

Studi Kasus Penerapan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa Kelas V SD

Muhamad Andrian Wijaya¹, Hadi Rohyana², Lili Triani³, Fitri Ar-Rasyid⁴, Zayda Zafirah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Bani Saleh, Bekasi, Indonesia

Korespondensi.author: muhammadandrian708@gmail.com¹, hadi.rohyana@gmail.com², lilitriani31@gmail.com³, fitriarasyid74@gmail.com⁴, zaydazafirah@gmail.com⁵

ABSTRACT

The low level of student interest and participation in science and social science learning in elementary schools, particularly in the topic of Light and Its Properties, poses a challenge that affects the effectiveness of the learning process. This study aims to determine the effect of applying the Make a Match method in increasing students' interest and participation in learning. The research employed a qualitative approach with a case study method focused on a single fifth-grade student from class V-B at SDN Gobang 01, who initially showed very low learning engagement. Data were collected through observations and interviews during two phases of learning, before and after the implementation of the Make a Match method. The results showed that after applying the Make a Match method, there was a significant increase in both learning interest and participation. The student's participation improved to 64%, as reflected in their increased willingness to ask questions, answer, and actively engage in classroom discussions. The student also demonstrated greater enthusiasm toward the subject matter. It can be concluded that the Make a Match method is effective in enhancing learning interest and participation among previously passive students, particularly in science subjects at the elementary level. This study recommends that teachers adopt more interactive and participatory teaching strategies to create enjoyable learning environments and foster comprehensive student engagement.

Keywords: Make a Match, learning participation, learning interest, Natural and Social Sciences, Elementary school students

ABSTRAK

Rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di sekolah dasar, khususnya pada materi Cahaya dan Sifatnya, menjadi tantangan yang memengaruhi efektivitas proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode Make a Match dalam meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus terhadap satu orang siswa kelas V-B SDN Gobang 01 yang menunjukkan keterlibatan belajar yang sangat rendah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara pada dua fase pembelajaran, yaitu sebelum dan sesudah penerapan metode Make a Match. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah metode Make a Match diterapkan, terjadi peningkatan minat belajar dan partisipasi yang cukup signifikan. Partisipasi belajar siswa meningkat menjadi sebesar 64%, ditandai dengan keberanian bertanya, menjawab, dan berdiskusi secara aktif dalam kelas. Siswa juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi terhadap materi yang diajarkan. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa metode Make a Match efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa yang semula pasif, khususnya dalam pembelajaran IPAS di

sekolah dasar. Penelitian ini memberikan rekomendasi agar guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung keterlibatan siswa secara menyeluruh.

**Kata kunci: Make a Match, partisipasi belajar, minat belajar, IPAS, siswa sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta kemampuan akademik siswa. Proses pendidikan yang baik tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan keterampilan sosial siswa sejak dini (Rohyana, H., & Siddiq, R. F. 2024).. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu media untuk menanamkan pola pikir ilmiah dan logis. Melalui IPAS, siswa diajak untuk memahami fenomena alam dan sosial di sekitarnya dengan pendekatan yang terstruktur dan terpadu (Nurhalizah, S., & Hadiyanti, P. O. 2025).

Salah satu materi penting dalam IPAS kelas V adalah “Cahaya dan Sifatnya.” Materi ini mencakup konsep-konsep seperti arah rambat cahaya, pemantulan, dan pembiasan. Ketiga topik tersebut tergolong abstrak karena tidak semua siswa dapat mengamati langsung proses fisis yang terjadi. Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan pendekatan yang membantu siswa membayangkan dan memahami konsep melalui aktivitas konkret. Namun, pada praktiknya, guru cenderung menyampaikan materi ini menggunakan metode ceramah konvensional. Metode ini bersifat satu arah dan berpusat pada guru, sehingga partisipasi siswa menjadi terbatas (Syamsiah, S., & Darmawan, A. 2025).

Kondisi ini juga terlihat dalam hasil observasi di kelas V-B SDN Gobang 01, di mana pembelajaran IPAS masih didominasi oleh aktivitas mendengarkan dan mencatat. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung minimal, dan sebagian besar siswa tampak kurang aktif. Secara khusus, seorang siswa berinisial FN menunjukkan kecenderungan sangat pasif. Ia tidak memberikan respon terhadap pertanyaan guru, tidak mencatat selama pelajaran, dan tidak terlibat dalam diskusi kelompok. Situasi ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum berhasil mendorong siswa menjadi subjek aktif dalam proses belajar (Juhdy, H. 2022).

Menjawab tantangan tersebut, berbagai pendekatan pembelajaran dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Pendekatan ini menekankan pentingnya interaksi antar siswa dalam membangun pemahaman bersama. Dengan bekerja dalam kelompok, siswa diajak untuk saling bertukar gagasan dan mengembangkan solusi bersama terhadap masalah pembelajaran (Alawiyah, A., et al, 2023). Pembelajaran kooperatif memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi.

Salah satu model dalam pembelajaran kooperatif yang dinilai efektif adalah metode *Make a Match*. Metode ini menggunakan media kartu yang berisi pasangan pertanyaan dan jawaban, atau konsep dan penjelasannya. Proses mencocokkan kartu menjadi kegiatan yang menyerupai permainan sehingga lebih menarik bagi siswa (Harefa, D. 2020). Dalam prosesnya, siswa diminta untuk bergerak, mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan memahami isi materi secara kolaboratif. Kegiatan seperti ini memberi warna baru dalam pembelajaran karena tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dan kerja sama tim. Penerapan metode *Make a Match* secara umum telah digunakan oleh banyak guru dan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang bersifat aktif dan interaktif menjadikan siswa lebih terlibat dalam memahami materi (Ummah, S. S., et al, 2023). Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan turut meningkatkan motivasi belajar. Melalui kegiatan yang menantang dan dinamis, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran (Rahmawati, R., & Saputri, N. 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan keefektifan metode *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar secara umum, masih jarang ditemui kajian yang secara khusus menelusuri dampaknya terhadap siswa secara individual—terutama mereka yang tergolong pasif dalam pembelajaran. Di sinilah letak urgensi penelitian ini. Fokus kajian diarahkan secara mendalam kepada satu siswa yang mengalami hambatan partisipasi. Dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini berusaha mengungkap secara rinci perubahan perilaku belajar seorang siswa pasif setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Make a Match* (Rustinarsih, L. 2021).

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menyoroti efektivitas metode pembelajaran dari sisi kognitif, tetapi juga mempertimbangkan sisi afektif dan sosial. Proses ini sejalan dengan prinsip bahwa setiap siswa memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang adaptif dan responsif. Guru perlu mempertimbangkan pendekatan yang mampu menjangkau kebutuhan individual siswa, bukan hanya menargetkan pemahaman materi secara umum (Trisnani, N., et al, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana pengaruh penerapan metode *Make a Match* terhadap minat dan partisipasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus tunggal, sehingga tidak menggunakan hipotesis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam perubahan minat dan partisipasi belajar siswa FN setelah mengikuti pembelajaran IPAS dengan metode *Make a Match* di kelas V-B SDN Gobang 01. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai, serta memberi kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi sosial di sekolah dasar (Ali, A., et al, 2025).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal cakupan, karena hanya melibatkan satu orang siswa dan dilaksanakan dalam waktu terbatas.

Oleh karena itu, hasil temuan ini belum dapat digeneralisasi untuk seluruh siswa atau kelas lain. Namun, temuan ini tetap memberi gambaran awal yang penting tentang potensi metode *Make a Match* sebagai pendekatan yang dapat disesuaikan dan dikembangkan lebih luas di kelas-kelas lain dengan karakteristik siswa yang berbeda. Penelitian lanjutan dengan jumlah subjek yang lebih beragam dan konteks pembelajaran yang berbeda diperlukan untuk mengeksplorasi efektivitas metode ini secara lebih komprehensif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian diarahkan pada satu subjek siswa, yaitu FN dari kelas V-B SDN Gobang 01, yang menunjukkan kecenderungan sangat pasif dalam pembelajaran IPA. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam proses perubahan minat dan partisipasi belajar siswa tersebut setelah diterapkannya metode *Make a Match*. Studi kasus dianggap sesuai karena memberikan ruang bagi peneliti untuk menggali dinamika perilaku belajar FN dalam konteks yang nyata dan kontekstual.

Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Februari hingga Maret 2025 di SDN Gobang 01 Kecamatan Rumpin Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang siswa kelas V-B yang dipilih secara purposive berdasarkan hasil observasi awal dan rekomendasi guru kelas. FN dipilih karena ia menunjukkan ciri-ciri siswa dengan motivasi rendah, pasif di kelas, dan enggan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Observasi awal menunjukkan bahwa FN tidak pernah bertanya, menjawab pertanyaan, atau terlibat aktif dalam diskusi kelompok, meskipun guru telah memberikan perhatian khusus secara langsung.

Proses penelitian dilakukan melalui dua tahap utama. Tahap pertama adalah pengamatan terhadap FN dalam pembelajaran IPA menggunakan metode ceramah. Peneliti mencatat perilaku FN selama proses belajar, termasuk ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan respons terhadap pertanyaan guru. Tahap kedua dilakukan setelah guru mengganti metode pembelajaran dengan metode *Make a Match*. Dalam kegiatan ini, peneliti kembali mengamati keterlibatan FN selama proses pembelajaran berlangsung dengan fokus pada lima aspek, yaitu keberanian bertanya, menjawab, berdiskusi, perhatian terhadap materi, dan antusiasme. Selain itu, wawancara dilakukan terhadap FN dan guru kelas, baik sebelum maupun sesudah intervensi dilakukan, guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan pandangan mereka terhadap proses pembelajaran.

Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif yang bersumber dari observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan pedoman wawancara. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator minat dan partisipasi belajar siswa, sedangkan pedoman wawancara berisi pertanyaan terbuka untuk mengeksplorasi pandangan guru dan pengalaman subjektif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan secara langsung saat kegiatan belajar berlangsung, sedangkan wawancara dilakukan

secara mendalam di luar jam pelajaran agar siswa dan guru dapat memberikan tanggapan dengan lebih santai dan terbuka.

Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Proses analisis dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan dan bermakna dari catatan lapangan dan hasil wawancara. Data yang telah diringkas kemudian disajikan dalam bentuk narasi dan tabel perbandingan antara sebelum dan sesudah intervensi. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara mengaitkan hasil temuan dengan teori konstruktivisme serta konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Untuk menjaga validitas data, peneliti menerapkan strategi triangulasi dan member check. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari tiga sumber: observasi langsung, wawancara dengan guru, dan wawancara dengan siswa. Tujuannya adalah memastikan konsistensi informasi dan memperkuat keabsahan temuan. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik member check dengan meminta konfirmasi dari guru terhadap interpretasi data dan kesimpulan sementara. Langkah ini dilakukan agar interpretasi yang dihasilkan benar-benar mencerminkan kondisi dan pengalaman yang terjadi di lapangan.

Dengan penerapan prosedur ini, keabsahan data dalam penelitian diupayakan seobjektif dan seakurat mungkin, sehingga hasil penelitian dapat menjadi dasar yang kuat untuk pengambilan kesimpulan dan rekomendasi dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua fase, yaitu sebelum dan sesudah penerapan metode *Make a Match* pada pembelajaran IPA kelas V-B SDN Gobang 01. Subjek penelitian adalah satu orang siswa berinisial FN yang menunjukkan keterlibatan belajar yang sangat rendah. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan siswa dan guru kelas.

Pada fase pertama, yaitu saat guru masih menggunakan metode ceramah, FN menunjukkan perilaku belajar yang sangat pasif. Berdasarkan hasil observasi, FN tidak pernah bertanya atau menjawab pertanyaan, hanya diam saat diskusi kelompok, dan menunjukkan ekspresi tidak tertarik selama proses pembelajaran. Guru mengonfirmasi bahwa FN cenderung tidak merespon ketika diajak berkomunikasi secara langsung, dan menduga bahwa rasa malu serta kurang percaya diri menjadi penyebab utamanya.

Siswa FN juga menyampaikan dalam wawancara bahwa ia merasa malu dan takut salah saat pelajaran IPA berlangsung. Ia mengaku hanya “mendengarkan saja” dan tidak terlalu memahami materi yang dijelaskan guru. Ia merasa bosan dengan metode ceramah dan sering tidak fokus karena “tidak terlalu mengerti”.

Pada fase kedua, guru menerapkan metode *Make a Match*. Siswa FN menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan. Ia mulai berani bangkit dari tempat duduk, aktif mencari pasangan kartu, dan berdiskusi dengan teman sekelompok. Ia juga tampak lebih antusias dan menunjukkan ekspresi wajah yang

lebih positif selama pembelajaran berlangsung. Dalam wawancara lanjutan, FN menyatakan bahwa ia merasa lebih senang dan lebih paham karena kegiatan pembelajaran seperti permainan. Ia berkata, “Seru, bisa ngobrol sama teman. Jadi ngerti pelajarannya.” Guru juga membenarkan perubahan ini. Ia menyatakan bahwa FN lebih aktif, mulai bertanya dan menjawab, serta tampak lebih percaya diri dibandingkan sebelumnya. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan kolaboratif.

