

Efektivitas Model Kooperatif *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII (Studi Pada Materi Pokok Sistem Organisasi Kehidupan)

Ekawati¹, Rifda Nurhikmawati Arif²

Prodi Pendidikan profesi Guru, Universitas Negeri Makassar¹, Prodi Pendidikan IPA, Universitas Negeri Makassar²

ekawati211099@gmail.com¹, rifdanha@unm.ac.id²

Corresponding Author: Ekawati, E-mail: ekawati211099@gmail.com

ABSTRACT

Low student learning outcomes on the topic of the Organization of Life Systems remain a challenge in junior high school science education. The abstract nature of the material requires the implementation of interactive learning models to increase student engagement and improve learning outcomes. This study aimed to determine the effectiveness of the Make a Match cooperative learning model in improving the learning outcomes of seventh-grade students at SMP Negeri 26 Makassar on the topic of the Organization of Life Systems. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in three cycles, involving 32 students from Class VII.4 as research subjects. The instrument was a formative test consisting of 10 multiple-choice questions administered at the end of each cycle. Data were analyzed using the class mean score, learning mastery percentage, and N-Gain score. The results showed an improvement in students' learning outcomes, with the mean score increasing from 65.94 with a learning mastery percentage of 53.13% in Cycle I, to 76.56 with a mastery percentage of 75.00% in Cycle II, and reaching 80.78 with a mastery percentage of 84.38% in Cycle III. The N-Gain analysis obtained a score of 0.4818 (48.18%), which was categorized as moderate, with 2 students (6.25%) in the high category, 26 students (81.25%) in the moderate category, and 4 students (12.50%) in the low category. The findings indicate that the implementation of the Make a Match cooperative learning model is proven to improve students' learning outcomes on the topic of the Organization of Life Systems.

KEYWORDS

Make A Match, Learning Outcomes, Organization Of Life Systems, Cooperative Learning.

ARTICLE DOI:

<https://doi.org/10.53696/venn.v5i4.577>

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Maju mundurnya peradaban suatu negara sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh negara tersebut. Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang terus berupaya melakukan transformasi di bidang pendidikan agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, kompetitif, dan berkarakter ([Suharti & Haifaturrahmah, 2025](#)). Indonesia terus melakukan berbagai pembaruan pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif ([Hasanah et al., 2025](#)). Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran seharusnya tidak lagi berpusat pada guru (teacher centered), melainkan berorientasi pada peserta didik (student centered). Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing ([Adelia, 2025](#)).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir ilmiah peserta didik sejak dini. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan sistematis melalui pemahaman konsep-konsep dasar sains ([Musahrain et al., 2024](#)). Namun, dalam pelaksanaannya proses pembelajaran IPA masih sering menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami dan menghubungkan konsep IPA dengan permasalahan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis, keterampilan proses sains, serta kemampuan memecahkan masalah belum berkembang secara maksimal ([Pratiwi, 2022](#)).

Materi Sistem Organisasi Kehidupan merupakan salah satu materi yang memuat konsep-konsep yang bersifat hierarkis dan abstrak, mulai dari tingkatan sel, jaringan, organ, sistem organ, hingga organisme. Kompleksitas konsep tersebut menuntut penerapan strategi pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman abstrak dengan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Apabila materi hanya disajikan melalui metode ceramah dan penugasan mandiri, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam menghubungkan antar jenjang konsep secara logis ([Neno et al., 2022](#)).

Hasil observasi pada pertemuan pertama di SMP Negeri 26 Makassar kelas VII-4, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kurang aktif dan belum menunjukkan antusiasme yang optimal selama kegiatan belajar berlangsung. Interaksi pembelajaran di kelas cenderung berlangsung secara satu arah, dengan guru lebih banyak berperan dalam menyampaikan materi, sedangkan peserta didik hanya menerima informasi tanpa keterlibatan yang aktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar dimana nilai rata-rata kelas pada pratindakan (pretest) hanya mencapai 53,12%. Sebelum penerapan tindakan, guru pengampu mata pelajaran IPA di kelas tersebut umumnya menerapkan metode ceramah dan penugasan tertulis secara konvensional dengan media pembelajaran yang terbatas pada buku paket, sehingga interaksi pembelajaran berlangsung satu arah dan kurang bervariasi. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu metode pembelajaran yang monoton, minimnya keterlibatan aktif murid dalam proses belajar, serta kurangnya media pembelajaran yang inovatif ([Rachman, 2022](#)).

