri 2 Pitera. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang mencapai ketuntasan. Sebelum dilaksanakan siklus I, hanya 3 dari 9 orang siswa yang mencapai ketuntasan. Setelah dilaksanakan siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan bertambah menjadi 6 orang. Meskipun terjadi peningkatan ketuntasan belajar tetapi penelitian tetap dilanjutkan ke siklus berikutnya karena kriteria keberhasilan penelitian belum tercapai. Kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu 80% dari jumlah siswa mampu mencapai ketuntasan. Untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan seperti pengelolaan kelas dan peran guru sebagai fasilitator lebih dioptimalkan, meningkatkan interaksi belajar berkelompok dengan mengatur komposisi kelompok secara heterogen, memberikan pujian dan penguatan secara menyeluruh kepada siswa, dan memberikan motivasi bagi siswa yang belum aktif untuk dapat lebih berperan aktif pada pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peningkatan ini dapat terlihat dari adanya interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa dengan siswa melalui permainan menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang diperoleh siswa sehingga siswa termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian terdahulu lainnya juga menemukan bahwa model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dipengaruhi beberapa faktor seperti siswa bersemangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak berlangsung monoton, dan pembelajaran yang menyenangkan dalam kelompok karena adanya unsur permainan dalam pembelajaran. Ketiga faktor pendukung tersebut ditemukan berdasarkan analisis beberapa jurnal penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Faktor pertama penyebab meningkatnya hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yaitu pelaksanaan pembelajaran yang membuat siswa bersemangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Fuad (2018) di kelas V MI Al-Fattah menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 6 dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 9 siswa yang mencapai ketuntasan, siklus II dan terdapat 15 siswa yang mencapai ketuntasan dan pada siklus III terdapat 17 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat sebelumnya masih terdapat siswa yang enggan mengikuti proses pembelajaran yang disebabkan oleh pengelolaan kelas yang belum optimal oleh guru. Namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match*, siswa secara keseluruhan menunjukkan antusias dan semangat belajar yang tinggi. Kemudian pada penelitian Rismarini (2019) di kelas I MIN 6 Tapin juga menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 13 dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 15 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 19 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat bahwa siswa sudah memahami pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* sehingga siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran juga tidak terkesan monoton karena sudah terjadi interaksi dua arah sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak berlangsung membosankan. Selain itu juga membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Penelitian Rohmah dan Laily (2020) III SDN Bulu Tengger juga menemukan peningkatan hasil pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 5 dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan.

Pada siklus I terdapat 11 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 19 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah pembelajaran yang kurang memperoleh antusias dari siswa menjadi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, model ini juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari karena siswa memperoleh pengalaman langsung dari pembelajaran yang dijalannya sehingga mampu membantu siswa memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Kemudian penelitian yang dilakukan Lubis (2019) di kelas V SDN 163094 juga menunjukkan peningkatan pada hasil pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe *make a match*. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 22 dari 36 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 27 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 28 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya siswa tidak lagi belajar dalam kelompok besar. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya siswa tidak lagi belajar dalam kelompok besar. Melainkan siswa diminta memasang (menemukan pasangan) kartu pertanyaan dan jawaban. Kemudian guru meminta siswa menempelkannya di papan tulis. Selain itu, siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena adanya penentuan waktu dan poin dalam pelaksanaan melalui permainan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Soleha (2016) di kelas IV SDN 2 Gayau Sakti juga menunjukkan peningkatan pada hasil pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe *make a match*. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 5 dari 17 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 8 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 16 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah siswa yang kurang aktif dalam merespon pembelajaran yang diberikan guru menjadi pembelajaran yang mampu menarik antusias siswa. Selain itu, penggunaan model kooperatif tipe *make a match* ini mampu melatih dan mendorong siswa dalam menemukan suatu fakta atau relasi yang belum diketahui sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan Sutini (2018) di kelas IV SDN 016 Beringin Jaya juga menunjukkan peningkatan pada hasil pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe *make a match*. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 17 dari 25 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 19 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 22 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah pembelajaran yang bersifat monoton dan satu arah karena penggunaan metode ceramah menjadi menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan mandiri. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban melalui permainan yang diciptakan oleh guru. Lalu penelitian yang dilakukan Ginting (2016) di kelas V SDN 106163 Bandar Klippa juga menunjukkan peningkatan pada hasil pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe *make a match*. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 5 dari 25 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 10 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 21 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah proses pembelajaran yang kurangnya partisipasi siswa karena siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan mencatat menjadi pembelajaran yang tidak hanya dipusatkan pada guru. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini membantu siswa berperan aktif dalam pembelajaran karena adanya unsur permainan yang menyenangkan. Sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan bersifat *teacher center*.

