

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN IPA

Oleh:

Juhji¹

Abstrak.

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam pembelajaran IPA. Secara spesifik, tujuan penulisan artikel ini untuk; pertama, mengetahui hakikat dan unsur pembelajaran kooperatif. Kedua, mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif serta pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Berdasarkan temuan hasil penelitian terdahulu diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa, meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, serta meningkatkan hasil belajar IPA. Dengan demikian, disarankan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dalam pembelajaran IPA di kelas.

Kata Kunci: *Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe Make a Match*

Pendahuluan

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi individu terhadap situasi dan kondisi yang ada di sekitarnya. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Dalam pendidikan formal, belajar dapat dipahami sebagai interaksi antara dua orang pelaku yakni pendidik dan peserta didik. Perilaku pendidik adalah mengajar dan membelajarkan sedangkan perilaku peserta didik adalah belajar dan mempelajari apa-apa yang dipelajari. Perilaku mengajar dan membelajarkan serta perilaku belajar dan mempelajari tersebut terkait dengan materi atau konsep pembelajaran. Materi pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai, kesusilaan, seni, agama, sikap dan keterampilan. Hubungan antara pendidik, peserta didik, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran tentunya terdapat beberapa komponen yang mempengaruhinya. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Gagne mendefinisikan belajar sebagai proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman. Maka usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan maka akan terjadinya perubahan dari diri seseorang.² Menurut B. F. Skinner dikutip dari Slameto, bahwa

belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.³ Belajar juga dipahami sebagai upaya untuk menguasai sesuatu yang baru maka ada dua konsep usaha menguasai dan sesuatu yang baru maka usaha menguasai merupakan aktivitas belajar yang sesungguhnya dan baru merupakan hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar itu.⁴

Menurut teori konstruktivisme seperti yang dikutip Sardiman bahwa belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya.⁵ Sesuai dengan prinsip tersebut, maka proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya. Karena itu, pendidik dalam proses pembelajaran hendaknya berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu optimalisasi belajar peserta didik.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan seorang individu sejak lahir untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dari interaksinya dengan lingkungan.

Pembelajaran adalah kegiatan yang secara sadar dan sengaja dilakukan guru, sehingga tingkah laku siswa yang meliputi aktivitas dan pola pikir siswa berubah ke arah yang lebih baik, proses ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memperoleh berbagai pengalaman dan dari pengalaman tersebut kualitas tingkah laku siswa akan meningkat.⁶ Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut diantaranya meliputi: 1) tujuan, 2) materi, 3) metode, dan 4) evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh pendidik dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Cerdik dalam penentuan model pembelajaran tentu akan membawa dampak yang baik bagi hasil belajar peserta didik. Slameto menuliskan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, di antaranya adalah: 1) metode mengajar, 2) interaksi guru dengan siswa, dan 3) interaksi siswa dengan siswa.⁷

Model pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya partisipasi aktif peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif. Sebagaimana dinyatakan Isjoni bahwa dalam pembelajaran kooperatif, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.⁸ Sependapat dengan itu, Arends menyatakan bahwa model *cooperative learning*

dikembangkan untuk mencapai paling sedikit tiga tujuan penting, yaitu: 1) prestasi akademik, 2) toleransi, dan 3) penerimaan terhadap keanekaragaman dan pengembangan keterampilan sosial.⁹

Beberapa metode atau tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Teams Assisted Individualization (TAI)*, *Coopeartive Integrated Reading and Composition (CIRC)*¹⁰, teknik *Think Pair Share*, tipe *Make a Match*, *Jigsaw*, dan sebagainya. Dalam tulisan ini, penulis hanya ingin mendeskripsikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja secara berkelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.¹¹

Menurut Depdiknas, pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu dan bekerja sama dalam memahami pokok bahasan pelajaran atau tugasnya.¹² Sedangkan menurut Davidson dan Worsham, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis.¹³ Sementara itu, Slavin menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.¹⁴

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif harus mengutamakan kerjasama antar peserta didik dalam kelompoknya. Kerjasama kelompok dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah cara atau strategi dalam pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari pembelajaran (*student center*) ke dalam beberapa kelompok sehingga

peserta didik dibebaskan untuk mengeksplorasi ilmu atau pengetahuannya dimana dalam proses pembelajarannya lebih menekankan pada sebuah kerja sama antar peserta didik dalam kelompok.

Unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David Johnson dalam Rusman mengemukakan bahwa ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu: 1) prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), 2) tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), 3) interaksi tatap muka (*face of promotion interaction*), 4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), dan 5) evaluasi proses kelompok (*evaluation*).¹⁵ Senada dengan itu, Suprijono juga mengemukakan bahwa belajar kelompok dapat dikatakan sebagai pembelajaran kooperatif jika dalam pembelajarannya menerapkan lima unsur pembelajaran kooperatif. Lima unsur tersebut adalah: 1) *positive interdependence* (saling ketergantungan positif), 2) *personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan), 3) *face to face promotive interaction* (interaksi promotif), 4) *interpersonal skill* (komunikasi antar anggota), dan 5) *group processing* (pemrosesan kelompok)¹⁶

Pendapat di atas tersebut, tidak berbeda jauh dengan pendapatnya Hakim yang menyatakan bahwa aspek-aspek esensial yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif adalah: 1) saling bergantung antara satu sama lain secara positif (*positif interdependence*), 2) saling berinteraksi langsung antara anggota dalam kelompok (*face-to-face intraction*), 3) akuntabilitas individu atas pembelajaran diri sendiri (*individual accountability*), 4) keterampilan sosial (*cooperative social skill*), dan 5) pemrosesan kelompok (*group processing*).¹⁷

Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Berbagai sumber banyak mengungkapkan manfaat pembelajaran kooperatif. Berdasarkan berbagai hasil penelitian serta fakta empiris di lapangan, pembelajaran kooperatif ternyata telah mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam hal: 1) memberikan kesempatan kepada sesama siswa untuk saling berbagi informasi kognitif; 2) memberi motivasi kepada siswa untuk mempelajari bahan pembelajaran lebih baik; 3) meyakinkan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri; 4) mengembangkan keterampilan sosial kelompok yang diperlukan untuk berhasil di luar ruangan kelas, bahkan di luar sekolah; 5) meningkatkan interaksi positif antar anggota yang berasal dari berbagai kultur berbeda serta kelompok sosial ekonomi yang berlainan; serta 6) meningkatkan daya ingat siswa karena dalam pembelajaran

kooperatif, siswa secara langsung dapat menerapkan kegiatan mengajar siswa yang lain (*teach order*).¹⁸

Jarolimek dan Parker dalam Isjoni menjelaskan kelebihan model pembelajaran kooperatif sebagai berikut: 1) adanya saling ketergantungan yang positif antar siswa; 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu; 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas; 4) tercipta suasana kelas yang menyenangkan sehingga membuat siswa merasa rileks; 5) terjalinnya hubungan hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru; dan 6) siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.¹⁹

Vicki Randall dalam Warsono, dkk. mengemukakan kritiknya terhadap implementasi pembelajaran kooperatif terutama terkait dengan bertanggung jawab kelompok dalam kelompok yang berkemampuannya berbeda-beda. Seringkali siswa yang memiliki kelebihan kemampuan meninggalkan siswa yang lebih lemah dalam pembelajarannya. Dalam hal ini sudah menjadi kewajiban guru untuk selalu mendampingi. Kemudian dalam asesmen menyusun rubrik yang di antaranya menilai sikap siswa dalam membantu temannya.²⁰ Meskipun ada kritikan terhadap pembelajaran kooperatif ini, akan tetapi kecil kemungkinan hal itu bisa terjadi jika proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik sesuai dengan prinsip dan langkah-langkah yang benar, juga diawasi secara teliti oleh guru.

Isjono dalam bukunya menuliskan kelemahan model pembelajaran kooperatif. Menurutnya, kelemahan model pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal di antaranya: a) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu; b) Agar dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai; dan c) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas kurang fokus sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sedangkan faktor dari eksternal erat kaitannya dengan kebijakan pemerintah mengenai pendidikan.²¹

Tipe *Make a Match*

Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Make a Match*. Pembelajaran tipe *Make a Match* yaitu mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. *Make a Match* (mencari pasangan kartu) yaitu suatu teknik yang cukup menyenangkan dan digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.

Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan catatan siswa diberi tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Kekurangan dari teknik ini adalah kurang efektif bila digunakan untuk kelas yang jumlahnya siswanya lebih dari 50 orang dan terdapat keributan di dalam kelas.²²

Rusman mengemukakan bahwa Metode *make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan metode ini adalah siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.²³ Tujuan dari metode ini antara lain: 1) pendalaman materi, 2) penggalan materi, dan 3) *edutainment*.²⁴ Pada penggunaan metode ini, siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan pasangan kartu yang mereka miliki sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Tipe *Make a Match* melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih banyak memberikan perhatian dan lebih menikmati proses pembelajaran karena teknik ini dikemas seperti sebuah permainan dengan tidak membuang esensi dari proses pembelajaran tersebut. Tipe ini biasanya digunakan untuk mengajarkan kata-kata atau kalimat dengan pasangannya. Misalnya kata dengan artinya atau soal dengan jawabannya dan sebagainya. Tipe ini bisa dikatakan sebuah permainan yang menyenangkan karena siswa ditantang untuk menemukan pasangannya dengan cocok pertanyaan dan jawaban dengan melibatkan materi IPA.