Dalam upaya menyelesaikan permasalahan tersebut diperlukan sebuah solusi pembelajaran yang inovatif, kontekstual. Model kooperatif *Make a Match* menjadi pilihan yang relevan karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam kegiatan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dirancang secara pedagogis sesuai materi yang dipelajari. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir cepat, kolaborasi, komunikasi, dan percaya diri yang menjadi pilar kompetensi abad ke-21 ([Samsudin & Fauzi, 2023](#)). *Make a Match* juga sangat sesuai dengan materi Sistem Organisasi Kehidupan karena peserta didik dapat mencocokkan konsep-konsep penting seperti sel, jaringan, organ, sistem organ, dan organisme dengan definisi atau contohnya secara menyenangkan dan kompetitif. Elemen permainan seperti batas waktu, penghargaan bagi pasangan yang berhasil mencocokkan kartu pasangan dan kartu jawaban yang diberikan kepada tiap kelompok dengan benar, dan kompetisi sehat antar kelompok terbukti mampu meningkatkan motivasi ekstrinsik dan intrinsik peserta didik secara bersamaan, sehingga belajar menjadi pengalaman yang dinantikan, bukan dihindari ([Rosmanidar, 2023](#)).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Make a Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik ([Herman et al., 2023](#)), melaporkan peningkatan hasil belajar Biologi peserta didik SMP, sedangkan ([Ulfa et al., 2024](#)) dan ([Ilmi et al.,](#)

[2024](#)) juga membuktikan efektivitas model tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji penerapan *Make a Match* pada materi Sistem Organisasi Kehidupan yang memiliki karakteristik konsep abstrak dan hierarkis. Selain itu, belum banyak penelitian yang menerapkan model ini melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tiga siklus dengan evaluasi peningkatan hasil belajar menggunakan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan analisis N-Gain. Oleh karena itu, keterbaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis *Game Make a Match* pada materi Sistem Organisasi Kehidupan di kelas VII SMP Negeri 26 Makassar melalui PTK tiga siklus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif berbasis *Game Make a Match* pada materi Sistem Organisasi Kehidupan di kelas VII.4 SMP Negeri 26 Makassar; (2) menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model tersebut; serta (3) mengevaluasi respons peserta didik terhadap pengalaman belajar menggunakan model *Make a Match*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru IPA dalam memilih dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yang dilaksanakan di UPT SPF SMP Negeri 26 Makassar, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII-4 yang berjumlah 32 orang. Kelas ini dipilih secara purposif berdasarkan pertimbangan bahwa hasil belajar IPA kelas tersebut berada di bawah rata-rata sekolah, tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga tergolong rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran IPA kelas VII adalah 75, sehingga peserta didik dinyatakan tuntas belajar apabila memperoleh nilai formatif ≥ 75 , dan persentase ketuntasan klasikal dihitung berdasarkan proporsi peserta didik yang mencapai nilai tersebut terhadap jumlah seluruh peserta didik.

Desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart dimana setiap siklus penelitian mencakup empat tahap yang saling berkesinambungan, yaitu: (1) perencanaan (planning), meliputi penyusunan Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM), pembuatan media kartu *Make a Match* bertema Sistem Organisasi Kehidupan, serta penyiapan instrumen penelitian; (2) pelaksanaan tindakan (action), berupa implementasi model kooperatif *Make a Match* di kelas; (3) pengamatan (observation), yang dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan; dan (4) refleksi (reflection), yakni analisis dan evaluasi hasil tindakan sebagai dasar perbaikan siklus berikutnya ([Kemmis & McTaggart, 1988](#)).