Terdapat Penelitian terdahulu yang membahas pengaruh metode *Make A Match* pada siswa, seperti temuan dari (WANTI, N. I. 2022) yang mengemukakan bahwa dengan menggunakan metode *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar pada pelajaran sejarah dengan materi Kopetensi Dasar Kerajaan-Kerajaan Maritim Masa Hindu-Buddha di Indonesia pada kelas XI IPS SMA N 1 Kesesi. Temuan lain yang serupa ialah temuan dari (Kusumaningtyas, D. A., & Mirtasari, S. 2024) yang mengemukakan pada penelitiannya yaitu dengan menggunakan uji parametrik khususnya uji t pada metode *Make A Match* menunjukkan hasil bahwa Metode *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa kelas II SD Negeri 064965. Dari penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwa hasil temuan peneliti sejalan dengan penelitian sebelumnya.

Berikut ini adalah rangkuman perubahan skor observasi minat dan partisipasi FN sebelum dan sesudah metode *Make a Match* diterapkan:

Tabel 1. Perbandingan minat dan partisipasi siswa FN sebelum dan sesudah penerapan metode *Make a Match*

Aspek yang Dinilai	Sebelum (Ceramah) (1-5)	Sesudah (Make a Match) (1-5)	Peningkatan
Bertanya	1	3	+2
Menjawab	1	2	+1
Diskusi	2	3	+1
Antusiasme	2	4	+2
Perhatian	2	4	+2
Rata-rata	1,6	3,2	+1,6

Dari tabel di atas terlihat bahwa penerapan metode *Make a Match* membawa dampak positif yang signifikan terhadap minat dan partisipasi belajar siswa FN, seorang siswa kelas V-B SDN Gobang 01 yang sebelumnya menunjukkan keterlibatan yang sangat rendah dalam proses pembelajaran IPA. Sebelum intervensi dilakukan, FN tidak menunjukkan ketertarikan terhadap pelajaran, cenderung pasif, dan tidak berani mengemukakan pendapat. Rata-rata keaktifannya hanya mencapai 1,6 atau 32%. Guru menyampaikan bahwa upaya pendekatan seperti bertanya langsung tidak memberikan perubahan berarti karena FN hanya merespons dengan anggukan dan memilih diam.

Kondisi ini mencerminkan bahwa metode ceramah yang bersifat satu arah belum mampu menciptakan ruang partisipatif yang dibutuhkan oleh siswa seperti FN. Model pembelajaran semacam ini cenderung menempatkan guru sebagai pusat informasi dan siswa sebagai penerima pasif (Risana, F., et al, 2025). Hal ini

bertentangan dengan kebutuhan FN yang memiliki gaya belajar visual-kinestetik, di mana pembelajaran seharusnya melibatkan visualisasi, aktivitas gerak, dan interaksi sosial dalam suasana yang mendukung dan tidak menekan secara psikologis (Rohyana, H., et al, 2025).

Setelah metode *Make a Match* diterapkan, perubahan mulai tampak. FN menjadi lebih aktif berbicara dengan teman, bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan terlihat lebih percaya diri. Peningkatan partisipasi ini tercermin dari rata-rata skor yang naik menjadi 3,2 atau 64%, sebagaimana ditunjukkan pada tabel. Aktivitas mencocokkan kartu yang disusun secara kompetitif dan kolaboratif berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, mendorong keberanian siswa untuk lebih terlibat dalam kelas (Ambarita, J., et al, 2023). Dalam wawancara, FN menyampaikan bahwa ia tidak lagi merasa malu karena kegiatan dilakukan secara berkelompok dan tidak harus selalu tampil sendirian di depan kelas.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik, kerja sama sosial, dan elemen permainan mampu mengatasi hambatan afektif seperti rasa malu, bosan, dan takut salah. Metode *Make a Match* berfungsi tidak hanya sebagai strategi pengajaran, tetapi juga sebagai bentuk intervensi psikopedagogis yang membantu membangun sikap dan perilaku belajar siswa yang sebelumnya tertutup (Asminayanti, A., 2022). Lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan sangat berperan dalam mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif.

