



## Efektivitas PBL Tipe *Make a Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SDN Mangli 1 Jember

Ichlasul Amalia<sup>1</sup>, Ria Adeliana<sup>2</sup>, Adilah Kaharani Putri<sup>3</sup>,  
Suwignyo Prayoga<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

Email : [ichlasulamalia1@gmail.com](mailto:ichlasulamalia1@gmail.com)

---

### Article Info

#### Article history:

Received November 10, 2025

Revised November 20, 2025

Accepted November 26, 2025

---

#### Keywords:

Problem Based Learning (PBL), *Make a Match*, Natural and Social Sciences (IPAS).

---

### ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the *Make a Match* cooperative learning model in improving science concept understanding among sixth-grade students at SDN Mangli 1 Jember. This study is a classroom action research (CAR). The results show that the application of the *Make a Match* model has a positive impact on student activity and engagement during the learning process. Students are more active in finding pairs of question-answer cards, discussing, and working together in groups. An increase in learning motivation can be seen from the enthusiasm and higher participation of students in each meeting. In addition, there was a significant increase in science concept understanding, as indicated by an increase in learning scores in each cycle. These findings indicate that *Make a Match* is an effective learning strategy for creating an interactive, collaborative, and enjoyable learning atmosphere that can support the optimal achievement of student competencies.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



---

### Article Info

#### Article history:

Received November 10, 2025

Revised November 20, 2025

Accepted November 26, 2025

---

#### Keywords:

Problem Based Learning (PBL), *Make a Match*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

---

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa kelas 6 di SDN Mangli 1 Jember. Penelitian ini adalah penelitian tindak kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam mencari pasangan kartu soal-jawaban, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari antusiasme dan partisipasi siswa yang lebih tinggi pada setiap pertemuan. Selain itu, terjadi peningkatan signifikan pada pemahaman konsep IPA, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai hasil belajar pada tiap siklus. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Make a Match* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mampu mendukung pencapaian kompetensi siswa secara optimal.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



---

### Corresponding Author:



Ichlasul Analia

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

E-mail: [ichlasulamalia1@gmail.com](mailto:ichlasulamalia1@gmail.com)

## Pendahuluan

Pendidikan dan pengajaran merupakan upaya yang disadari dan memiliki tujuan tertentu, dengan cara yang teratur dan terarah untuk mengubah perilaku siswa menuju kedewasaan mereka. Perubahan tersebut menunjukkan proses yang harus dilewati. Perubahan ini tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga mencakup kemampuan, keterampilan, sikap, pemahaman, rasa percaya diri, minat, kepribadian, serta kemampuan untuk menyesuaikan diri (Sardiman, 2009). Menurut Djamarah dan Zain (2010), proses belajar mengajar adalah suatu proses yang sengaja dibuat demi kepentingan siswa. Agar siswa senang dan termotivasi belajar, guru berusaha menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dengan memanfaatkan semua potensi dalam kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus memakai satu metode saja, tetapi sebaiknya menggunakan berbagai metode agar pembelajaran tidak membosankan dan menarik perhatian siswa.

Dalam mata pelajaran IPAS, salah satu kemampuan yang penting bagi setiap siswa adalah kemampuan untuk memahami dan mengatasi masalah. Kemampuan ini perlu diajarkan dan dilatihkan kepada siswa selama proses pembelajaran IPA di sekolah (Sumiatiningsih & Efendi, 2021). Kemampuan dalam menyelesaikan masalah merupakan keterampilan dasar yang harus hadir dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini karena kemampuan tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, menerima informasi, berkomunikasi dengan teman, mencari data, serta menemukan solusi dari masalah yang dihadapi (Nabellaa, Eka Safitri, Novita Oktaviani, Aziza Karenina, Ahmad Mujib, 2022). Dengan demikian, siswa akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan dalam menghadapi masalah sehari-hari, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah metode di mana siswa diminta mencari kartu yang memiliki jawaban atau pertanyaan yang saling berhubungan dengan materi pembelajaran. Keunggulan dari model ini adalah siswa belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Karakteristik model *Make a Match* sangat sesuai dengan cara belajar siswa SD yang cenderung suka belajar dengan cara bermain. Untuk menjalankan model ini, diperlukan keaktifan siswa dalam bergerak mencari pasangan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan yang ada di kartu tersebut (Shoimin, 2014: 98).

