

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*

Suprianto

UPTD SMP Negeri 1 Air Batu, Indonesia

Email: supri.antosp84@gmail.com

Jurnal Ilmu
Tarbiyah dan
Keguruan
(JITK)

Vol. 2 No. 2
2024

Abstrak: Strategi pembelajaran merupakan rancangan kegiatan yang dilakukan guru kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Ada beberapa macam strategi pembelajaran, diantaranya model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menuntut adanya kerja sama, disini peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena keunggulan dari model pembelajaran ini terletak pada segi kepraktisannya. Meskipun cukup praktis dan sederhana, model mencari pasangan dapat melatih serta mengkondisikan siswa bersikap mandiri sekaligus bekerjasama atau berkomunikasi dengan orang lain dalam suasana yang menyenangkan. Melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran PAI materi pokok Zakat terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa mencapai tingkat ketuntasan belajar secara klasikal berhasil terjadi pada siklus II.
Kata Kunci: Pengaruh, model pembelajaran *Make A Match*.

Abstract: Learning strategy is a design of activities carried out by teachers for students in the teaching and learning process to achieve effective and efficient learning. There are several types of learning strategies, including cooperative learning models. The cooperative learning model is a learning model that requires cooperation, here the researcher will use the *Make A Match* learning model. The *Make A Match* learning model can improve student learning outcomes, because the advantage of this learning model lies in its practicality. Even though it is quite practical and simple, the model of finding a partner can train and condition students to be independent while collaborating or communicating with other people in a pleasant atmosphere. Through the application of the *Make A Match* learning model in PAI subjects, the main material of Zakat is proven to be able to improve student learning outcomes. Increasing student learning outcomes to reach the classical level of learning completeness successfully occurred in cycle II.
Keywords: Influence, *Make A Match* learning model.

Pendahuluan

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif. Hasil belajar digunakan sebagai acuan guru untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi dengan melakukan evaluasi pada setiap akhir pembelajaran.

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif yang selalu mempunyai keinginan terus menerus untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar di kelas. Karena dengan adanya peningkatan mutu proses belajar mengajar di kelas, maka mutu pendidikan dapat ditingkatkan.

Berhasil tidaknya seorang dalam belajar tergantung pada banyak faktor, antara lain: kondisi kesehatan, keadaan intelegensi dan bakat, keadaan minat dan motivasi, cara belajar siswa, keadaan keluarga dan sebagainya

Pemilihan strategi dalam proses belajar mengajar adalah hal yang sangat penting dipertimbangkan oleh seorang guru guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif pada saat mengikuti pelajaran di dalam kelas.

Model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena keunggulan dari model pembelajaran ini terletak pada segi kepraktisannya. Meskipun cukup praktis dan sederhana, model mencari pasangan dapat melatih serta mengkondisikan siswa bersikap mandiri sekaligus bekerjasama atau berkomunikasi dengan orang lain dalam suasana yang menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada dilapangan. (Suharismi Arikunto, 1995) Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif ini dipilih oleh penulis beradasrkan tujuan penelitian yang ingin mendapatkan gambaran terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap Konsentrasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Air Batu. Dilihat dari jenis penelitian, maka penelitian ini adalah Deskriptif. Pada jenis penelitian deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bahkan angka-angka. (Lexy. J. Moleong, 2019). Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan observasi dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan membentuk kelompok-kelompok belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Selanjutnya dalam buku Aris Shoimin, dalam buku ini juga dijelaskan pengertian *cooperative learning* yakni suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pelajaran.

Jadi dapat disimpulkan pembelajaran yang dilakukan siswa dengan cara berkelompok yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda, dan memiliki tugas masing-masing yang telah ditetapkan sesuai dengan aturan, dan diharapkan ketika pembelajaran berlangsung setiap siswa untuk saling bekerja sama antar kelompok yang satu dengan yang lainnya, sehingga akan mencapai tujuan belajar.

Selanjutnya dalam buku Trianto juga dijelaskan pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kelompok-kelompok, yang melibatkan setiap peserta didik untuk saling bekerja sama dan saling berpartisipasi dalam setiap kelompoknya masing-masing, untuk mencapai sebuah tujuan bersama.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan berkelompok dan saling bekerja sama dan membantu memecahkan masalah-masalah yang telah ditentukan.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Model pembelajaran ini siswa diminta untuk mencari pasangan kartu, yang mana kartu tersebut berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Siswa diminta untuk mencocokkan setiap kartu yang ada di tangan mereka. Kemudian pertanyaan materi ataupun jawaban bisa disediakan oleh guru dan bisa juga disediakan oleh peserta didik.

Menurut Suyatno model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Dari pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran dimana guru telah menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, dan setiap siswa mendapat satu kartu tersebut, kemudian dicocokkan kartu-kartu tersebut.