Perubahan perilaku belajar FN juga sejalan dengan teori konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif, di mana siswa mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Iswara, D., 2025). Dalam konteks ini, metode *Make a Match* menyediakan pengalaman nyata yang memungkinkan siswa membentuk pemahamannya sendiri melalui diskusi dan kerja sama kelompok (Hadzami, S., & Maknun, L. L., 2022). FN tidak lagi sekadar menerima materi, tetapi turut aktif dalam proses membangun makna.

Dari sudut pandang sosial-konstruktivis yang dikembangkan oleh Vygotsky, efektivitas pembelajaran meningkat ketika siswa berada dalam zona perkembangan proksimal (ZPD), yaitu saat mereka memperoleh bantuan dari guru atau teman sebaya untuk mencapai kemampuan yang lebih tinggi (Rochmawati, L., & Sylvia, T., 2023). Dalam kegiatan *Make a Match*, FN mendapatkan kesempatan untuk belajar secara tidak langsung dari teman sekelompoknya melalui interaksi yang alami. Permainan kartu ini juga berperan sebagai bentuk *scaffolding* yang membantu FN secara bertahap membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial (Tumbel, F. M., et al, 2023).

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, temuan ini konsisten dengan studi yang menyimpulkan bahwa metode *Make a Match* efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa. Namun, kekhasan dari penelitian ini adalah fokusnya pada satu siswa pasif dalam konteks studi kasus. Pendekatan yang bersifat individual dan adaptif terhadap karakter siswa ternyata mampu menciptakan

pengalaman belajar yang lebih bermakna (Mangfiroh, R., & Harsiwi, N. E., 2025). Hal ini menjadi pengingat bahwa tidak semua siswa berkembang optimal dalam lingkungan pembelajaran yang formal dan seragam. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa yang ada di SDN Gobang 01 khususnya pada siswa FN (Rohyana, H. 2020).

Implikasinya, guru perlu mempertimbangkan untuk memodifikasi strategi mengajar agar selaras dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di dalam kelas (Almujab, S., 2023). Tidak semua siswa cocok dengan metode ceramah. Sebagian besar siswa yang cenderung pasif justru membutuhkan strategi yang memungkinkan mereka bergerak, bermain, dan berinteraksi tanpa tekanan berlebihan (Dewi, F. I. R., & Sakuntalawati, L. R. D., 2023). Metode *Make a Match* menjadi salah satu alternatif yang mampu menjawab tantangan tersebut secara efektif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat urgensi transformasi pembelajaran dari model *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Metode *Make a Match* bukan hanya strategi mengajar alternatif, tetapi juga sarana pengembangan keterampilan sosial, kemandirian belajar, dan peningkatan minat terhadap materi (Raihan, I., 2023). Dalam konteks ini, perubahan pada diri FN bukan semata karena metode yang “menyenangkan”, melainkan karena ia menemukan ruang belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi dirinya yang semula terpendam.

Refleksi dari guru kelas V-B SDN Gobang 01 turut memperkuat temuan bahwa penerapan metode *Make a Match* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dalam wawancara, guru menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan dengan metode ceramah yang selama ini biasa digunakan. Ia mengamati bahwa siswa, termasuk FN yang sebelumnya sangat pasif, mulai menunjukkan perubahan perilaku belajar secara signifikan. Guru menyatakan bahwa “FN terlihat lebih percaya diri dan aktif saat kegiatan mencocokkan kartu, berbeda dengan biasanya yang hanya diam dan tidak menjawab pertanyaan.” Ia juga menambahkan bahwa metode ini memberi kesempatan kepada siswa untuk bergerak, berinteraksi, dan belajar tanpa merasa tertekan, karena pembelajaran dirancang menyerupai permainan yang seru dan tidak membosankan. Dari sisi guru, metode ini juga memudahkan dalam mengelola kelas karena siswa lebih fokus, bersemangat, dan saling mendukung dalam proses belajar. Refleksi ini menunjukkan bahwa selain berdampak pada siswa, pendekatan pembelajaran seperti *Make a Match* juga dapat memperluas perspektif guru dalam merancang kegiatan yang adaptif dan lebih responsif terhadap karakter siswa di kelas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Make a Match* dalam pembelajaran IPA berhasil meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa FN, yang sebelumnya menunjukkan perilaku sangat pasif. Pada tahap awal, siswa tidak menunjukkan ketertarikan terhadap pelajaran dan enggan terlibat dalam diskusi maupun aktivitas kelas.