Model pembelajaran kooperatif adalah cara yang baik untuk membuat proses belajar lebih aktif dan interaktif. Dalam model ini, salah satu variasinya adalah *Make a Match*, yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam mencocokkan informasi sebagai bentuk memahami materi. Penelitian oleh Sari dan Indrawati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model *Make a Match* dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam belajar, karena aktivitas mencocokkan kartu mendorong siswa berpikir lebih dalam dan bekerja sama. Selain itu, menurut Pratiwi dan tim (2020), model ini juga meningkatkan hasil belajar karena menggabungkan permainan yang menyenangkan dengan pemahaman materi secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi awal, tampak bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Menurut para guru, ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak optimal. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, khususnya dengan metode ceramah yang digunakan secara rutin. Hal ini membuat



siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran. Hasil ini menunjukkan sejauh mana siswa berhasil memahami materi pelajaran yang diajarkan.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Erikson dalam "buku Metodologi Penelitian Kualitatif", pengertian penelitian kualitatif merupakan proses investigasi yang dilakukan secara intensif dan teliti tentang yang sedang terjadi dilapangan melalui refleksi analitis terhadap dokumen, bukti-bukti, dan disajikan secara deskriptif maupun langsung mengutip hasil wawancara.

Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Penonjolan proses penelitian dan pemanfaatan landasan teori dilakukan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan Gambaran umum tentang latar belakang penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada quality atau hal terpenting suatu barang atau jasa. Hal terpenting suatu barang atau jasa yang berupa kejadian, fenomena, dan gejala social adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan Pelajaran berharga bagi pengembangan konsep teori.

Penelitian kualitatif adalah proses mendalam untuk memahami situasi di lapangan melalui analisis dokumen, bukti, dan wawancara. Penelitian ini bersifat deskriptif dan menggunakan pendekatan induktif, fokus pada makna di balik fenomena sosial. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan pelajaran berharga yang dapat mengembangkan teori. Dengan demikian, penelitian kualitatif membantu kita memahami kualitas dan konteks suatu peristiwa atau barang secara lebih mendalam.

Tujuan Utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena atau gejala sosial dengan lebih menitik beratkan pada gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji daripada memerinci menjadi variabel-variabel yang saling terkait. Harapannya ialah diperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena untuk selanjutnya dihasilkan sebuah teori. Karena tujuannya berbeda dengan penelitian kuantitatif, maka prosedur perolehan data dan jenis penelitian kualitatif juga berbeda.

Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan holistik tentang penerapan *Project Based Learning*, seperti mengeksplorasi pengalaman siswa, menggali perubahan sikap dan perilaku siswa, menganalisis peran guru, dan mengidentifikasi tantangan dan hambatan yang dihadapi siswa.

Untuk penelitian di SDN Mangli 01 Jember, penulis menggunakan metode kualitatif untuk kegiatan observasi agar penulis dapat memahami interaksi siswa dan dinamika belajar di kelas selama implementasi *Project Based Learning* dengan menggunakan cooperative learning tipe *make a match*. Penelitian kami lakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik dengan materi apabila menggunakan strategi yang berbeda dengan meningkatkan keterlibatan, kerja sama, dan motivasi siswa dalam belajar.

## Hasil Penelitian

**Tabel. 1** Review Pustaka



Sumber	Hasil
1. Sulhan (2020)	Penerapan <i>Make a Match</i> pada materi organ peredaran darah (IPA, kelas V SD) berhasil meningkatkan pemahaman siswa: rata-rata nilai meningkat, dan persentase siswa yang tuntas naik dari siklus I ke siklus II
2. Komaryati (2020)	Penelitian PTK pada siswa SD menunjukkan bahwa <i>Make a Match</i> dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar PKn. Motivasi meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua, begitu juga prestasi belajar.
3. Yansa (2018)	Efektivitas <i>Make a Match</i> di SMA (kelas X IPA) pada pembelajaran matematika. Hasil: rata-rata hasil belajar sangat baik (86,93), aktivitas siswa efektif ( $\approx 81,93\%$ ), dan respons siswa terhadap metode sangat positif (90,83%).
4. Romansyah, Egok, & Frima	Pembelajaran kolaboratif yang diterapkan di kelas dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar dan peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena saling belajar dan bekerja sama mendapatkan ilmu pengetahuan dan pemahaman

Dalam proses penelitian perlu adanya sebuah observasi terhadap peserta didik, ternyata dalam penerapan pembelajaran kooperatif di SDN Mangli 01 Jember pada fase C kelas 6 peserta didik mampu memahami materi dengan baik meskipun dengan strategi yang berbeda. Hal ini dapat penulis amati dari per kegiatan yang di lakukan peserta didik saat menerapkan strategi yang penulis terapkan.