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Siklus I difokuskan pada penguatan konsep sel dan jaringan sebagai tingkatan paling dasar dalam sistem organisasi kehidupan, mencakup pengertian sel, bagian-bagian sel, pengertian jaringan, dan contoh jaringan pada makhluk hidup. Media kartu *Game Make a Match* digunakan sebagai sarana penguatan konsep setelah penyampaian materi. Siklus II merupakan lanjutan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman organ pada makhluk hidup termasuk contoh organ pada manusia, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai sistem organ dan fungsinya, diakhiri dengan sesi *Game Make a Match* yang semakin kompetitif untuk mendorong penguasaan konsep yang lebih mendalam. Siklus III dilaksanakan perbaikan lebih lanjut, yang berfokus pada pemahaman sistem organ dan organisme sebagai tingkatan tertinggi organisasi kehidupan serta keterkaitan antara sel, jaringan, organ, sistem organ, dan organisme secara

menyeluruh, diikuti dengan sesi *Make a Match* komprehensif yang mencakup seluruh materi dari tiga siklus (Herman et al., 2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes. Instrumen tes yang digunakan adalah asesmen formatif berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir yang diberikan di setiap akhir siklus untuk mengukur perkembangan hasil belajar kognitif peserta didik secara berkelanjutan (Siklus I, Siklus II, dan Siklus III). Asesmen formatif dipilih karena berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran, sehingga guru dapat segera mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dan melakukan penyesuaian pada siklus berikutnya.

Data kuantitatif dalam penelitian ini dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar peserta didik, dan N-Gain Score. N-Gain Score dihitung menggunakan rumus Hake (1999): $N\text{-Gain} = (\text{Posttest} - \text{Pretest}) / (\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest})$, dengan kriteria interpretasi: tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Analisis dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model *Make a Match*, di mana intervensi dinyatakan berhasil apabila: (a) nilai rata-rata kelas meningkat secara konsisten setiap siklus, dan (b) minimal 75% peserta didik mencapai nilai ≥ 75 (KKM).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VII.4 SMP Negeri 26 Makassar mulai bulan April 2026. Pelaksanaan penelitian mencakup tiga siklus, di mana masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan. Selama proses penelitian, peserta didik memberikan respons positif terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Keterlibatan aktif, semangat belajar, dan kerja sama antar peserta didik meningkat secara progresif dari Siklus I ke Siklus II, dan semakin berkembang pada Siklus III.

Perkembangan hasil belajar peserta didik dianalisis melalui data tes formatif Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Ringkasan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar disajikan pada Tabel 1.

TABEL 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap	Rata-rata	Peserta Didik Tuntas (≥ 75)	Persentase Tuntas
Siklus I	65,94	17 dari 32	53,13%
Siklus II	76,56	24 dari 32	75,00%
Siklus III	80,78	27 dari 32	84,38%

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang konsisten dari setiap tahap. Pada Siklus I yang berfokus pada pemahaman konsep sel dan jaringan, nilai rata-rata hanya mencapai 65,94 dengan ketuntasan 53,13% dimana belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada Siklus II yang difokuskan pada pemahaman organ, nilai rata-rata meningkat menjadi 76,56 dengan ketuntasan 75,00%, menunjukkan kemajuan yang berarti dan tepat melampaui ambang minimal 75% sehingga peneliti memutuskan melanjutkan ke Siklus III. Pada Siklus III yang berfokus pada pemahaman sistem organ dan organisme dan keterkaitan seluruh tingkatan organisasi kehidupan, terjadi peningkatan yang substansial yaitu nilai rata-rata mencapai 80,78 dengan ketuntasan 84,38%, melampaui indikator keberhasilan minimal 75% yang telah ditentukan. Selain analisis rata-rata dan ketuntasan, dilakukan pula analisis N-Gain Score untuk

mengukur besaran peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest. Hasil N-Gain disajikan pada Tabel 2 berikut.

TABEL 2. Rekapitulasi N-Gain Score Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Indikator Hasil Belajar	%Pre	%Post	N-Gain	Kategori
1	C1 (Mengingat)	68,10%	88,80%	0,5573	Sedang
2	C2 (Memahami)	55,60%	77,50%	0,4531	Sedang
3	C3 (Mengaplikasikan)	48,80%	74,40%	0,4583	Sedang
4	C4 (Menganalisis)	40,00%	64,40%	0,3594	Sedang
	Rata-rata	53,12%	76,25%	0,4818	Sedang