Berdasarkan analisis hasil delapan penelitian diatas, penyebab meningkatnya hasil belajar menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yaitu pembelajaran yang membuat siswa bersemangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Maulidiah (2014) menyatakan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar dengan dengan menerapkan model pembelajaran yang baru sehingga siswa tidak merasa jenuh,

termotivasi, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian Setiawan (2014) menyatakan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan menyenangkan maka diperlukan interaksi yang baik antara guru dengan siswa maupun sesama siswa, mengkomunikasikan pengalaman belajar, dan kebermaknaan dari pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa antusias dan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Pelaksanaan pembelajaran tersebut pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Faktor kedua penyebab meningkatnya hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yaitu karena pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penelitian yang dilakukan Anjaswari dan Airlanda (2019) di kelas IV SD Negeri Noborejo 01 Salatiga menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 14 dari 34 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 21 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 31 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah pembelajaran yang bersifat monoton karena berpusat kepada guru menjadi pembelajaran dua arah berpusat kepada siswa melalui permainan menemukan pasangan kartu. Selain itu, dapat dilihat bahwa permainan menemukan pasangan kartu ini dapat meningkatkan kedisiplinan pada diri siswa karena penggunaan waktu dan poin dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* ini dapat meningkatkan antusias belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Soeprijowati (2018) di kelas VI SDN 3 Dongko menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 5 dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 11 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 18 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah pembelajaran yang kurang menarik motivasi siswa menjadi pembelajaran yang mengajak siswa aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan penjelasan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Selain itu, penerapan model kooperatif tipe *make a match* ini mampu mengubah cara-cara klasik guru yang menggunakan metode-metode lama, kegiatan guru lebih mendominasi (*teacher centered*) dibanding siswa menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan Hasni dan Lisnawati (2019) di kelas IV MI Mathla'ul Anwar Caringin menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 13 dari 26 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 15 siswa yang mencapai ketuntasan, siklus II dan terdapat 18 siswa yang mencapai ketuntasan dan pada siklus III terdapat 21 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah pembelajaran yang kurang menarik minat siswa karena menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah menjadi pembelajaran yang bersifat dua arah. Walaupun setiap siswa memiliki daya tangkap berbeda, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini mampu meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan analisis hasil tiga penelitian di atas, penyebab meningkatnya hasil belajar menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yaitu pembelajaran yang dilaksanakan berpusat kepada siswa. Prasetya (2014) menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kebebasan aktif kepada siswa dalam mengumpulkan pengetahuan dan bagaimana cara mereka belajar sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil tanggung jawab dan mengarahkan proses belajarnya. Sejalan dengan pendapat Fathurrohman (2015) menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa mempunyai tujuan agar siswa memiliki motivasi tinggi dan kemampuan belajar mandiri serta bertanggung jawab untuk selalu memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi pada pelaksanaan pembelajaran guru tidak berperan aktif melainkan hanya menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Antika (2014) menyatakan bahwa guru

harus mampu melaksanakan perannya dengan baik yaitu tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan inovator sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model kooperatif tipe *make a match* yang berpusat kepada siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Faktor ketiga penyebab meningkatnya hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yaitu karena pembelajaran yang didukung dengan unsur permainan dalam kelompok. Penelitian yang dilakukan Sukerni (2020) di kelas I di SD Negeri 4 Kaliuntu menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 16 dari 30 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 18 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 27 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa. Melalui kegiatan mencari pasangan yang diperolehnya sehingga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model kooperatif tipe *make a match* ini menjadikan siswa terbiasa bekerjasama dalam kelompok sehingga mampu memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Kemudian penelitian Heldaenni (2018) di kelas II SD Negeri 025 Teluk Binjai Dumai Timur menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 10 dari 25 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 16 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 22 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah pembelajaran yang membosankan dan siswa yang sibuk bermain-main menjadi pembelajaran yang menyenangkan dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang diterapkan menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran karena dalam kelompok siswa diminta untuk menemukan pasangan dari kartu pertanyaan atau jawaban yang diperolehnya dengan batas waktu yang ditentukan.