Isjoni juga menjelaskan bahwa pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan. Jadi dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Make A Match* yaitu model pembelajaran dimana siswa dituntut untuk bekerja sama dengan mencari pasangan kartu, baik kartu berupa soal maupun kartu jawaban, dan dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang menyenangkan, dalam model ini masing-masing siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap siswanya akan mendapatkan satu kartu, baik kartu jawaban ataupun kartu soal, kemudian mereka pun saling bekerja sama untuk saling mencocokkan kartu yang telah mereka pegang masing-masing, disini setiap siswa juga harus sudah menguasai materi, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Sebelum menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* ini guru perlu melakukan beberapa persiapan antara lain:

- a. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- b. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan – pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan-pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- c. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (disini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
- d. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Setelah guru selesai mempersiapkan apa yang hendak dilakukan maka ada beberapa langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk *sesi review*. Di sini guru sudah menyediakan kartu soal dan kartu jawaban. Yang mana guru membagi ke dalam 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, dan kelompok ketiga kelompok penilai.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu. Jadi masing-masing kelompok yang telah dibagi tadi, setiap siswa akan mendapatkan satu buah kartu yang telah ditentukan, baik itu kartu soal maupun kartu jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. Setelah siswa mendapat kartu masing-masing, mereka mulai memikirkan jawaban dan soal dari yang mereka pegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). Siswa pun mulai mencari dan mencocokkan kartu yang telah dipegangnya, mereka berusaha secara berkelompok untuk sama-sama mencari soal dan jawaban yang benar.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Jadi masing-masing kelompok akan cepat dalam mencocokkan kartu yang telah mereka pegang, karena apabila mereka dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktunya maka mereka akan mendapatkan poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya. Setelah selesai satu babak maka akan dilanjutkan dengan babak selanjutnya, tapi dengan carakartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari yang sebelumnya.
7. Kesimpulan/penutup. Dan selanjutnya kesimpulan/penutup, setelah kartu selesai dicocokkan kemudian guru pun memberi penilaian dan motivasi kepada peserta didik.

Selanjutnya, dalam buku Rusman juga dijelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* yaitu:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B

4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokkan kartu yang dipegang dengan kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis. Mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Dalam buku Aris Shoimin ada beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut:

a. Kelebihan model pembelajaran *Make A Match*.

- 1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
Dengan melakukan model pembelajaran ini maka suasana kelas akan sangat menyenangkan, karena setiap siswa saling aktif dan saling bekerja sama, dan proses pembelajaran pun tidak membosankan.
- 2) Kerja sama antar-sesama siswa terwujud dengan dinamis.
Adanya saling kerja sama antar siswa dalam belajar, mereka saling merespon satu dengan yang lainnya, dalam setiap kelompok mereka akan selalu atuntias demi kemenangan kelompoknya.
- 3) Munculnya dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa.

Dengan model pembelajaran ini maka adanya saling gotong antara satu dengan yang yang lainnya, mereka akan saling bekerjasama dalam kelompoknya.

b. Kelemahan model pembelajaran *make a macth*.

- 1) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
- 2) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Selanjutnya dalam buku Miftahul Huda ada beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut:

a. Kelebihan model pembelajaran *Make A Match*.

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

b. Kelemahan model pembelajaran *make a macth*.

- 1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) Jika guru tidak megarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasanagan, karena mereka bisa malu.

Salah satu kewajiban umat muslim adalah membayarkan zakat fitrah yang dibayarkan setiap bulan Ramadan. Zakat dibayarkan dengan 3,5 liter makanan pokok dari daerah tempat Anda tinggal, dalam hal ini di Indonesia adalah beras. Selain zakat fitrah, ternyata masih banyak macam-macam zakat yang ada.

Kesimpulan

Pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu-kartu untuk mencari pasangan. Dalam model ini, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencari pasangan yang tepat antara soal dan jawaban. Guru dapat memberikan instruksi untuk kelompok yang memiliki kartu soal mencari pasangan jawaban, dan sebaliknya. Siswa yang paling cepat mencocokkan kartunya akan mendapatkan nilai tertinggi.

Pembelajaran *Make A Match* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Model ini dapat membantu siswa belajar untuk menyelesaikan masalah dengan cara bekerja sama, dan dapat melatih kecerdasan, ketepatan, dan kecepatan mereka. Selain itu, model ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat menciptakan suasana kegembiraan dan dinamika gotong royong.

Daftar Pustaka

- Ali, Muhammad. (2004), Guru dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar BaruAlgesindo.
- Aunurrahman, (2012), Belajar dan Pembelajaran, Bandung: Alfabeta.
- Departemen Agama RI, (2010), Alqur'an dan Tafsirnya, Jakarta: Lentera Abadi.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar (2007), Kurikulum dan Pembelajaran, Bandung: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar (2013), Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi, Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni, (2007), Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok, Bandung: Alfabeta.
- Khodijah, Nyayu. (2014), Psikologi Pendidikan, Jakarta: PT Raja Grapindo Persada.
- Khon, Abdul Majid. (2012), Hadis Tarbawi: Hadis-hadis Pendidikan, Jakarta: Kencana.
- M. Dalyono, (2009), Psikologi Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta.