



IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE-A-MATCH* PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV DI MIN 1 PONOROGO

Bagus Sajiwa Sasra Kusuma RM¹, Farida Yufarlina Rosita², Heru Lestari³

^{1,2} Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, ³ Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Ponorogo

Surel: fyrosita@iainponorogo.ac.id

Abstrak

Sifat mata pelajaran Bahasa Jawa yang cenderung serba cepat menimbulkan konsekuensi bagi guru dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah. Akan tetapi, penggunaan metode ceramah tidak dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran. Untuk itulah, model pembelajaran *make-a-match* dirasa efektif dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *make-a-match* dan mendeskripsikan kelebihan model pembelajaran ini pada mata pelajaran Bahasa Jawa di MIN 1 Ponorogo. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *make-a-match* dilakukan dengan langkah-langkah di antaranya: (a) guru menyiapkan 5 kartu soal dan 5 kartu jawaban tentang keterkaitan dengan materi "Gemi Ngunakake Energi" pada kehidupan sehari-hari; (b) setiap kelompok kemudian diberikan satu kartu pertanyaan dan satu kartu jawaban; (c) siswa memikirkan kartu yang telah diberikan kemudian mencari pasangan yang cocok dengan kartu tersebut; (d) semua kelompok menemukan pasangannya; dan (e) guru dan siswa menyelesaikan pelajaran secara bersama-sama. Model pembelajaran ini juga memiliki keunggulan-keunggulan, yaitu merangsang siswa aktif dalam belajar, merangsang suasana gembira dalam proses pembelajaran, dan mewujudkan kerja sama yang dinamis antarsiswa.

Kata Kunci : Implementasi, *Make-a-match*, Bahasa Jawa

Abstract

The nature of Javanese subjects which tend to be fast-paced has consequences for teachers using the lecture method. However, it cannot increase the effectiveness of learning. For this reason, the *make-a-match* learning model is considered effective in carrying out Javanese language learning. This study aims to describe the implementation of the *make-a-match* learning model and describe the advantages of this learning model in the Javanese subject at MIN 1 Ponorogo. This research uses a descriptive qualitative approach. The results showed that the *make-a-match* learning model has many steps. First, the teacher prepared 5 question and answer cards about the relationship with the Gemi Ngunakake Energi material. Second, each group is given one question and answer card. Third, students think about the card and then look for a partner that matches the card. Fourth, all groups find their partners. Fifth, teachers and students review the lesson together. This learning model also has advantages, namely stimulating students to be active in learning, stimulating a happy atmosphere in the learning process, and creating dynamic collaboration between students.

Keywords: Implementation, *Make-a-match*, Javanese Language

A. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Hal ini karena manusia yang terdidik adalah manusia yang dapat memanusiaikan dirinya dan orang lain. Melalui pendidikan tersebut, selain belajar dan dididik, manusia dipersiapkan untuk memiliki kapasitas diri yang baik di masa depan. Sebuah pendapat menyebutkan bahwa pendidikan adalah semua hal tentang pengalaman belajar seseorang yang dilakukan sepanjang hayat dan dalam segala lingkungan.¹ Pengertian tersebut memberikan pesan bahwa setiap manusia diharapkan tidak hanya berpendidikan dalam bidang akademik, tetapi juga mampu berpendidikan kepada setiap manusia agar tercipta hubungan yang harmonis dan saling menolong.

Pendidikan adalah sesuatu yang khas milik manusia. Hal ini karena pendidikan merupakan sebuah usaha dengan kesengajaan dalam rangka menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia siswa dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka.² Oleh sebab-sebab itulah, pendidikan disebut sebagai proses memanusiaikan manusia melalui kegiatan belajar berupa pengembangan potensi diri siswa menjadi sebuah keterampilan yang dimiliki dan diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pendidikan yang baik tidak hanya mempersiapkan para siswa untuk sebuah pekerjaan atau profesi tertentu, tetapi untuk dapat menghadapi dan menyelesaikan persoalan-persoalan yang ditemuinya dalam kehidupan. Di dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3 dinyatakan bahwa:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Wina Sanjaya menjelaskan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan, dilakukan proses belajar. Tujuan pendidikan tersebut tidak dapat tercapai dengan baik jika tidak terdapat pembelajaran dalam sebuah lembaga pendidikan.³ Hal ini karena lembaga pendidikan memiliki fungsi sebagai tempat untuk mempersiapkan dan membangun siswa agar dapat hidup bersama-sama dengan masyarakat. Dengan kata lain, tugas pendidikan yang berlangsung di sekolah adalah mengembangkan manusia menjadi subjek yang aktif dan mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya agar mereka dapat hidup dan menyesuaikan kehidupannya di masyarakat yang selalu berubah.