Penelitian Ikhsani dan Prihatnani (2017) di kelas IV SD Negeri Sragen 01 jugamenunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 14 dari 21 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 15 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 19 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah siswa yang kurang fokus dan minar terhadap materi yang diajarkan guru menjadi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemauann siswa untuk bekerjasama dengan satu kelompok, mau bertanya jika bila materi yang disampaikan guru belum jelas, serta berani memberikan pendapat kepada teman satu kelompok maupun guru. Selain itu, bantuan media gambar juga meningkatkan antusias belajar siswa sehingga memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan Wardana (2017) di kelas IV SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada pra siklus hanya ditemukan 11 dari 24 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I terdapat 15 siswa yang mencapai ketuntasan dan siklus II terdapat 24 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaannya mampu mengubah siswa yang pasif dan merasa takut ketika mengajukan pertanyaan menjadi pembelajaran menyenangkan dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang diterapkan menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran karena dalam kelompok siswa diminta untuk menemukan pasangan dari kartu pertanyaan atau jawaban yang diperolehnya dengan batas waktu yang ditentukan. Sehingga dari hal tersebut dapat meningkatkan hubungan kerjasama yang baik antar siswa dalam pembelajaran, dan mendapat suatu pengetahuan terhadap pasangan kartu yang ditemukan.

Berdasarkan analisis hasil empat penelitian diatas, penyebab meningkatnya hasil belajar menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yaitu pembelajaran yang didukung dengan unsur permainan dalam kelompok. Adanya interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa dengan siswa melalui permainan menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang diperoleh siswa sehingga siswa termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Khoiron & Rezania (2020) menyatakan bahwa melalui kegiatan belajar sambil bermain maka akan terjadi interaksi antara siswa dengan siswa maupun

siswa dengan guru, baik interaksi secara fisik, sosial, dan emosional sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mampu mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa. Oleh karena itu, menciptakan permainan dalam belajar juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, tindakan memberikan poin dan pujian juga membangkitkan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri yang berdampak baik terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitria (2017) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan guru untuk menentukan sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar.

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pembelajaran yang telah disampaikan guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dikemukakan Cintia, Kristin, Anugraheni (2018) bahwa hasil belajar merupakan pengetahuan baru yang dimiliki oleh siswa setelah melewati proses belajar sesuai dengan tujuan belajar yang telah ditetapkan mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar juga merupakan besarnya skor yang diperoleh dari hasil pengukuran aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sahidin dan Jamil (2013) juga mengemukakan bahwa pengalaman belajar siswa dapat membentuk kemampuan bagi diri siswa yang disebut sebagai hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar mempunyai peranan penting diantaranya yaitu informasi yang diperoleh dari proses penilaian hasil belajar dapat memberikan gambaran kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar. Berdasarkan informasi tersebut, guru dapat menyusun kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar yang merupakan perwujudan dari segala upaya yang telah dilakukan selama proses belajar mengajar dan berkaitan dengan nilai akhir siswa serta evaluasi merupakan hasil akhir dari proses akhir pembelajaran.

Hasil analisis dari jurnal di atas menjelaskan bahwa model kooperatif tipe *make a match* efektif diterapkan dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. Karena dalam proses pelaksanaannya model kooperatif tipe *make a match* dapat mengubah pembelajaran yang kurang menarik minat dan motivasi siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik antusias siswa karena adanya unsur permainan dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Huda (2014) pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan pengetahuan dan fisik siswa dalam belajar, terciptanya pembelajaran yang menyenangkan karena adanya unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, memotivasi siswa dalam belajar, memperkuat rasa percaya diri yang dimiliki siswa sehingga mampu menampilkan hasil kerjanya ke depan kelas dan mampu memperkuat rasa disiplin pada diri siswa melalui penggunaan waktu dalam pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan Muhammadi dan Bakar (2019) menyatakan bahwa untuk menilai keefektifan suatu proses pembelajaran tidak hanya dilihat pada aspek aktivitas dan hasil saja, melainkan dapat menunjukkan sikap yang lebih baik seperti disiplin, komunikatif, cinta damai, dan peduli sosial

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas dan diperkuat oleh teori-teori yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make a match* efektif untuk diterapkan pada pembelajaran tematik terpadu dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian studi literatur yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make a match* memberikan manfaat yang positif untuk siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* mampu mengubah pembelajaran yang kurang menarik minat dan motivasi siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik antusias siswa karena adanya

unsur permainan dalam pembelajaran berkelompok. Respon positif tersebut pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penerapan model kooperatif tipe *make a match* juga mampu menambah minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, merangsang siswa untuk aktif dan partisipatif baik secara fisik maupun psikis dan berpusat kepada siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat materi pelajaran. Selain itu, pemberian waktu pada siswa untuk menemukan pasangan kartu juga meningkatkan rasa kedisiplinan pada diri siswa karena adanya penggunaan waktu dalam pembelajaran.

