

## **Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Kata**

**Yunika Ciptaning Tyas<sup>1✉</sup>, Much. Arsyad Fardani<sup>2</sup> & Lintang Kironoratri<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

✉ E-mail: (201933291@std.umk.ac.id)

### **Abstrak**

Proses pembelajaran yang efektif memerlukan dukungan model dan media pembelajaran yang interaktif serta sesuai dengan keadaan kelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa di SD N 2 Logede dalam pembelajaran di kelas yang menerapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu susun suku kata dengan muatan Bahasa Indonesia materi cerita fabel. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan berbantuan media kartu susun suku kata, aktivitas belajar siswa di kelas II SD N 2 Logede mengalami peningkatan sebesar 18% dengan rincian pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 69%, kemudian meningkat pada siklus II memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 81%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu susun suku kata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II SD N 2 Logede dengan materi cerita fabel muatan Bahasa Indonesia yang dibuktikan dengan tercapainya persentase kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%.

**Kata kunci:** Peningkatan; *Make A Match*; media kartu suku kata; bahasa Indonesia

### **Abstract**

*An effective learning process requires the support of interactive learning models and media that are appropriate to classroom conditions. This classroom action research aims to determine the increase in student learning activities at SD N 2 Logede in classroom learning that applies the Make A Match model assisted by syllable stacking card media with content Indonesian fable story material. The subjects of this study were all grade II students totaling 16 students. Data collection techniques in this study used interview, observation, and documentation techniques. Data analysis techniques use quantitative data analysis and qualitative data analysis. The results of classroom action research showed that after applying the Make A Match learning model with the help of syllable stacking card media, student learning activities in grade II SD N 2 Logede increased by 18% with details in cycle I obtaining a classical completeness percentage of 69%, then increasing in cycle II obtaining a classical completeness percentage of 81%. This shows that the application of the Make A Match learning model assisted by syllable stacking card media can increase the learning activities of grade II students of SD N 2 Logede with Indonesian content fable story material as evidenced by the achievement of a predetermined minimum completeness criteria percentage of 75%.*

**Keywords:** *enhancement; Make A Match; medium syllable cards; Indonesian content*

## PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat dua pelaku yaitu guru dan siswa yang saling bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar terdapat siswa yang melakukan aktivitas-aktivitas belajar dan guru sebagai fasilitator untuk mendukung kegiatan tersebut agar tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik, sesuai dengan pendapat menurut (Sardiman A.M, 2011) aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa untuk mendukung keberhasilan belajar. Dalam proses belajar, aktivitas siswa menjadi hal yang berperan penting karena pada dasarnya belajar adalah melakukan suatu kegiatan untuk mengubah tingkah laku sehingga jika tidak ada kegiatan atau aktivitas yang berlangsung maka tidak akan terjadi proses belajar yang baik. Di dalam sebuah kelas, keaktifan dari setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dengan semangat dan rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu yang dipelajari. Rasa semangat dan keingin-tahuan yang tinggi dapat diciptakan oleh seorang guru melalui penerapan model dan media pembelajaran yang disukai siswa. Dengan aktivitas belajar yang baik maka suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik pula.

Namun, berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan observasi mengenai aktivitas belajar pada siswa kelas II SD N 2 Logede, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam belajar masih cukup rendah. Hal tersebut disebabkan karena guru belum menerapkan model pembelajaran yang variatif dan sangat jarang menggunakan bantuan media pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Akibatnya perkembangan aktivitas siswa menjadi terhambat dan siswa kurang tertarik untuk menyimak pembelajaran sehingga

materi yang disampaikan tidak dipahami dengan baik. Selain itu banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membosankan karena identik dengan banyak bacaan. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak memiliki motivasi untuk mengembangkan keaktifan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas. Dalam hubungannya dengan belajar, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan dorongan dalam diri siswa untuk belajar dan memberikan arah kegiatan belajar (Dewi et al., 2020).