Pembelajaran yang baik dapat dicapai dengan melibatkan berbagai unsur pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik, yaitu tujuan pembelajaran, perencanaan pembelajaran, siswa, guru, alat pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.⁴

¹ Binti Maunah, *Supervisi Pendidikan Islam (Teori Dan Praktik)* (Yogyakarta: Kalimedia, 2017).

² Made Pidarta, *Landasan Kependidikan: Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2009).

⁴ Unang Wahidin, “Implementasi Literasi Media dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti,” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 02 (2018): 231.

Dari beberapa unsur tersebut, metode pembelajaran merupakan bagian dari alat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyebutkan bahwa model pembelajaran bukan satu-satunya cara guru dalam menyampaikan materi, tetapi metode dapat digunakan sebagai sebuah langkah agar tahapan pembelajaran berjalan teratur dan terarah.⁵

Pembelajaran bahasa daerah—dalam hal ini bahasa Jawa—merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan di sekolah tingkat dasar. Mata pelajaran ini diberikan dengan tujuan untuk menguatkan kedudukan bahasa Jawa yaitu sebagai sebuah elemen budaya milik masyarakat Jawa. Selain itu, mata pelajaran bahasa Jawa juga dilakukan sebagai usaha agar anak didik terbiasa dan dapat berkomunikasi baik dengan menggunakan bahasa Jawa, khususnya di wilayah Jawa.

Di kelas, pembelajaran bahasa Jawa berisi materi-materi formal. Pelaksanaannya juga dengan bahasa formal. Sebagai contoh, dalam buku pelajaran, siswa disajikan dengan materi yang disampaikan dalam bahasa yang didefinisikan sebagai bahasa Jawa.⁶ Tujuannya agar siswa dapat memahami bahasa Jawa yang baik dan benar. Hal ini juga sejalan dengan tujuan sekolah untuk mendidik dan membekali siswa dengan keterampilan dasar untuk pengembangan diri, serta berbagai keterampilan untuk maju ke jenjang yang lebih tinggi, sesuai dengan kemampuan, minat, bakat dan lingkungannya.

Pembelajaran yang baik adalah saat siswa berpartisipasi aktif dalam kelompok untuk menciptakan suasana belajar yang inklusif dan lebih hidup, serta menghasilkan pemahaman dan penguasaan konsep yang maksimal.⁷ Untuk menunjang pembelajaran tersebut, salah satu model yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran berkelompok. Di dalam kelompok tersebut, semua siswa bekerja sama untuk memaksimalkan kondisi belajar dengan berpartisipasi aktif untuk menunjang kelancaran belajar mengajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Eggen dan Kauchak, pembelajaran kooperatif adalah pengaturan kelas di mana siswa bekerja secara kooperatif untuk mencapai tujuan bersama.⁸ Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi pengalaman kepemimpinan dan pengambilan keputusan siswa dalam suatu kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama dengan siswa dari berbagai latar belakang.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *make-a-match* (mencari pasangan). Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk menemukan jawaban dari pertanyaan atau pasangan konsep dengan menggunakan kartu berpasangan. Model pembelajaran *make-a-match* merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Siswa juga lebih berani mengeluarkan pendapat atau meminta siswa lain untuk melatih mental siswa belajar bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan

⁵ Yunus Abidin, *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter* (Bandung: Refika Aditama, 2016).

⁶ Sry Satriya Catur Wisnu Sasangka, *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa* (Jakarta: Yayasan Paramalingua, 2009).

⁷ Muslimin Ibrahim et al., *Pembelajaran Kooperatif* (Unesa Surabaya: University Press, 2000).

⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, 1st ed. (Jakarta: Prenada Media Group, 2010).

kelompok.⁹ Kerja sama antara orang-orang yang berpikiran sama berkembang secara dinamis dan suasana kegembiraan tumbuh dalam proses pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas IV di MIN 1 Ponorogo, selama ini guru jarang memberikan materi yang diselingi dengan permainan dan model pembelajaran yang dilakukan cenderung konvensional. Dari hasil observasi tersebut, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *make-a-match* dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa. Hal ini karena model pembelajaran ini menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Seperti yang diketahui, model pembelajaran ini memanfaatkan kartu, yang berisi kartu soal dan kartu jawaban. Masing-masing siswa akan mendapatkan satu buah kartu secara acak (salah satu dari kartu jawaban dan kartu soal). Setelah setiap siswa mendapatkan satu kartu, maka siswa akan mencari pasangannya sesuai dengan isi kartunya. Seperti yang disampaikan oleh Shoimin, ciri utama model *make-a-match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.¹¹ Model pembelajaran ini cocok diterapkan pada semua mata pelajaran, bahkan pada mata pelajaran Bahasa Jawa sekalipun.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Moleong menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud menjelaskan kejadian-kejadian di lapangan dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode.¹² Hal ini artinya mendeskripsikan kejadian-kejadian yang terjadi dalam implementasi model pembelajaran *make-a-match* pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV MIN 1 Ponorogo. Selain itu, di dalam penelitian ini juga dideskripsikan kelebihan penggunaan model pembelajaran *make-a-match* pada mata pelajaran Bahasa Jawa di MIN 1 Ponorogo.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV (Khalid bin Walid) MIN 1 Ponorogo tahun ajaran 2022/2023 semester 1 yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Ponorogo, Desa Bogem, Kecamatan Sampung, Kabupaten Ponorogo. Peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran *make-a-match* pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV.

Terdapat tiga cara dalam teknik pengumpulan data, yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dengan cara memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Lalu, kegiatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung dari guru mata pelajaran Bahasa Jawa dan peserta didik. Dengan metode wawancara ini, peneliti mendapatkan data yang diperlukan secara faktual untuk menyusun laporan ini. Teknik terakhir yaitu

⁹ I Wayan Wijendra, "Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia," *Mimbar Pendidikan Indonesia* 1, No. 2 (2020): 137-44, <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>.

¹⁰ Natriani Syam. Zahra, Nurjannah, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Pinrang Implementation of Cooperative Learning Model Make A Match to Improve the Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary," *Jurnal Of Education* 1, No. 2 (2021): 122-35.

¹¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013).

¹² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007).

dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data yang tersedia dalam bentuk catatan atau dokumen. Dalam hal ini, dokumen lebih sering dimanfaatkan untuk mendukung dan melengkapi data primer.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis data Miles & Huberman, yang meliputi langkah sebagai berikut.

1. Reduksi Data

Dalam penelitian ini, dikumpulkan data-data hasil wawancara dan dokumentasi, dimulai sejak awal penelitian. Setelah data terkumpul, data-data tersebut difokuskan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu implementasi model *make-a-match* pada mata pelajaran Bahasa Jawa di MIN 1 Ponorogo.

2. Penyajian Data

Melalui penyajian data tersebut, maka data akan terorganisasi, tersusun dalam sebuah pola, sehingga lebih mudah dipahami. Pada tahap ini, peneliti melakukan pemilahan dari data yang diperoleh di lapangan dengan kategorisasi, baik data verbal, angka-angka, atau data-data lain yang mendukung. Pada tahap ini, data diolah sesuai dengan kategorinya masing-masing, kemudian disajikan data dalam bentuk deskriptif.