Berdasarkan Tabel 2, analisis N-Gain Score per indikator kognitif menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori sedang. Indikator C1 (Mengingat) memperoleh N-Gain tertinggi sebesar 0,5573 (55,73%), diikuti C3 (Mengaplikasi) sebesar 0,4583 (45,83%), C2 (Memahami) sebesar 0,4531 (45,31%), dan C4 (Menganalisis) sebesar 0,3594 (35,94%). Secara keseluruhan, rata-rata N-Gain kelas adalah 0,4818 (48,18%) yang termasuk kategori sedang berdasarkan kriteria Hake (1999), dengan distribusi 2 siswa (6,25%) kategori tinggi, 26 siswa (81,25%) kategori sedang, dan 4 siswa (12,50%) kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif *Make a Match* dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara bermakna. Berikut uraian empat tahap yang saling berkesinambungan di setiap siklusnya.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti berkolaborasi dengan guru mitra menyusun Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM) yang mengintegrasikan model kooperatif *Make a Match* untuk materi Sistem Organisasi Kehidupan kelas VII. RPM dirancang dengan alokasi waktu 2×40 menit per pertemuan dan bertujuan agar peserta didik mampu memahami konsep sistem organisasi kehidupan mulai dari tingkatan sel, jaringan, organ, sistem organ, hingga organisme secara menyeluruh dan bermakna. Selain RPM, peneliti juga menyiapkan:

(1) media kartu *Make a Match* yang terdiri atas kartu pertanyaan dan kartu jawaban sesuai materi setiap siklus; (2) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); (3) instrumen asesmen formatif, serta (4) bahan pendukung pembelajaran seperti buku paket IPA kelas VII sebagai bahan ajar..

Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing meliputi satu sesi pertemuan. Pada pelaksanaan Siklus I, guru memulai pembelajaran dengan apersepsi berupa pertanyaan kontekstual tentang sel pada makhluk hidup dan mengaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik misalnya jika kulitmu terluka atau tergores lalu sembuh kembali, menurutmu apa yang bekerja di dalam tubuh, dilanjutkan dengan penjelasan materi sel sebagai unit terkecil kehidupan dan jaringan sebagai kumpulan sel yang memiliki struktur dan fungsi sama. Guru menjelaskan bagian-bagian sel (dinding sel, membran sel, nukleus, sitoplasma) beserta fungsinya, perbedaan sel hewan dan sel tumbuhan, serta pengertian dan contoh berbagai jenis jaringan pada manusia, hewan, dan

tumbuhan. Sesi *Make a Match* dilaksanakan setelah penyampaian materi, di mana setiap kelompok mendapatkan satu set kartu (kartu pertanyaan dan kartu jawaban) masing-masing kelompok bertugas mencari pasangan kartunya dalam batas waktu yang ditentukan. Pasangan yang berhasil mencocokkan kartu dengan benar mendapatkan poin, sementara yang tidak menemukan pasangan dalam batas waktu mendapatkan pertanyaan tambahan.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, Siklus II difokuskan pada materi organ. Peneliti melakukan beberapa penyesuaian yaitu memperjelas petunjuk permainan *Make a Match* sejak awal agar tidak terjadi kebingungan, menambah variasi kartu dengan gambar ilustrasi organ tubuh manusia untuk mempermudah pemahaman, serta memperpanjang waktu diskusi setelah sesi *Make a Match* agar peserta didik dapat menyatukan pemahaman mereka. Pada Siklus II, peserta didik mempelajari berbagai organ pada manusia beserta fungsinya (jantung, paru-paru, lambung, dan sebagainya), perbedaan organ pada manusia, hewan, dan tumbuhan, serta keterkaitan organ-organ dalam membentuk sistem organ setiap

Siklus III merupakan tahap akhir yang difokuskan pada pemahaman sistem organ dan organisme sebagai tingkatan tertinggi organisasi kehidupan serta keterkaitan seluruh tingkatan dari sel hingga organisme. Berdasarkan refleksi Siklus II, peneliti merancang penyesuaian sebagai berikut: (1) menyiapkan kartu *Make a Match* yang lebih kompleks dan mencakup pertanyaan integratif yang menghubungkan seluruh tingkatan organisasi kehidupan; (2) memberikan panduan diskusi kelompok yang terstruktur setelah sesi *Make a Match* agar peserta didik mampu menyusun rangkuman konsep secara sistematis; dan (3) merancang sesi presentasi kelompok singkat di mana setiap kelompok memaparkan pemahaman mereka tentang keterkaitan antar tingkatan organisasi kehidupan. Pada Siklus III, peserta didik juga melaksanakan review menyeluruh seluruh materi Sistem Organisasi Kehidupan melalui sesi *Game Make a Match*.