Aktifitas siswa merupakan salah satu unsur yang mendukung keberhasilan dari suatu pembelajaran di kelas, aktifitas tersebut meliputi aktifitas secara pribadi maupun kelompok (Wibowo, 2016). Aktivitas belajar siswa dapat diamati secara langsung melalui keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran seperti berdiskusi, mengerjakan tugas baik secara individu ataupun kelompok, menyimak pembelajaran, merespon guru, dan berani berbicara. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimiliki. Dalam usaha untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa guru dapat menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang dapat mendukung keaktifan siswa sesuai dengan pendapat (Usman, 2007) yaitu 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik; 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 7)

Memberikan umpan balik (*feedback*); 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Menurut (Wijayanti et al., 2020) perlu adanya usaha untuk menciptakan suasana belajar jauh lebih menarik seperti penerapan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa baik dengan cara individu ataupun berkelompok.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik secara garis besar bahwa keaktifan siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, memberi motivasi dan perhatian pada siswa, meningkatkan aktivitas dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang asik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menerapkan model *make a match* berbantuan media kartu susun suku kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fabel pada tema 7 subtema 1 di kelas II. Menurut (N.A. Dewi et al., 2021) dalam pembelajaran menggunakan model *Make A Match*, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam suasana bermain sambil belajar karena siswa berkompetisi untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan yang terkait dengan materi yang disampaikan dengan cara memasangkan. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yang cenderung masih suka bermain sehingga metode ini sangat disukai siswa karena tidak membosankan, guru memancing kreativitas siswa menggunakan media yang menarik (Ahmadi, Lif Khoiru, 2010). Metode bermain atau permainan juga dapat meningkatkan konsentrasinya siswa sehingga siswa dapat

memfokuskan perhatiannya pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung (Ulfa et al., 2020).

Sedangkan menurut Menurut (Huda, 2011) model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang menimbulkan suasana asik yang berasal dari cara belajar siswa dengan bermain memasangkan satu hal yang sama sambil mempelajari suatu materi tertentu.

Berdasarkan pada beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, pada model ini guru menciptakan suasana kelas yang asik dan menyenangkan bagi siswa dengan cara bermain mencari pasangan dari sebuah soal dan jawabannya sekaligus belajar mengenai suatu materi pembelajaran.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model yang cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa karena memiliki beberapa keunggulan seperti yang disampaikan (Kayang Aprilia, 2021) yaitu 1) Siswa dapat belajar dengan aktif karena guru hanya berperan sebagai fasilitator. 2) Siswa dapat melatih kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada kartu yang di peroleh. 3) Dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. 4) Mendorong kreatifitas siswa melalui penyelesaian permasalahan yang diberikan, sehingga proses belajarpun menjadi lebih maksimal. 5) Dapat melatih keberanian dan kemampuan komunikasi siswa melalui interaksi siswa dengan kelompok ketika menghadapi masalah.

Untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, peneliti harus menerapkan sintaks model *make a match* dengan tepat. Berikut sintaks model *make a match* menurut

(Huda, 2013) yaitu 1) Guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa. 2) Siswa dibagi menjadi dua kelompok yang saling berhadapan. 3) Kartu soal dibagikan kepada kelompok 1 dan kartu jawaban dibagikan kepada kelompok . 4) Guru menjelaskan bahwa setiap siswa harus mencari pasangan yang cocok dari kartu yang mereka pegang dengan kartu dari kelompok lain dengan batas waktu tertentu. 5) Siswa mulai mencari pasangan dari kartunya pada kelompok lawan, jika sudah menemukan pasangan yang sesuai, siswa diminta untuk melaporkan diri kepada guru untuk dicatat namanya. 6) Guru memperhatikan waktu, jika batas waktu sudah tercapai maka dapat diberitahukan ke siswa. Setelah waktu habis, siswa yang masih belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul sendiri. 7) Guru meminta satu pasang siswa dengan kartu yang cocok untuk maju kedepan kelas dan mempresentasikan. Siswa lain yang tidak maju memperhatikan dan memberi tanggapan mengenai kecocokan kartu tersebut. 8) selanjutnya guru memberikan konfirmasi mengenai kebenaran dan kecocokan kartu dari pasangan yang sedang presentasi. 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Dalam melaksanakan sebuah kegiatan belajar mengajar dibutuhkan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar agar terlaksana secara efektif dan juga lebih mudah. (Arsyad, 2015) menjelaskan kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah pengantar yang digunakan untuk

menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

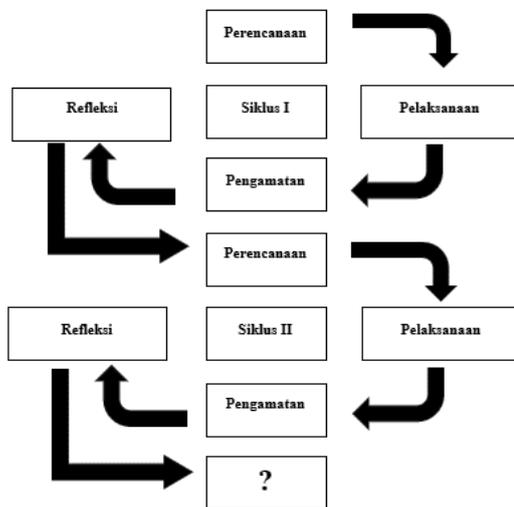
Untuk memaksimalkan proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dapat menambah keaktifan siswa dalam belajar di kelas. Hal tersebut didukung oleh penelitian dari (Harwini, 2019) yang menyaran bahwa pembelajaran dengan menggunakan kartu gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Seorang guru harus bisa menyesuaikan model pembelajaran dengan media pendukung yang akan digunakan untuk menunjang pembelajaran agar semakin optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan latar belakang di atas, peneliti ingin meningkatkan aktivitas belajar siswa dari berbagai aspek melalui penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu susun suku kata pada siswa kelas II di SD N 2 Logede.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 2 Logede yang berlokasi Kecamatan Sumber, Kabupaten Rembang, Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas II yang berjumlah 16 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Desain penelitian yang digunakan dalam kasus ini yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut (Arikunto, 2013) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan terhadap suatu kegiatan yang sengaja diselenggarakan dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam kelas baik dari keterampilan guru maupun keterampilan siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Dalam setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Hal tersebut didukung oleh pendapat (Arikunto, 2014) yang mengatakan bahwa secara umum, penelitian tindakan kelas dibagi menjadi empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Keempat tahapan tersebut digambarkan dalam tabel berikut :



**Gambar 1** Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggart (Arikunto, 2013)

Berikut adalah penjelasan dari ke empat tahapan tersebut: (1) perencanaan: dalam tahapan ini, peneliti harus menyiapkan segala perangka pembelajaran dan menyusun rencana pembelajaran yang hendak dilaksanakan, (2) pelaksanaan: setelah rencana pembelajaran dan perangkat pendukung telah disiapkan dengan baik, selanjutnya peneliti mulai melakukan tindakan dan memosisikan diri sebagai guru, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sintaks model pembelajaran yang telah di tentukan di awal, (3) pengamatan: peneliti melakukan pengamatan

mengenai aspek yang di teliti, pada penelitian tindakan kelas ini yaitu aspek aktivitas belajar siswa, dalam proses pengamatan guru menggunakan lembar observasi yang telah di siapkan sebelumnya, guru akan mencatat hal yang dirasa penting dan hambatan yang di hadapi, dan (4) refleksi: guru menganalisis hambatan-hambatan yang ditemukan dan mengavaluasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran, hal tersebut bertujuan untuk menentukan tindak lanjut yang harus dilakukan pada siklus berikutnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator menurut (Sardiman A.M, 2018) yaitu Aktivitas Fisik (*Visual Activities*), Aktivitas Lisan (*Oral Activities*), Aktivitas Menulis (*Writing Activities*), Aktivitas Menggambar (*Drawing Activities*), Aktivitas Metric (*Motor Activities*), Aktivitas Fisik Mental (*Mental Activities*), Aktivitas Emosional (*Emotional Activities*), Aktivitas metric (*Motor Activities*). Aspek-aspek dalam indikator yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu susun suku kata pada tema 7 kebersamaan. Untuk melihat tercapai atau tidaknya penelitian tersebut, maka peneliti menetapkan indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu susun suku kata sebesar 75%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil pengamatan aktivitas belajar siswa yang dilakukan guru berdasarkan lembar observasi yang telah disusun. Selain itu juga terdapat data mengenai hambatan-hambatan yang terjadi pada proses pembelajaran. Berikut adalah data hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