3. Penarikan Kesimpulan

Dari tahap sebelumnya, dilakukan kategorisasi data yang lebih penting, bermakna, dan relevan dengan tujuan penelitian. Hal ini membuat kesimpulan-kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi dalam penelitian implementasi model *make-a-match* pada mata pelajaran Bahasa Jawa di MIN 1 Ponorogo.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian implementasi model pembelajaran *make-a-match* pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV MIN 1 Ponorogo tertuang dalam tiga kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan pembelajaran, tahap pertama yang harus dilakukan dan disiapkan guru adalah perencanaan. Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membawa kegiatan belajar dalam keberhasilan,¹³ sehingga perencanaan pembelajaran seyogyanya disiapkan dengan sangat baik sebelum melaksanakan pembelajaran. Dalam pembelajaran, perencanaan pembelajaran disebut dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Dalam RPP, guru dengan sengaja menuliskan segala sesuatu yang akan ia bawa ke dalam kelas atau dalam proses kegiatan pembelajaran. RPP tersebut disusun dengan disesuaikan dengan silabus, sebagai turunan dari kurikulum yang digunakan di sebuah lembaga. Di dalam RPP, guru menuliskan kegiatan dari awal hingga akhir dengan model pembelajaran *make-a-match*. Selain RPP, guru juga menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) yang sesuai dengan materi yang disampaikan kepada siswa, yaitu *Gemi Nggunaake Energi*. Hal-hal lain yang juga direncanakan oleh guru pada tahap ini adalah penyusunan alat evaluasi berupa lembar penilaian, lembar observasi, dan sebagainya.

Berikut adalah salah satu bagian RPP yang disusun pada tahap perencanaan.

¹³ Muhammad Qasim and Maskiah, "Perencanaan Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaran," *Jurnal Diskursus Islam* 4, no. 3 (2016): 484–92.

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menjelaskan terlebih dahulu apa itu “gemi nggunakake energi” 8. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks cerita “Mateni TV” dengan cara bergilir tiap anak yang ditunjuk. 9. Guru memberikan kertas bergambar yang berisikan cara “gemi nggunakake listrik” nantinya perwakilan siswa diminta untuk mencocokkan sesuai gambar dan keterangannya 10. Siswa diminta untuk mengamati apakah jawaban dari perwakilan tersebut sudah benar atau ada yang salah 11. Kemudian lanjut ke poin selanjutnya yaitu teks pacelathon, siswa diminta untuk membaca materi tersebut dengan cara digilir. 12. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya jika ada yang masih dikawatirkan 	40 menit
------	---	----------

Gambar 1. RPP *make-a-match*

Berdasarkan penggalan kegiatan dalam RPP ini, dituliskan kegiatan-kegiatan yang dilakukan sesuai dengan materi “Gemi Nggunaake Energi” berdasarkan model pembelajaran *make-a-match*. Model pembelajaran ini dilaksanakan dengan diawali pembagian atau pemberian materi¹⁴ dilanjutkan dengan pemberian kartu-kartu soal dan jawaban agar dicocokkan oleh siswa.¹⁵

2. Implementasi

Pendidikan memiliki beberapa unsur, yaitu guru sebagai pendidik, siswa, tujuan, materi, interaksi, lingkungan, dan alat pembelajaran. Ketujuh elemen tersebut harus saling terkait demi tercapainya pendidikan yang sempurna. Sehubungan dengan unsur-unsur tersebut, guru dan siswa harus membangun lingkungan dan interaksi yang positif agar materi yang dipelajari dapat mencapai tujuan. Salah satu cara untuk membangun interaksi positif agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang bervariasi

Model pembelajaran adalah sebuah cara dilaksanakannya pembelajaran. Dengan model yang baik dan berpusat pada siswa, siswa akan lebih mampu dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan gagasan yang dikemukakan oleh Suyono dan Hariyanto, bahwa dalam model pembelajaran tertentu, guru dapat

¹⁴ Homroul Fauhah and Brillian Rosy, “Analisis Model Pembelajaran Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.

¹⁵ Rina Hidayati Pratiwi, “Metode Pembelajaran ‘Make A Match’ dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPA,” *Florea* 5, No. 1 (2018): 37–43, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

