

KAJIAN LITERATUR MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN IPA

Nesi Destrian¹, Soffi Rusmala Dewi², Rima Aulia Fatimah³,
Fajar Firmansyah⁴, Ade Irma Wati⁵

^{1,2,3,4,5} IKIP SILIWANGI, Cimahi

¹ nesidestrian06@gmail.com, ² soffirusmala@gmail.com, ³ rimaauliaf@gmail.com
⁴ Fajarfirmanasyah@student.ikipsiliwangi.ac.id, ⁵ adeirma.wati252@student.ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

This study aims to reanalyze the use of the make a match model in science learning. The methodology or approach used in this paper uses the library research method. Data Collection is done by reviewing or exploring several journals and books that are considered relevant to the study. Based on the results of data analysis, this study shows that learning will not be fun if learning does not attract students, therefore it is necessary to apply certain learning models, one if the learning models that please students according to research from several journals and books is the make a match model which is considered can please students in learning science.

Keywords: Science Subject, Model Make a Match, Fun.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kembali penggunaan model *make a match* dalam pembelajaran IPA. Metodologi atau pendekatan yang digunakan dalam tulisan ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*). Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah atau mengeksplorasi beberapa jurnal dan buku yang dianggap relevan dengan kajian. Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak akan menyenangkan apabila pembelajaran tidak menarik peserta didik oleh karena itu perlu adanya penerapan model pembelajaran tertentu, salah satu model pembelajaran yang menyenangkan peserta didik menurut penelitian dari beberapa jurnal dan buku adalah model *make a match* yang dianggap dapat menyenangkan peserta didik dalam belajar IPA.

Kata Kunci: Mata Pelajaran IPA, Model *Make a Match*, Menyenangkan.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus tercapai dalam upaya meningkatkan hidup bangsa Indonesia supaya tidak tertinggal dengan bangsa lain. Untuk tercapainya meningkatkan pendidikan perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan, peran aktif dari pemerintah, orang tua pendidik, guru dan lain-lain. Peningkatan kualitas pendidikan dapat di tempuh dengan beberapa macam, yaitu : peningkatan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, peningkatan kualitas pembelajaran, peningkatan kualitas sarana prasarana belajar dan bahan ajar yang memadai.

Masalah yang sering dilontarkan siswa adalah kurang mampu dalam belajar IPA biasanya terlihat ketika siswa diberikan tugas IPA. Pada siswa yang memiliki motivasi tinggi maka semakin semangat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan pada siswa yang memiliki motivasi rendah akan menjadi gagal. Pada hasil observasi dilakukan oleh peneliti, terbukti saat kegiatan pembelajaran dimulai banyak siswa kurangnya motivasi belajar dan ada

sebagian siswa tidak suka dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan juga siswa mencari kesibukan sendiri dikelas, sehingga nilai yang diperoleh kurang memuaskan.

IPA merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari ditingkat SD, IPA yaitu yang berhubungan dengan kejadian benda, kejadian alam dan berdasarkan pengamatan disekitar kita. Pentingnya IPA dilihat dari manfaat dan kegunaan IPA dalam kehidupan sehari-hari, juga bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Pada saat kegiatan pembelajaran materi-materi yang disampaikan kurang dimengerti oleh siswa SD, sehingga penyampaian materi tidak bisa menggunakan metode ceramah saja karena dalam kegiatan pembelajaran siswa merasa bosan. Model pembelajaran yang relevan untuk digunakan salah satunya adalah model pembelajaran *Make a Match*.

Menurut Suyatno (dalam Aliputri, 2018:72) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dimana guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan atau permasalahan serta menyiapkan pula kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Menurut Aini, Santosa dan Sugiharto (2014:95) mengatakan bahwa ciri utama model *Make A Match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dari waktu tertentu". Kelebihan dari model pembelajaran *Make a Match* yakni dilakukan secara berkelompok maka akan membentuk sikap kerjasama karena setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pembagian tugas yang diberikan selain itu keunggulan model ini peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana menyenangkan.

Model pembelajaran ini juga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stress dan tertekan. Selain menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan, model ini juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok. Materi yang diberikan melalui kegiatan permainan juga biasanya akan meningkatkan partisipasi siswa karena mengesankan dan akan sulit dilupakan. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan kajian literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Menurut Creswell, John. W. (2014:40) menyatakan bahwa kajian adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini mengorganisasikan pusaka kedalam topik dan dokumen yang dibutuhkan. Kajian literatur dalam penelitian ini dilakukan guna mendapatkan kesimpulan mengenai model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran IPA. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan mengungkapkan dari berbagai teori yang relevan dengan permasalahan-permasalahan yang dihadapi sebagai rujukan dalam hasil penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Model adalah suatu pola yang di desain pada pembelajaran agar tujuan dalam kegiatan belajar mengajar dapat tercapai. Model pembelajaran menurut Joyce & Weil (dalam Wijanarko 2017) yaitu merupakan suatu desain yang bisa dipakai untuk membentuk

kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran bisa dipakai untuk variasi dalam mengajar artinya para pengajar dipersilahkan memilih model pembelajaran yang dapat diadaptasikan dengan materi pembelajaran yang cocok agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Menurut Rusman (2011:133) mengatakan bahwa Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai sudut atau target pendidikan tertentu.
3. Bisa dijadikan sebagai rujukan untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas.
4. Mempunyai urutan-urutan atau pola m dinamakan :
 - a. Urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax);
 - b. Adanya prinsip-prinsip reaksi;
 - c. Sistem social; dan
 - d. System pendukung.

Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran yang meliputi :
 - a. Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur;
 - b. Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran pada tahun 1994. Menurut Miftahulhuda (2011:135), *Make a Match* adalah model pembelajaran yang pada prakteknya peserta didik di arahkan untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang bisa menemukan dan kartu yang cocok dengan pasangannya akan mendapatkan poin. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini adalah peserta didik menjadi aktif pada kegiatan belajar dalam mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.

Senada dengan Miftahul Huda, Sediastih (dalam Priatningsih 2018), menyebutkan *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik . model pembelajaran yang melatih peserta didik untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif sekaligus membangun konsep dan pemahaman mereka. Teori ini diperkuat lagi oleh Wiguna (2014) mengatakan bahwa *Make a Match* (Mencari Pasangan) adalah model pembelajaran yang aktif ,kreatif,efektif,dan menyenangkan (PAKEM)". *Make a Match* merupakan Pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kebersamaan dalam menyelesaikan suatu materi pelajaran yang mengutamakan kerjasama dan kecepatan di antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Diskusi

Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik SD terkadang sangat membosankan sehingga butuh sesuatu untuk membuat peserta didik menjadi senang dalam belajar salah satunya yaitu pembelajaran sains. Menurut Rusman (2011:326) Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull instruction*) yaitu suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dengan peserta didik , tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Pembelajaran menyenangkan merupakan adanya pola hubungan baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar peserta didik, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari peserta didiknya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, antara guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Indarawati dan Wawan (2009:24) menambahkan pembelajaran dinyatakan menyenangkan jika di dalamnya ada suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik peserta didik.

Tubuh yang senantiasa bergerak, tidak hanya duduk diam mendengarkan guru berbicara akan membebaskan pikiran peserta didik. Saat pikiran peserta didik bisa bebas, peserta didik akan merasa senang dan peserta didik akan dengan mudah menerima materi yang sedang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang menyenangkan tidak harus dengan belajar di luar kelas, akan tetapi pembelajaran di dalam kelas pun akan terasa menyenangkan jika peserta didik diberi kesempatan untuk bergerak dan peserta didik merasa rileks untuk belajar. Hal tersebut harus didukung dengan adanya penerapan model pembelajaran tertentu, karena jika peserta didik hanya dibiarkan bergerak saja tanpa ada penerapan model pembelajaran tertentu kelas malah akan menjadi gaduh dan materi tidak tersampaikan.

Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran *Make a Match*. Pembelajaran IPA yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada kelas kontrol dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran tujuan yang harus dicapai peserta didik. Setelah penyampaian tujuan pembelajaran disampaikan, guru menjelaskan ringkasan materi kepada peserta didik dengan media yang telah disiapkan oleh guru. Setelah guru menyampaikan materi kepada peserta didik, kemudian guru menjelaskan petunjuk yang harus dilakukan peserta didik sesuai dengan sintak model pembelajaran *Make a Match*. Hasil penelitian diatas sejalan dengan teori hasil belajar yang dikemukakan oleh Samino dan Marsudi (2015) belajar yaitu suatu usaha yang dilakukan oleh peserta didik agar mendapatkan perubahan, yang meliputi aspek perubahan kognitif, afektif dan psikomotor.

Sejalan dengan pendapat diatas penelitian ini menilai segi kognitif peserta didik. Hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat dari *pre-test* hingga *post-test*. Lie Yenti (2016) menjelaskan bahwa model kooperatif tipe *Make A-Match* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, cocok digunakan untuk tugas sederhana, peserta didik lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok, dan interaksi di dalam pembelajaran lebih mudah serta cepat membentuknya sehingga peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami materi yang disampaikan.

Pada saat mencari pasangan, suasana belajar yang tercipta adalah kompetisi antar peserta didik. Suasana kompetisi mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik lagi, sebagaimana diungkapkan oleh Sofyan dan Uno (Artawa dan Suwatra, 2013), suasana persaingan akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain. Selain itu, belajar dengan bersaing akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh sungguh. Melalui penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Make a Match* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Model adalah suatu pola yang di desain pada pembelajaran agar tujuan dalam kegiatan belajar mengajar dapat tercapai. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu, model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran pada tahun 1994. Pembelajaran tidak akan menyenangkan apabila pembelajaran tidak menarik peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya penerapan model pembelajaran tertentu, salah satu model pembelajaran yang menyenangkan peserta didik adalah model *Make a Match*. Menurut Miftahul Huda (2011:135), *Make a Match* adalah model pembelajaran yang pada prakteknya peserta didik di arahkan untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang bisa menemukan dan kartu yang cocok dengan pasangannya akan mendapatkan poin.

REFERENSI

- Aini, N., S. Santosa., dan B.Sugiharto. 2014. Perbandingan Hasil Belajar Biologi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Make A Match* dan *Card Sort*. *BIO-PEDAGOGI*. Vol 3 No 1:88-98
- Artawa, dkk. (2013) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kec Selat. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*: Vol. 1 No. 1
- Creswell, Jhon. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Indarawati dan Wawan Setiawan (2009) *Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*:Yogyakarta :PPPPTKIPA
- Lie Yenti, dkk. (2016) Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Tanjung Pura* : Vol. 5 No. 9
- Miftahulhuda. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta : Rajawali Press
- Prihatiningsih,Eko dan Eunice Widyanti Setyanigtyas. 2018. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Dan Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jawa Timur: *JPSD* Vol. 4 No. 1
- Rusman (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Rajawali Press
- Sumino & Marsudi. (2015). *Layanan Bimbingan Belajar*. Solo: Fairuz Media
- Wiguna, A., Sumantri dan Raga. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI di Gugus III Kecamatan Rendang. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2 No. 1
- Wijanarko, Y. 2017. Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. Yogyakarta: *Jurnal Taman Cendikia* . Vol 1 No 1