



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 1b, Januari 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 1b, Januari 2025

Pages: 1208–1212

Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Kemampuan Berpartisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 SDIT Cendekia

Andita Pratiwi, Mochammad Fadhlan Dzikrullah, Wina Mustikaati,
Nurhayati, Wardatul Afiyah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan
Indonesia, Indonesia

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.2650>

How to Cite this Article

APA : Pratiwi, A. ., Dzikrullah, M. F. ., Mustikaati, W. ., Nurhayati, & Afiyah, W. . (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Kemampuan Berpartisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 SDIT Cendekia. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1b), 1208 – 1212.
<https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.2650>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



9

773032

710001

9

773032

601002

Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Kemampuan Berpartisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 SDIT Cendekia

**Andita Pratiwi^{1*}, Mochammad Fadhlan Dzikrullah², Wina Mustikaati³,
Nurhayati⁴, Wardatul Afiah⁵**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia¹⁻⁵

*Email Korespondensi: anditadita.09@upi.edu

Diterima: 14-12-2024

| Disetujui: 15-12-2024

| Diterbitkan: 16-12-2024

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Make a Match learning model on students' ability to participate in Indonesian language subjects in grade 3 SDIT Cendekia. The research used descriptive qualitative method with observation technique and Learner Worksheet (LKPD), involving 22 students as samples. The results showed that the Make a Match model significantly increased students' participation in learning. Students' activeness in discussion, intergroup cooperation, and learning motivation experienced a positive increase. This model succeeded in creating an interactive, fun, and healthy competitive learning atmosphere through card-matching activities. Students are directly involved in the learning process, which encourages them to discuss more, ask questions, and share opinions. The conclusion of the research shows that the Make a Match model can be an effective alternative learning strategy to increase participation and quality of Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: Make a Match model, student participation, Indonesian language, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat model pembelajaran Make a Match dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SDIT Cendekia. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik observasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), melibatkan 22 siswa sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Make a Match secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam diskusi, kerja sama antarkelompok, dan motivasi belajar mengalami peningkatan yang positif. Model ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat melalui kegiatan mencocokkan kartu. Sebagai hasil dari keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran, mereka dimotivasi untuk lebih banyak berbicara, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pendapat. Penelitian menunjukkan bahwa model Make a Match dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Katakunci: model Make a Match; partisipasi siswa; Bahasa Indonesia; sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar sangat penting untuk membangun dasar pengetahuan dan karakter siswa. Pembelajaran akan lebih efektif apabila interaksi antara guru dan siswa dibangun secara interaktif sehingga dapat mencapai dalam waktu yang semestinya (Miftahussaadah, 2021). Pembelajaran yang efektif tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar-mengajar. Partisipasi siswa menjadi indikator keberhasilan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut siswa untuk terampil berkomunikasi, memahami teks, dan mengekspresikan ide. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya di kelas 3, partisipasi siswa menjadi elemen penting karena membantu mereka mengembangkan keterampilan berkomunikasi, berpikir kritis, dan memahami materi secara mendalam. Namun, kenyataannya, banyak siswa seringkali kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, baik karena metode pengajaran yang kurang variatif, keterbatasan media pembelajaran, maupun motivasi yang rendah.

Metode atau model yang digunakan guru sangat memengaruhi bagaimana siswa dapat berpartisipasi aktif di kelas. Jika guru menggunakan model yang melibatkan siswa, mereka dapat lebih rajin belajar dan lebih bersemangat, tetapi siswa akan menjadi jenuh dan bosan jika guru hanya memberikan penjelasan (Fauhah, 2021). *Make a Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan tentang *make a match*, menurut Rusman (2012), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* ini dilakukan dengan menggunakan metode mencari pasangan kartu yang didalamnya berisikan jawaban dari pertanyaan, sehingga memberikan siswa kesempatan untuk mencocokkan kartu tersebut.

Model pembelajaran *Make a Match* mempunyai potensi yang sangat besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SD. Pendekatan kooperatif ini menitikberatkan pada pengembangan keterampilan sosial, khususnya kemampuan bekerja sama dan berinteraksi melalui permainan mencari pasangan menggunakan kartu (Ririantika, 2020). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang mencakup keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh tingkat keaktifan mereka dalam proses belajar. Melalui *Make a Match*, siswa lebih terlibat secara langsung, sehingga termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi. Metode ini juga menciptakan suasana kompetitif yang sehat, mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana penggunaan model pembelajaran *Make a Match* mempengaruhi kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SD. Penelitian ini memfokuskan pada upaya meningkatkan keaktifan siswa, termasuk dalam berdiskusi, bekerja sama, dan memberikan tanggapan selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru membuat strategi pengajaran yang lebih efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan melakukan teknik observasi. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa penelitian kualitatif meneliti objek alamiah. dimana penelitian ini menggunakan teknik gabungan (triangulasi) sebagai alat utama dan

melakukan analisis data secara induktif yang menunjukkan bahwa makna lebih penting daripada generalisasi.

Teknik pengumpulan data yang telah dilakukan yakni dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan observasi. Objek penelitian yang dijadikan sebagai tempat observasi ini adalah SDIT Cendekia, sampel yang diambil yaitu kelas III yang didalamnya terdapat 22 siswa. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi penerapan media pembelajaran *Make a Match* ini dapat berpengaruh dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas sehingga menimbulkan partisipasi aktif dari siswa. Pada saat melakukan observasi peneliti dapat memberikan pengajaran terkait bahan ajar kepada siswa. Setelah siswa memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskan, peneliti memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada siswa yang bertujuan agar siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran sehingga dapat melatih untuk meningkatkan penguasaan materi yang telah dipelajari. Menurut Ozmen dan Yildirim (2011) menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran yang diberikan kepada siswa untuk mengerjakan tugas, yang dapat membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi terkait model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas 3 SDIT Cendekia ini meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, walaupun terdapat beberapa siswa yang masih kurang bersemangat dalam pembelajaran tersebut. Menurut Huda (2015) menyatakan bahwa melalui model pembelajaran *Make a Match* merupakan cara yang menyenangkan untuk siswa dalam membuktikan konsep, mengeksplorasi kreativitas yang dimiliki oleh siswa, melatih berpikir kritis siswa dan meningkatkan kolaborasi siswa dengan teman-temannya.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa. Keaktifan siswa dalam diskusi terlihat meningkat, di mana sebagian besar siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa terlibat secara langsung dalam mencocokkan kartu dengan pasangan mereka, yang mendorong mereka untuk lebih banyak berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat. Aktivitas ini memberikan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan dinamis. Kerja sama antar kelompok juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Siswa mampu berkolaborasi dengan baik dalam kelompok untuk menemukan jawaban yang tepat. Mereka saling membantu, berbagi ide, dan menghormati peran masing-masing anggota kelompok. Proses pencocokan kartu yang dilakukan secara bersama-sama menciptakan rasa tanggung jawab kolektif dan mempererat hubungan sosial di antara siswa.

Setelah menerapkan model ini dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Unsur permainan yang melekat pada model *Make a Match* membuat siswa lebih bersemangat dan antusias untuk belajar. Pengkolaborasian ini timbul antar kelompok siswa bekerja sama satu sama lain untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan menantang, membuat siswa semakin termotivasi untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Fauhah (2021), yang juga menyimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan motivasi belajar siswa. Penerapan model ini tidak hanya

memberikan pengalaman belajar yang bermakna, namun dapat mendorong siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif secara bersamaan.

Dengan hasil yang positif ini, model Make a Match merupakan salah satu alternatif yang dapat dijadikan strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Fleksibilitas model ini memungkinkan penerapannya pada berbagai mata pelajaran dengan sedikit modifikasi, sehingga relevan untuk kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Model pembelajaran Make a Match terbukti efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SD karena meningkatkan partisipasi aktif siswa. Model ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Keaktifan siswa meningkat secara signifikan, terlihat dari keterlibatan mereka dalam diskusi, kerja sama, dan kegiatan mencocokkan kartu. Selain itu, kemampuan kolaborasi siswa juga berkembang, dengan adanya saling membantu dan berbagi ide di antara anggota kelompok. Motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan berkat unsur permainan yang diterapkan dalam model ini, sehingga siswa merasa antusias untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini mendukung anggapan bahwa metode pembelajaran yang beragam dan inovatif dapat mengatasi kebosanan belajar serta meningkatkan keterampilan sosial dan penguasaan materi siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *Make a Match* dapat menjadi alternatif yang relevan dan fleksibel untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan partisipasi dan kualitas pembelajaran siswa. Guru diharapkan dapat memanfaatkan model ini sebagai bagian dari strategi pengajaran mereka untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih bermanfaat dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Miftahussaadah, M., & Subiyantoro, S. (2021). Paradigma pembelajaran dan motivasi belajar siswa. *Islamika*, 3(1), 97-107.
- Perwandaka, M., Pratama, F. F., & Mahendra, H. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hak dan Kewajiban. *JIPIS*, 33(2), 94-109.
- Putri, E. N. D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617-623.
- Ririantika, R., Usman, M., Aswadi, A., & Sakkir, G. (2020). Penerapan model pembelajaran tipe “make a match” terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. *Cakrawala Indonesia*, 5(1), 1-6.
- Rudini, M., & Khasanah, A. (2022). Implementasi Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa di Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(1), 33-44.
- Sari, N., Suryani, D., Fajari, L. E. W., & Rini, R. Y. (2023). Komunikasi Dengan Pendekatan HOTS Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Pada Abad 21. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2).

- Topandra, M., & Hamimah, H. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256-1268.
- Widayanti, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teknik Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 57-66.