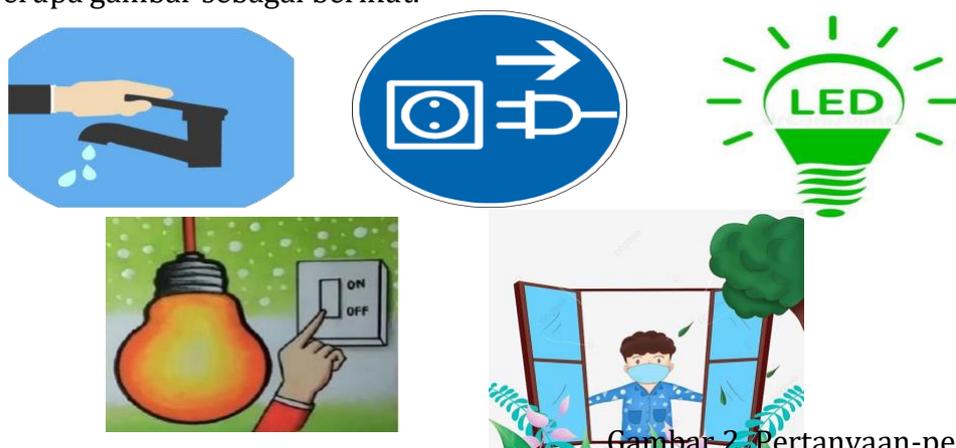
melakukan pembelajaran yang bermakna dan memenuhi tujuan atau kompetensi yang diinginkan.¹⁶

Model pembelajaran *make-a-match* yang dilaksanakan di MIN 1 Ponorogo, khususnya di kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Jawa ini dipertimbangkan dengan baik dan efektif. Hal ini karena model pembelajaran yang dikenal sebagai model pembelajaran dengan mencari pasangan ini berhubungan atau memiliki ciri khas dengan karakteristik siswa yang gemar bermain.¹⁷ Pelaksanaan model pembelajaran ini menuntut keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangannya dengan kartu yang sesuai dengan pertanyaan atau jawaban yang tertera dalam kartu tersebut. Hal ini menjadikan siswa dapat membuat siswa melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang bermakna.

Di MIN 1 Ponorogo, pada semester Gasal 2022/2023, mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV dilaksanakan dengan jadwal yang telah diatur, yaitu Senin, 05 September 2022 pukul 11.45 sampai pukul 12.45 WIB. Dalam kesempatan tersebut, model pembelajaran *make-a-match* diterapkan dalam kegiatan belajar dengan materi *Gemi Nggunakake Energi*.

Sebelum diterapkan penggunaan model pembelajaran *make-a-match*, guru terlebih dahulu membacakan teks, yang kemudian disimak oleh para siswa. Setelah itu, siswa diminta untuk membacakan teks cerita yang berjudul "Mateni TV" secara bergantian setiap satu kalimat. Setelah siswa selesai membaca dan mengamati apa yang sudah dibacakan temannya, kegiatan *make-a-match* dilaksanakan. Adapun, langkah-langkah penggunaan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- a. Pertama, guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep-konsep atau topik yang sesuai dengan materi yang telah diberikan kepada siswa. Dalam hal ini, guru menyiapkan 5 kartu soal dan 5 kartu jawaban yang disesuaikan dengan dibentuknya 5 kelompok pada kelas IV MIN 1 Ponorogo.
- b. Kedua, guru membagikan kartu soal gambar dan kartu jawaban berupa pernyataan-pernyataan kepada setiap kelompok secara acak, sehingga setiap kelompok mendapatkan satu buah kartu soal gambar dan satu buah kartu jawaban. Adapun isi kartu soal berupa gambar sebagai berikut.



Gambar 2. Kartu Soal Gambar

¹⁶ Suyono and Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).

¹⁷ Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.

Sementara itu, isi kartu jawaban adalah kalimat pernyataan seperti berikut ini.

- 1) *Nutup kran yen ora dienggo*
 - 2) *Nyabut alat elektronik nalika ora digunakake*
 - 3) *Mateni lampu yen ora dienggo*
 - 4) *Nggunakake lampu LED*
 - 5) *Manfaatake jendela supaya srengenge bisa mlebu*
- c. Ketiga, masing-masing kelompok memikirkan jawaban ataupun soal dari kartu yang mereka bawa.
- d. Keempat, setiap perwakilan kelompok secara aktif mencari pasangannya yang kartunya sesuai dengan kartu yang diperoleh. Teman-teman lainnya juga memberi arahan dan kemudian menempelkan kartu ke kertas manila yang sudah disediakan oleh guru. Dari kegiatan ini, semua siswa menemukan pasangannya dengan benar, sehingga seluruh kelompok mendapatkan nilai 100 pada penerapan model pembelajaran *make-a-match*.
- e. Kelima, setiap siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan. Kegiatan dengan model *make-a-match* ini dapat diulang kembali hingga seluruh siswa dapat dengan tepat mencari pasangan soal dan jawaban.
- f. Langkah terakhir yaitu penutup atau penyimpulan. Setelah semua proses selesai, guru dan siswa menyimpulkan dan menguatkan materi tentang *Gemi Nggunakake Energi*, sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pembelajaran dengan model *make-a-match* dalam pembelajaran bahasa Jawa di MIN 1 Ponorogo tersebut sesuai dengan langkah-langkah model *make-a-match*.¹⁸ Dengan demikian, tidak ada langkah pembelajaran yang dilewatkan.