Observasi

Pada Siklus I, penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* telah memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik melalui aktivitas mencocokkan kartu konsep. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan pembelajaran, yaitu: (1) beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam berkolaborasi dengan anggota kelompok karena terbiasa bekerja sama dengan teman dalam kelompok pertemanan tertentu, sehingga proses diskusi belum berjalan secara optimal; (2) beberapa peserta didik masih memerlukan penjelasan ulang mengenai aturan permainan *Make a Match*; (3) alokasi waktu pada kegiatan *Make a Match* melebihi waktu yang direncanakan karena peserta didik masih beradaptasi dengan mekanisme pembelajaran; dan (4) beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan membedakan konsep sel hewan dan sel tumbuhan. Kendala-kendala tersebut diduga memengaruhi pencapaian hasil belajar pada Siklus I, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 65,94 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 53,13%. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui penjelasan aturan permainan yang lebih sistematis, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta penguatan pemahaman konsep sel hewan dan sel tumbuhan.

Pada Siklus II, menunjukkan kemajuan yang signifikan dibandingkan Siklus 1 Peserta didik tampak lebih antusias dan terarah karena sudah memahami mekanisme permainan *Make a Match* dengan baik. Pada sesi *Make a Match*, suasana kelas menjadi sangat dinamis dengan peserta didik berlomba-lomba mencari pasangan kartu yang tepat. Penambahan kartu bergambar organ tubuh manusia terbukti efektif membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Peningkatan nilai

rata-rata dari 65,94 menjadi 76,56 mencerminkan bahwa model *Make a Match* efektif dalam memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi organ dan sistem organ.

Pada Siklus III, menunjukkan perkembangan signifikan dalam penelitian. Pada *Game Make a Match*, peserta didik tampak sangat terlibat aktif dan mampu mencocokkan kartu-kartu yang menghubungkan seluruh tingkatan organisasi kehidupan dengan lebih cepat dan tepat dibandingkan siklus-siklus sebelumnya. Pada sesi presentasi kelompok, semua kelompok mampu memaparkan keterkaitan antar tingkatan organisasi kehidupan secara runtut dan percaya diri. Diskusi antar kelompok berlangsung hidup dan kolaborasi antar peserta didik sudah mulai terjalin serta peserta didik saling mengajukan pertanyaan yang menunjukkan penguasaan konsep Sistem Organisasi Kehidupan yang jauh lebih mendalam dibandingkan awal penelitian. Hasil tes akhir Siklus III menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata mencapai 80,78 dan ketuntasan klasikal 84,38%. Berdasarkan refleksi akhir, peneliti dan guru sepakat bahwa ketiga siklus yang dilaksanakan secara berkesinambungan dengan model kooperatif *Make a Match* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Refleksi

Pelaksanaan Siklus I masih memiliki beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Beberapa peserta didik masih kebingungan dengan mekanisme *Make a Match* khususnya terkait aturan mencari pasangan dan batas waktu yang diberikan. Selain itu, pengelolaan waktu pada sesi *Make a Match* belum berjalan optimal karena tingginya antusiasme peserta didik menyebabkan waktu permainan sering melebihi alokasi yang direncanakan. pemahaman peserta didik terkait konsep sel dan jaringan masih memerlukan bimbingan dari guru karena peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang mampu membedakan struktur dan fungsi pada setiap tingkatan organisasi kehidupan secara tepat. Berdasarkan hasil tes akhir Siklus I, nilai rata-rata kelas mencapai 65,94 dengan ketuntasan klasikal sebesar 53,13%, sehingga indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan beberapa perbaikan, seperti penjelasan aturan *Make a Match* yang lebih rinci di awal pembelajaran, penambahan media kartu bergambar untuk mempermudah pemahaman konsep, serta pengaturan waktu sesi *Make a Match* yang lebih disiplin agar alokasi waktu tidak terlampaui.