## Pembahasan

Pada pelaksanaan pembelajaran, peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran yang penulis terapkan dengan mengikuti instruksi dan aktif dalam penerapan tipe Make a Match. Peserta didik mendapatkan instruksi dari penulis untuk mencari pasangan kartu yang sesuai dengan jawaban yang tepat, yang memungkinkan peserta didik lebih mandiri dalam memahami konsep yang sedang dipelajari. Pada Saat pembelajaran di kelas, peserta didik bekerja dalam kelompok kecil dan terlihat berinteraksi dengan baik antar-anggota. Peserta didik saling membantu, berdiskusi, dan saling berbagi pemahaman untuk memastikan pasangan kartu yang mereka pilih adalah jawaban yang benar. Keaktifan peserta didik dalam bentuk kelompok menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif sangat membantu meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial peserta didik.

Adapun langkah-langkah yang dapat disusun oleh penulis sebagai hasil pengamatan pembelajaran kooperatif tipe make a match pada peserta didik fase A kelas 1 dengan mata pelajaran Matematika:

- a) Peneliti sebagai pendidik menentukan topik dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- b) Pendidik menyiapkan kartu atau lembar kerja dengan informasi yang akan dicocokkan.
- c) Kemudian pendidik membagi peserta didik secara acak menjadi 4 bagian yang terdiri dari 5 sampai 6 orang
- d) Setelah terbagi rata, pendidik memberikan 10 kartu bergambar yang berisi pertanyaan yang terbagi disetiap kelompok secara rata dan adil



- e) Pendidik menyiapkan 40 kartu berisi jawaban yang tertata di meja guru
- f) Pendidik menyampaikan informasi kembali terkait aturan dan tata cara pelaksanaan
- g) Setelah dirasa peserta didik telah memahami aturan dan tata cara permainan, peserta didik diperkenankan untuk berlomba lomba mencari jawaban dengan cepat secara bergantian.
- h) Peserta didik tampak berdiskusi dengan anggota kelompok untuk mencari jawaban yang tepat
- i) Setelah peserta didik selesai mengerjakan dengan baik, pendidik membahas bersama tentang materi dan pasangan jawaban yang tepat
- j) Peserta didik yang memiliki angka benar tertinggi akan mendapat hadiah yang lebih banyak, sedangkan peserta didik yang memiliki angka benar dibawah sampai pas rata-rata akan mendapat hadiah yang lebih sedikit dari pemenang.

Dari langkah-langkah yang di terapkan pada peserta didik fase C kelas 6, Penulis menyimpulkan bahwa dengan metode Make a Match ini peserta didik tampak lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas, terutama karena elemen permainan yang diterapkan pada metode ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Antusiasme ini memberikan efek positif pada pemahaman materi karena peserta didik tidak merasa terpaksa dalam belajar, tetapi lebih pada belajar sambil bermain. Selain itu, mereka juga merasa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas kelompok sehingga terbentuk sikap disiplin dan kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat.

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan metode observasi langsung untuk memahami interaksi siswa dan dinamika belajar di kelas selama implementasi *Problem-Based Learning* (PBL) dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* di SDN Mangli 01 Jember. penelitian dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang telah disampaikan meskipun dengan strategi pembelajaran yang berbeda dengan keterlibatan, kerja sama, dan motivasi siswa dalam belajar.

Berikut adalah hasil observasi yang berhasil dicatat selama proses pembelajaran berlangsung, yang mencakup aspek-aspek interaksi dan motivasi siswa:

Aktifitas Pembelajaran	Observasi Lapangan
Interaksi Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik lebih aktif dan saling membantu saat mencari pasangan yang tepat untuk jawaban.</li> <li>• Peserta didik sering berdiskusi dan saling bertanya.</li> </ul>
Motivasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik sangat antusias, banyak yang bertanya kepada pendidik dan teman untuk memastikan jawaban yang benar.</li> <li>• Peserta didik tampak senang dan bersemangat selama aktivitas.</li> </ul>
Tantangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beberapa peserta didik yang pemalu/introvert membutuhkan waktu lebih lama untuk terlibat, namun mereka secara bertahap mulai bergabung dalam aktivitas.</li> <li>• Beberapa peserta didik gaduh karena tidak sependapat dengan jawaban temannya.</li> <li>• Beberapa peserta didik ada yang tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran</li> </ul>