Saran untuk pendidik yaitu sebaiknya para pendidik mampu menciptakan atau menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif agar lebih mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga mampu mencapai hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. F. (2013). Keefektifan Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Model CPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 4(2), 151-158.
- Anjaswari, P., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Muatan IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa SD. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 6(1, April), 8-18.
- Annisa, L., & Wakijo, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1).
- Antika, R. R. (2014). Proses pembelajaran berbasis student centered learning (Studi deskriptif di sekolah menengah pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk). *Jurnal biokultur*, 3(1), 251-265.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Astrawan, I. G. B. (2013). Penerapan model kooperatif tipe NHT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 3 Tonggolobibi. *Jurnal Kreatif Online*, 3(4).
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Perspektif ilmu pendidikan*, 32(1), 67-75.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Fitria, Y. (2017). Efektivitas capaian kompetensi belajar siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal inovasi pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar*, 1(2).
- Fitria, Y. (2018). Perubahan Belajar Sains Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Terintegrasi (Terpadu) Melalui Model Discovery Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 52-63.
- Fuad, Z. (2018). Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 46-59.
- Ginting, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Ips Di Kelas V Sd. *Jurnal School Education*, 6(01), 19-29.

- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440-447.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.
- Hasni, N., & Lisnawati, S. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 3(1), 58-70.
- Heldaenni, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SD Negeri 025 Teluk Binjai Dumai Timur. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(3), 405-409.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ikhsani, A., & Prihatnani, E. (2017). Penerapan Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri Sragen. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 7(2), 69-76
- Ishak, M., Jekti, D. S. D., & Sridana, N. (2017). Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Dan Kooperatif Tipe Stad Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SDN 13 Ampenan. *Jurnal Pijar Mipa*, 12(1).
- Khoiron, M., & Rezan, V. (2020, July). Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Rekarta 2020* (pp. 131-141).
- Kuncahyono, K. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 773-780.
- Kusuma, A. P., & Khoirunnisa, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar. *NUMERICAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1-6.
- Lubis, E. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Di Kelas V SDN 163094 Kota Tebing Tinggi. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 9(2), 165-175.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Maulidiyah. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Adaptasi Makhluk Hidup.
- Muhammadi, M., & Bakar, Z. A. (2019). Pengintegrasian Karakter pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR*, 3(1), 42-51.
- Muhith, A. (2018). Problematika pembelajaran tematik terpadu di MIN III bondowoso. *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 1(1), 45-61.
- Ningsih, Y. (2019, November). The Use of Cooperative Learning Models Think Pair Share in Mathematics Learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1387, No. 1, p. 012144). IOP Publishing.
- Prasetya, S. P. (2014). Memfasilitasi pembelajaran berpusat pada siswa. *Jurnal Geografi*, 12(1), 1-12.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press

- Purwanti, S., & Saputri, N. D. (2020). Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Karangploso. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(1), 445-451.
- Rismarini, R. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Tapin melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 5(1).
- Rohmah, A. N., & Laily, S. R. (2020). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS. *IBTIDA'*, 1(1), 33-40.
- Rusman.(2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Sahidin, L., & Jamil, D. (2013). Pengaruh motivasi berprestasi dan persepsi siswa tentang cara guru mengajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 211-222.
- Setiawan, A. S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa SD Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(1), 12-18.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media
- Soeprijowati, E. A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Model Kooperatif Tipe Make a Match. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 2(2), 108-114.
- Soleha, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(1), 68-74.
- Sriwahyuningsih, D., Ahzan, S., & Habiburrahman, L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Koperatif Tipe Make A Macth dengan Permainan Rangkaing One Physical Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *e-Saintika*, 2(1), 29-35.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suini, N. W. (2019). Penerapan Metode Make A Match Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn Pada Siswa Kelas V Sdn. 2 Pitera. *Suluh Pendidikan*, 17(2), 153-162.
- Sukerni, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make-A Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Tema Pengalamanku. *Journal of Education Action Research*, 4(1), 1-9.
- Sukini.(2012). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Kelas Rendah dan Pelaksanaannya*. Klaten: Universitas Widya Dharma
- Sutini, S. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 016 Beringin Jaya Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(5), 704-710.
- Suwastana, I. W. (2016). Penerapan Pembelajaran Melalui Model Kooperatif Numbered Heads Together Siswa Kelas V SDN No 1 Tonggolibibi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn. *Jurnal Kreatif Online*, 4(1).
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139-144.
- Syofiana, N., Rohiat, S., & Amir, H. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match (MM) dan Team Games

Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Kimia di Kelas X IPA MAN 1 Kota Bengkulu.
Alotrop, 2(2).

Tayeb, T. (2017) Analisis Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.
(Volume 4 Nomor 2), 49

Wardana, T. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran
Make A Match. *JURNAL GLOBAL EDUKASI*, 1(3), 400-403.

Zakiah, I. R., Prasetyo, K. H., & Astutiningtyas, E. L. (2019). Meningkatkan Aktivitas dan
Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match. *ABSIS:
Mathematics Education Journal*, 1(2).