Setelah guru menerapkan metode Make a Match, FN menunjukkan perubahan yang signifikan. Ia menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan mulai menunjukkan rasa percaya diri. Proses pembelajaran yang sebelumnya membosankan berubah menjadi menyenangkan, kolaboratif, dan memicu keinginan siswa untuk terlibat.

Metode Make a Match memberikan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Kegiatan mencocokkan kartu mendorong siswa untuk berinteraksi dan berpikir secara aktif. Dalam hal ini, metode ini terbukti tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga membangun aspek afektif dan sosial siswa. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran yang memberi ruang bagi keterlibatan aktif siswa. Terutama bagi siswa yang pasif, pendekatan seperti Make a Match dapat membantu memecah kebekuan dalam komunikasi dan menumbuhkan semangat belajar.

Guru juga dapat memodifikasi aktivitas Make a Match agar sesuai dengan materi lain. Misalnya, menggunakan gambar, simbol, atau kata kunci yang relevan. Dengan demikian, kegiatan belajar tetap menarik tanpa kehilangan makna isi pelajaran. Secara keseluruhan, metode Make a Match layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memperhatikan kebutuhan emosional dan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Almujab, S. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi: Pendekatan efektif dalam menjawab kebutuhan diversitas siswa. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1).
- Ambarita, J., SIMANULLANG, M. P. K. P. S., & Adab, P. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi. Penerbit Adab.
- Asminayanti, A. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran make a match untuk siswa Kelas VI Di SD Negeri 196 Manambin Kecamatan Kotanopan (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- Dewi, F. I. R., & Sakuntalawati, L. R. D. (2023). Membangun karakter dan keterampilan sosial anak berbasis tari tradisional.
- Hadzami, S., & Maknun, L. L. (2022). Variasi Model Pembelajaran Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 111-132.

- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 01-18.
- Iswara, D. (2025). Teori Konstruktivisme dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Formatif: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(02).
- Juhdy, H. (2022). Penerapan metode pembelajaran berbasis inquiry untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia materi termokimia: Perubahan entalpi di kelas xi ipa-1 semester i sman 1 Palibelo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(2), 126-142.
- Kusumaningtyas, D. A., & Mirtasari, S. (2024). Enhancing Elementary Students' Learning Interest in Science with the'Make-a-Match'Cooperative Learning Model. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 3(02), 80-89.
- Mangfiroh, R., & Harsiwi, N. E. (2025). STRATEGI PEMBELAJARAN INDIVIDUAL BAGI SISWA TUNAGRAHITA DOWN SYNDROME DI SLB KELEYAN. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
- Nurhalizah, S., & Hadiyanti, P. O. (2025). Peran guru dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 128-142.
- Rahmawati, R., & Saputri, N. (2025). Pemanfaatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Pengembangan Diri Siswa di SMPN 15 Kota Serang. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3), 587-593.
- Raihan, I. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Couple Card Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Risana, F., Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Syafe'i, I. (2025). Transformasi metode pembelajaran pendidikan agama Islam: Dari konvensional ke pendekatan student-centered learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 619-632.
- Rochmawati, L., & Sylvia, T. (2023). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Blended Learning. Unisma Press.
- Rohyana, H. (2020). Analisis Proses Berpikir Kritis Siswa Melalui Problem Based Learning Berbantuan Edmodo. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 1(1), 11-20.
- Rohyana, H., & Siddiq, R. F. (2024). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR DALAM PEMBENTUKAN PRIBADI SISWA. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 5(02), 75-91.
- Rohyana, H., Putro, S. R. S., Yurita, H. O., & Legowo, Y. A. S. (2025). PSIKOLOGI PENDIDIKAN Memahami Peserta Didik dalam Proses Belajar. Cahya Ghani Recovery.

- Rustinarsih, L. (2021). *Make A Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*. Penerbit YLGI.
- Syamsiah, S., & Darmawan, A. (2025). PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PENGENALAN BUAH MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU KB TK TARUNA PRIMA JAGAKARSA. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10-16.
- Trisnani, N., Zuriyah, N., Kobi, W., Kaharuddin, A., Subakti, H., Utami, A., ... & Yunefri, Y. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Tumbel, F. M., Kawuwung, F. R., & SP, M. S. (2023). *Media pembelajaran*. Selat Media.
- Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 91-103.
- WANTI, N. I. (2022). Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(1), 44-50.