Model *Make a Match* akan membuat siswa antusias dalam pembelajaran karena tipe ini dirancang seperti mainan tanpa disadari siswa belajar sambil bermain. Konsep tersebut akan tertanam dengan baik di memori siswa sehingga siswa mampu mengingat pengetahuan tersebut pada masa berikutnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menjadi salah satu solusi tepat untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa sehingga meningkatkan prestasi belajar IPA siswa. Karena pembelajaran kooperatif dan *Make a Match* merupakan model dan tipe dengan tahapan-tahapan yang menarik untuk diikuti siswa dan diharapkan siswa akan merasa lebih tertarik untuk mempelajari pelajaran IPA dengan sebaik-baiknya.

Setiap model pembelajaran kooperatif memiliki langkah-langkah pelaksanaan dalam pembelajarannya. Begitu pula dengan model pem-

belajaran *Make a Match*. Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* menurut B. Uno sebagai berikut:

1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
2. Bagilah jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Tulislah pertanyaan materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan setiap kertas berisi satu pertanyaan.
4. Pada separuh kertas yang lain, tulislah jawaban dari pertanyaan yang tadi dibuat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
6. Berilah setiap peserta didik satu kertas dan jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Mintalah kepada peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah mereka untuk duduk berdekatan kemudian terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lainnya.
8. Setelah semua peserta didik dapat menemukan pasangannya masing-masing dan duduk berdekatan, mintalah setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal tersebut yang dijawab oleh pasangan pasangan yang lain.
9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.²⁵

Sedangkan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* menurut Sugiyanto adalah sebagai berikut:²⁶

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang ujian).
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan "**Lima**" akan berpasangan dengan pemegang kartu "**Peru**". Atau pemegang kartu yang berisi nama "**Kofi Annan**" akan berpasangan dengan pemegang kartu "**Sekretaris Jenderal PBB**".
4. Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya, pemegang kartu 3+9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3x4 dan 6x2.
5. Setiap pasangan siswa mendiskusikan menyelesaikan tugas secara bersama-sama.
6. Presentasi hasil kelompok atau kuis.

Rusman juga menuliskan langkah-langkah yang seharusnya dilakukan oleh guru dalam model *Make a Match*, yaitu:²⁷

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian lainnya bentuk jawaban.
2. Setiap murid mendapat satu buah kartu.
3. Tiap murid memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap murid mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Artinya murid yang kebetulan mendapat kartu "soal" maka harus mencari pasangan yang memegang kartu "jawaban soal" secepat mungkin. Demikian juga sebaliknya.
5. Setiap murid dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap murid mendapat kartu yang berbeda sebelumnya.
7. Demikian seterusnya sampai semua kartu soal dan jawaban jatuh ke semua murid.
8. Kesimpulan/penutup

Namun, mengacu pada langkah-langkah pelaksanaan tersebut di atas, ada hal-hal yang perlu dipersiapkan oleh seorang pendidik (mahasiswa calon pendidik) dalam melaksanakan pembelajaran ini, yaitu sejumlah kartu. Kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Langkah berikutnya adalah guru membagi peserta didik dalam kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu yang berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua membawa kartu-kartu yang berisi sejumlah jawaban-jawaban. Kelompok yang ketiga adalah kelompok penilai. Kemudian aturlah posisi duduk kelompok-kelompok tersebut sehingga berbentuk huruf U dengan mengupayakan kelompok pertama (pembawa kartu pertanyaan) dan kedua (pembawa kartu jawaban) berjajar saling berhadapan.

Jika masing-masing kelompok sudah ada dalam posisinya yang telah ditentukan, maka pendidik membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kedua saling bergerak kemudian mereka bertemu dan mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Pada tahap ini, pendidik bisa memberikan waktu atau kesempatan kepada mereka (peserta didik) untuk saling berdiskusi.

Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pertama (pembawa kartu pertanyaan) dan anggota kelompok kedua (pembawa kartu jawaban). Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk kemudian wajib menunjukan pertanyaan-jawaban kepada kelompok ketiga sebagai kelompok penilai. Kelompok ketiga ini (kelompok