### **Siklus I**

Pada siklus I, sebanyak 16 siswa dibagi ke dalam 3 kelompok secara heterogen. Terdapat 2 kelompok dengan anggota 5 siswa dan 1 kelompok dengan anggota 6 siswa. Data observasi pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase sebesar 59%, sedangkan pada siklus I pertemuan 2 memperoleh persentase sebesar 70%. Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 mengalami peningkatan. Persentase kriteria ketuntasan aktivitas belajar siswa sebesar 75%, sedangkan pada siklus I hanya memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 68,75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada siklus I belum mencapai indikator ketuntasan minimum sehingga masih diperlukan tindakan lanjutan pada siklus II untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas 3 SD N 2 Logede.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan beberapa catatan penting ketika proses pembelajaran yang harus ditindak lanjuti di siklus selanjutnya. Catatan tersebut diantaranya : (1) di awal pembelajaran, banyak siswa yang tidak merespon ketika guru sedang melakukan apersepsi, selain itu juga siswa terlihat kurang fokus dan sibuk bermain sendiri ketika guru sedang menyampaikan pembelajaran di depan kelas (2) hanya ada beberapa siswa yang berani berbicara untuk menyampaikan pendapat, (3) masih banyak siswa yang tidak memperhatikan dan tidak memberi tanggapan kepada temannya yang sedang menyampaikan pendapat, hanya terdapat 3 siswa yang aktif menyimak dan menanggapi temannya ketika menyampaikan pendapatnya, (4) terdapat siswa yang melakukan kecurangan ketika sedang mengerjakan tes dan beberapa siswa yang tidak dapat menyelesaikan soal tes sesuai

dengan tenggat waktu yang telah ditentukan, (5) pada pertemuan I ketika sedang melakukan kegiatan berkelompok, terdapat beberapa siswa yang masih pasif.

Berdasarkan permasalahan pada siklus I seperti yang disampaikan di atas, maka perlu dilakukan tindakan lanjutan pada siklus II untuk memperbaiki permasalahan yang ada. Rencana perbaikan yang dilakukan pada siklus II yaitu 1) guru lebih tegas dan bijak dalam menyikapi siswa yang menyebabkan kegaduhan dan tidak menghargai guru menjelaskan didepan kelas, 2) guru memberikan motivasi kepada siswa yang tidak berani maju ke depan, jika perlu ditemani di awal, 3) guru meningkatkan pengawasan dan menerapkan aturan untuk siswa apabila dilanggar dikenakan sanksi, 4) guru memberikan pengertian kepada seluruh siswa bahwa tujuan dari bekerja secara kelompok adalah saling membantu teman yang mengalami kesulitan karena kemampuan setiap siswa berbeda-beda, 5) guru mengulas soal terlebih dahulu secara maksimal serta memperhitungkan kembali waktu yang sesuai untuk mengerjakan soal evaluasi.

### **Siklus II**

Langkah kegiatan pada siklus II ini sama dengan langkah kegiatan pada siklus I, namun pada siklus II ini tindakan yang dilakukan lebih fokus untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. pada siklus II ini guru melakukan perbaikan yang telah di analisis sebelum pelaksanaan siklus II yaitu 1) guru lebih tegas dan bijak dalam menyikapi siswa yang menyebabkan kegaduhan dan tidak menghargai guru menjelaskan didepan kelas, 2) guru memberikan motivasi kepada siswa yang tidak berani maju ke depan, jika perlu ditemani di awal, 3) guru meningkatkan pengawasan dan menerapkan aturan untuk

siswa apabila dilanggar dikenakan sanksi, 4) guru memberikan pengertian kepada seluruh siswa bahwa tujuan dari bekerja secara kelompok adalah saling membantu teman yang mengalami kesulitan karena kemampuan setiap siswa berbeda-beda, 5) guru mengulas soal terlebih dahulu secara maksimal serta memperhitungkan kembali waktu yang sesuai untuk mengerjakan soal evaluasi.