3. Evaluasi

Berdasarkan evaluasi yang dilaksanakan di akhir pembelajaran dengan model *make-a-match*, siswa merasa lebih antusias dan aktif untuk ikut berkontribusi dalam proses pembelajaran. Selain itu, ketika siswa diminta memberikan review berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, siswa dengan mudah dapat mengulas kembali apa yang sudah mereka pelajari. Hal ini menjadi poin penting dalam sebuah pembelajaran, yaitu ketika siswa merasa dirinya berhasil menghimpun ilmu pengetahuannya sendiri.

Keberhasilan pembelajaran juga dilihat dari aspek-aspek di antaranya tujuan, guru, siswa, metode dan alat pendidikan, sarana-prasarana dan evaluasi pendidikan.¹⁹ Dalam hal ini, kontribusi dan keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran menjadi hal penting untuk dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan memberikan kesempatan mereka dalam belajar dengan baik.

Selain menjelaskan implementasi atau penerapan model pembelajaran *make-a-match*, pada bagian ini dijelaskan pula kelebihan-kelebihan penerapan model ini.

1. Merangsang siswa aktif dalam kegiatan belajar

Seperti yang diketahui, *cooperative learning* menitikberatkan pada kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. *cooperative learning* dalam hal ini adalah penggunaan model

¹⁸ Rina Suryati Nurhidayah, Dadang Kurnia, and Ali Sudin, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya," *Jurnal Pena Ilmiah* 2, No. 1 (2017): 2051–60.

¹⁹ Nurhidayah, Kurnia, and Sudin.

pembelajaran *make-a-match*. Hal ini sesuai dengan pendapat Aliputri, bahwa model pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih banyak melakukan kegiatan dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.²⁰

2. Meningkatkan suasana gembira dalam proses pembelajaran

Proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif membuat siswa merasa senang. Hal ini diperoleh dari data hasil wawancara kepada siswa bahwa mereka merasa senang dan gembira saat belajar dengan menggunakan model pembelajaran *make-a-match*. Hal ini sesuai dengan pendapat Rosita dan Rohmatika (2019) bahwa kegiatan belajar yang berbasis permainan, akan membuat siswa senang, sehingga para siswa tidak ragu-ragu untuk mengikuti tahapan-tahapan belajar selanjutnya.²¹ Siswa tidak sadar bahwa permainan-permainan yang dilakukan saat pembelajaran tersebut sejatinya adalah materi pembelajaran yang harus mereka capai.

3. Mewujudkan kerja sama yang dinamis antarsiswa

Model pembelajaran *make-a-match* mampu mewujudkan kerja sama atau gotong royong antarsiswa. Hal ini dapat dengan langsung diketahui berdasarkan pengamatan peneliti pada saat proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada kegiatan menemukan kartu jawaban dan kartu soal, siswa melakukan kerja sama agar tepat dalam mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban. Hal ini selaras pula dengan pendapat Deschuri, dkk (2016) yang menyebutkan bahwa selain kemampuan kognitif, siswa juga mendapatkan pengalaman baru dari hasil pembelajaran *make-a-match*, yaitu meningkatnya keaktifan, tanggung jawab siswa, serta kerjasama siswa pada setiap tugas yang mereka peroleh.²²

D. Penutup

Pada bagian ini, penulis memberikan kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, yaitu implementasi model pembelajaran *make-a-match* pada mata pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV MIN 1 Ponorogo.