Dari aspek-aspek yang sudah penulis catat diatas dapat di simpulkan bahwa, dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe *Make a Match* fase C kelas 6 di SDN Mangli 01



Jember, peserta didik dapat lebih aktif dan saling membantu dalam proses belajar dengan tipe ini, tidak hanya itu mereka juga lebih aktif dalam berfikir dan berdiskusi. Peserta didik juga sangat antusias dalam berkelompok dan dapat memahami materi dengan baik meskipun dengan strategi pembelajaran yang berbeda, dengan ini peserta didik tampak fokus, senang, dan bersemangat dalam beraktivitas.

Namun jika dilihat dari beberapa tantangan diatas, maka yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengatasi beberapa tantangan yaitu mengondisikan suasana kelas dengan cara; pendidik dapat membantu keluhan-keluhan peserta didik selama proses pembelajaran, pendidik tetap mengawasi dan memperhatikan peserta didik yang mengalami kesulitan belajar ataupun peserta didik terlalu aktif dalam mengerjakan sesuatu, Karena pada peserta didik kelas 6 telah memiliki kemampuan berpikir yang lebih logis dan mandiri dibandingkan kelas rendah. Namun demikian, pada usia ini siswa masih memerlukan bimbingan dan penguatan karakter, terutama dalam hal disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama. Beberapa siswa terkadang menunjukkan perilaku kurang fokus atau terlalu aktif ketika kegiatan berlangsung, sehingga guru perlu menerapkan strategi yang tepat untuk menjaga konsentrasi belajar.

Guru dapat melakukan ice breaking atau kegiatan penyegaran ringan di sela-sela pembelajaran agar suasana kelas tetap kondusif dan perhatian siswa tetap terjaga. Selain itu, guru juga dapat memberikan penguatan positif kepada siswa yang aktif dan kooperatif, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih fokus, teratur, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPAS secara optimal.

## Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas 6 di SDN Mangli 01 Jember memiliki dampak yang sangat positif terhadap proses pembelajaran IPAS. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, dan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam mencari pasangan kartu, metode *Make a Match* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga berperan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, metode ini juga berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Melalui interaksi dengan teman sebaya dalam kelompok, siswa belajar untuk menghargai perbedaan pendapat, berbagi ide, dan mencapai kesepakatan bersama.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan metode *Make a Match*, seperti adanya siswa yang cenderung dominan atau pasif dalam kelompok. Tantangan ini dapat diatasi dengan berbagai cara, misalnya dengan melakukan rotasi anggota kelompok secara berkala atau memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang penting bagi praktik pembelajaran di sekolah. Guru dapat mempertimbangkan untuk menerapkan metode *Make a Match* dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran, tidak hanya matematika. Metode ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan,



khususnya dalam bidang pembelajaran kooperatif. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas metode *Make a Match*.

## Daftar Pustaka

- Andriani, Y. Y., & Adelia, S. C. (2021). *Jangjawakan Paranti Dangdan: Rahasia Pesona Gadis Desa Karangjaya Kabupaten Pangandaran*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 2(2), 58-71.
- Djamarah, Syaiful B. dan Azwan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Rizal Pahleviannur, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Pradina Pustaka:Yogjakarta, 2022), 9.
- Nabella, Eka Safitri, Novita Oktaviani, Aziza Karenina, Ahmad Mujib, A. (2022). *Validitas Modul Pesawat Sederhana Berbasis Pemecahan Masalah di Tingkat SMP/MTS*. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 2(1), 273–283.
- Pratiwi, R., Wibowo, S. B., & Lestari, P. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(3), 684–690
- Rukin, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia: Sulawesi Selatan, 2019), 6.
- Sari, Y. P., & Indrawati, S. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 10(2), 112–118
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sumiatiningsih, & Efendi, N. (2021). *Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA Berdasarkan Peringkat Kelas*. Academia Open, 5, 1–10. <https://doi.org/10.21070/acopen.5.2021.2240>
- Umar Sidiq dan Moh. Miftajhul choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, (CV Natakarya: Ponorogo, 2019), 3
- Urip Sulistiyo, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Salim Media Indonesia: Jambi, 2019), 2.