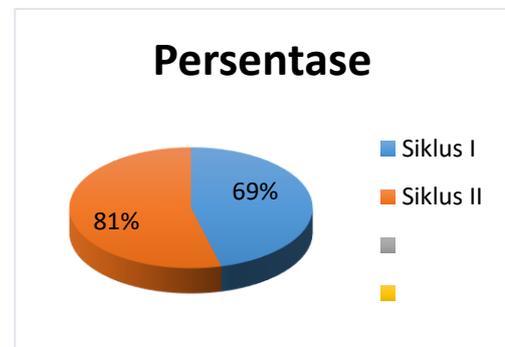
Setelah guru menerapkan perbaikan tersebut pada kegiatan pembelajaran siklus II, selanjutnya diperoleh hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus II pertemuan 1 memperoleh persentase sebesar 79%, kemudian mengalami peningkatan pada pertemuan II menjadi 85%. Pada siklus II ini hasil observasi aktivitas belajar siswa memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 81%. Terlihat bahwa persentase rata-rata pada siklus II sudah berada di atas kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan yaitu 75%. Dengan demikian dapat di artikan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus II telah berhasil yang dibuktikan dengan meningkatnya persentase ketuntasan klasikal yang telah mencapai persentase indikator ketuntasan minimum.

Aktivitas belajar siswa kelas II SD N 2 Logede selama dilaksanakan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* pada tema 7 kebersamaan selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan selama 2 siklus. Berikut merupakan rekapitulasi peningkatan nilai aktivitas belajar siswa menggunakan model *Make A Match* pada siklus I dan siklus II yang telah terlaksana.

**Tabel 1** Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Siklus I		Siklus II	
	Pe.1	Pe.2	Pe.1	Pe.2
<b>Jumlah</b>	472	526	631	677
<b>Rata-rata</b>	29,5	35	39,43	42,31
<b>Persentase</b>	59%	70%	79%	85%
<b>Persentase Ketuntasan Klasikal</b>	69%		81%	
<b>Kualifikasi</b>	Baik		Sangat Baik	

(Sumber: Data Primer, Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II )



**Gambar 2** Persentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan data pada tabel 1 dan gambar 2 di atas dapat di ketahui bahwa nilai hasil observasi aktivitas belajar siswa selalu mengalami peningkatan mulai dari pertemuan I siklus I hingga pada pertemuan 2 siklus II. Pada siklus I aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 18,64%, dari pertemuan 1 memperoleh skor 59% meningkat pada pertemuan 2 dengan menjadi 70%. Kemudian pada siklus II aktivitas belajar siswa dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 mengalami peningkatan sebesar 7,6%, dari persentase 79% pada pertemuan 1 menjadi 85% pada pertemuan 2. Hasil persentase ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14% dengan

rincian dari ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I yaitu 69% menjadi 81% pada siklus II. Dari data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas II SD N 2 Logede sudah mengalami peningkatan secara konsisten dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan peneliti yaitu sebesar 75% sehingga sudah dapat dikatakan berhasil. Peningkatan tersebut terjadi akibat kombinasi antara media dan model pembelajaran yang digunakan serta keterampilan guru dalam mengelola kelas.

Berdasarkan paparan data di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II SD N 2 Logede pada tema 7 muatan Bahasa Indonesia. Hal tersebut terjadi karena sistem dalam model pembelajaran *Make A Match* adalah permainan memasangkan antara soal dan jawaban yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar yang notabene lebih suka bermain. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* ini juga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebelum diterapkan model *Make A Match*, suasana pembelajaran cenderung pasif dan bersifat *teacher center learning*, guru lebih banyak berceramah di depan kelas sehingga siswa lebih cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran, dampaknya siswa mencari kesibukan sendiri dengan bermain ataupun bercerita dengan teman sebangkunya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Khauro et al., 2020) yang menyebutkan bahwa ketika guru menggunakan model ceramah saat melakukan pembelajaran dan tidak ada alat bantu maka dapat berakibat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi kurang dan siswa menjadi cepat bosan.

Setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match*, suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran terutama dalam bekerja secara kelompok. Hal tersebut disebabkan oleh terpenuhinya kebutuhan siswa dengan cara melakukan permainan memasangkan antara soal dan jawaban yang membuat siswa antusias dan tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas belajar siswa cenderung meningkat. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat (Khauro et al., 2020) yang mengatakan bahwa untuk menarik minat siswa, guru tidak boleh hanya menerapkan model pembelajaran konvensional saja, namun juga harus menerapkan model pembelajaran lain seperti *cooperative learning* dengan cara mengelompokkan siswa agar siswa dapat saling bertukar pikiran, saling membantu, dan saling bekerjasama dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran akan jauh lebih baik jika didukung dengan media pembelajaran yang sesuai pula. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media kartu susun suku kata yang diselaraskan dengan model *Make A Match* dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut (Dagasou et al., 2022) aktivitas belajar siswa yang rendah dalam kegiatan belajar disebabkan guru belum memaksimalkan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai, masih banyak guru yang menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh membuktikan bahwa media kartu

susun suku kata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada perubahan aktivitas siswa sebelum dan setelah melakukan pembelajaran dengan media kartu susun suku kata. Sebelum diterapkan media kartu susun suku kata, guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga aktivitas siswa tidak dapat berkembang dengan baik dan siswa cenderung pasif. Namun ketika dilakukan tindakan dengan menggunakan media kartu susun suku kata yang disampaikan dengan model pembelajaran *Make A Match*, antusiasme siswa meningkat dan suasana kelas menjadi aktif. Siswa mulai melibatkan berbagai aktivitas belajar untuk mengerjakan tugas kelompok melalui media kartu susun suku kata. Dilihat dari perubahan aktivitas siswa sebelum dan sesudah diterapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu susun suku kata, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa ketika diterapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu susun suku kata. (Dagasou et al., 2022) juga mengatakan bahwa media kartu kata juga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan mengenai aktivitas belajar siswa yang telah terlaksana, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media kartu susun suku kata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II SD N 2 Logede pada tema 7 kebersamaan muatan Bahasa Indonesia tahun pelajaran 2022/2023. Peningkatan aktivitas belajar siswa ditunjukkan pada perolehan nilai yang semakin meningkat dari siklus I ke siklus II. Aktivitas belajar siswa pada siklus I

memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 69% dengan kriteria "baik". Kemudian pada siklus II memperoleh persentase ketuntasan klasikal yang meningkat menjadi 81% dengan kriteria "sangat baik".

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut: 1) Guru lebih tegas dalam menghadapi situasi di kelas. 2) Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. 3) Sekolah lebih mendorong guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. 4) bagi peneliti selanjutnya, akan lebih baik apabila perencanaan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* dapat membagi kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan siswa untuk meminimalisasi kepasifan dari setiap kelompok.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Lif Khoiru, S. A. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Di Kelas*. PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dagasou, M. O., Lesnussa, A., Mahanangingtyas, E., & ... (2022). Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. ..., 10(1), 50–55. <https://media.neliti.com/media/publications/519363-survei-minat-belajar-peserta-didik-terha-fe6d974c.pdf>
- Dewi, N. P. Y., Suandi, I. N., & Sudiana, I. N. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar, Sikap Bahasa, Dan Kebiasaan Membaca Terhadap Prestasi Belajar

- Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jppbi.v9i1.3204>
- Harwini, H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 1(2), 48–52. <https://doi.org/10.29303/jcar.v1i2.267>
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Kayan Gung Aprilia, I. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS VC SD WIDIATMIKA TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 118–125. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.415>
- Khauro, K., Setiyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Pengaruh Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar dalam Pelajaran Matematika Kelas I SDN Telang 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 667–671. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1110>
- N.A. Dewi, I.G.A. Wesnawa, & I.W. Kertih. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 21–33. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.242>
- Sardiman A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Ulfa, Z. I., Ismaya, E. A., & Fardhani, M. A. (2020). Penerapan Model Student Teams Achievement Division dengan Utaku untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i2.26648>
- Usman, M. U. (2007). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wijayanti, D., Murtono, M., & Kironoratri, L. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Dan Media Palang Arahku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5049>