Simpulan

Implementasi model pembelajaran *make-a-match* dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Tahap perencanaan dilakukan dengan kegiatan menyusun dan menyiapkan RPP, materi, model, media, penilaian, serta LKS yang kesemuanya didasarkan pada silabus yang digunakan di sekolah tersebut. Tahap implementasi dilakukan dengan mengikuti langkah model pembelajaran *make-a-match*, yaitu: (a) guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, (b) kelompok mendapatkan satu buah kartu (bisa soal atau jawaban), (c) siswa memikirkan kartu soal dan memikirkan jawaban dari soal tersebut, (d) siswa mencari pasangannya, dan (e) yang terakhir adalah menyimpulkan secara bersama-sama materi *Gemi Nggunakake Energi*. Pada tahap evaluasi,

²⁰ Dhestha Hazilla Aliputri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1A (2018): 70–77, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>.

²¹ Farida Yufarlina Rosita and Arina Rohmatika, "Games in Teaching Speaking of Indonesian Language for Non Native Speakers," *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8, No. 1 (2019): 88–95, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/29617%0AGames>.

²² Descchuri Cani, Kurnia Dadang, and Gusyania Diah, "Penerapan Model Kooperatif Teknik Make a Match dengan Media Kartu Klop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, No. 1 (2016): 361–70, <http://repository.upi.edu/id/eprint/20599>.

dinyatakan bahwa model pembelajaran ini efektif dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas IV MIN 1 Ponorogo.

Model pembelajaran *make-a-match* memiliki kelebihan atau keunggulan-keunggulan. Kelebihan itu adalah merangsang siswa aktif dalam belajar, merangsang suasana gembira dalam proses pembelajaran, dan mewujudkan kerja sama yang dinamis antarsiswa.

Saran

Sebagai sebuah fokus penelitian, model pembelajaran *make-a-match* tentu memiliki sisi-sisi lain yang dapat digali lebih dalam. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan agar khasanah dan kajian tentang model pembelajaran, khususnya *make-a-match*, makin luas.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama, 2016.
- Aliputri, Dhestha Hazilla. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar 2*, No. 1A (2018): 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>.
- Cani, Descchuri, Kurnia Dadang, and Gusyania Diah. "Penerapan Model Kooperatif Teknik Make a Match dengan Media Kartu Klop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan." *Jurnal Pena Ilmiah 1*, No. 1 (2016): 361–70. <http://repository.upi.edu/id/eprint/20599>.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) 9*, No. 2 (2020): 321–34. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Ibrahim, Muslimin, Fida Rachmadiarti, Muhammad Nur, and Ismono. *Pembelajaran Kooperatif*. Unesa Surabaya: University Press, 2000.
- Maunah, Binti. *Supervisi Pendidikan Islam (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: Kalimedia, 2017.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nurhidayah, Rina Suryati, Dadang Kurnia, and Ali Sudin. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya." *Jurnal Pena Ilmiah 2*, no. 1 (2017): 2051–60.
- Pidarta, Made. *Landasan Kependidikan: Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Pratiwi, Rina Hidayati. "Metode Pembelajaran 'Make a Match' dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPA." *Florea 5*, No. 1 (2018): 37–43. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Qasim, Muhammad, and Maskiah. "Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran." *Jurnal Diskursus Islam 4*, No. 3 (2016): 484–92.
- Rosita, Farida Yufarlina, and Arina Rohmatika. "Games in Teaching Speaking of Indonesian Language for Non Native Speakers." *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia 8*, No. 1 (2019): 88–95. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/29617%0AGames>.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:

- Kencana Prenada Media, 2009.
- Sasangka, Sry Satriya Catur Wisnu. *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua, 2009.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Suyono, and Hariyanto. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. 1st ed. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Wahidin, Unang. "Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 02 (2018): 231.
- Wijendra, I Wayan. "Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia." *Mimbar Pendidikan Indonesia* 1, No. 2 (2020): 137-44. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>.
- Zahra, Nurjannah, Natriani Syam. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Pinrang Implementation of Cooperative Learning Model Make A Match to Improve the Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary." *Jurnal Of Education* 1, No. 2 (2021): 122-35.