Pelaksanaan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan Siklus I. Meskipun demikian, masih ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada Siklus II. Beberapa peserta didik masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam memahami keterkaitan antara organ dan sistem organ, khususnya dalam mengidentifikasi organ-organ yang menyusun masing-masing sistem organ. Selain itu. Namun secara keseluruhan, hasil pembelajaran pada Siklus II menunjukkan perkembangan yang positif, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari 65,94 menjadi 76,56 yang menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif *Make a Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi organ dan sistem organ. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, pada Siklus III pembelajaran difokuskan pada pemahaman organisme dan keterkaitan seluruh tingkatan organisasi kehidupan untuk lebih mengoptimalkan penguasaan konsep peserta didik secara holistik.

2. Pembahasan

Dari aspek proses pembelajaran, penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencari pasangan kartu dan berdiskusi dengan teman sekelompok. Kegiatan tersebut membantu peserta didik memahami konsep Sistem Organisasi Kehidupan yang bersifat abstrak dan hierarkis karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar dalam menghubungkan konsep-

konsep yang dipelajari. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) melalui model *Make a Match* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman konsep secara bertahap melalui proses diskusi dan pencocokan kartu. Temuan ini sejalan dengan penelitian ([Kawutak et al., 2024](#)), yang menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep. Hal ini juga selaras dengan temuan ([Afif et al., 2025](#)) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media pembelajaran efektif meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui kegiatan mencocokkan pasangan dan diskusi.

Integrasi model pembelajaran kooperatif *Make a Match* memberikan nilai tambah dalam pembelajaran IPA karena memungkinkan guru memperoleh umpan balik secara langsung terhadap pemahaman konsep peserta didik melalui kegiatan mencocokkan kartu. Kesalahan dalam mencocokkan kartu dimanfaatkan sebagai bahan diskusi dan klarifikasi konsep sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk memperbaiki pemahamannya selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian ([Syamsuddin et al., 2025](#)) yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat memperkuat kompetensi kognitif peserta didik melalui proses belajar yang sistematis dan berpusat pada peserta didik.

Dari aspek hasil belajar, peningkatan nilai rata-rata sebesar 22,5% dari Siklus I ke Siklus III menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata pada Siklus III sebesar 80,78 telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan ketuntasan klasikal mencapai 84,38%, melebihi indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Peningkatan ketuntasan klasikal dari 53,13% pada Siklus I menjadi 84,38% pada Siklus III menunjukkan bahwa semakin banyak peserta didik yang mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Analisis *N-Gain Score* semakin menguatkan temuan tersebut dengan rata-rata 0,4818 (48,18%) yang termasuk kategori sedang berdasarkan kriteria Hake (1999). Analisis *N-Gain* pada setiap indikator kognitif juga menunjukkan kategori sedang, dengan nilai tertinggi pada indikator C1 (Mengingat) sebesar 0,5573 dan terendah pada indikator C4 (Menganalisis) sebesar 0,3594. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* efektif meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada materi Sistem Organisasi Kehidupan. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian ([Mutiasya et al., 2024](#)) yang menyimpulkan bahwa penerapan model *Make a Match* efektif meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik, yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata Pelajaran. Konsistensi temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa pelaksanaan *Game Make a Match* secara bertahap dalam tiga siklus yang masing-masing berfokus pada level organisasi kehidupan yang berbeda merupakan strategi pembelajaran yang komprehensif dan efektif untuk mata pelajaran IPA di jenjang SMP.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Make a Match* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik, khususnya pada penguasaan konsep IPA yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, model *Make a Match* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama untuk meningkatkan capaian hasil belajar secara bertahap dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII.4 SMP Negeri 26 Makassar pada materi Sistem Organisasi Kehidupan. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada setiap siklus, yaitu dari 65,94 pada Siklus I menjadi 76,56 pada Siklus II, dan meningkat lagi menjadi 80,78 pada Siklus III. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 53,13% menjadi

84,38% sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil analisis N-Gain Score menunjukkan rata-rata N-Gain kelas sebesar 0,4818 (48,18%) yang termasuk kategori sedang, yang menandakan bahwa model ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara bermakna. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* secara bertahap dan berkesinambungan mampu membantu peserta didik memahami konsep Sistem Organisasi Kehidupan dengan lebih baik.

Dari aspek proses pembelajaran, penerapan model *Make a Match* juga memberikan perubahan positif terhadap aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan sikap lebih aktif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya melalui kegiatan mencocokkan kartu dan diskusi kelompok. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Make a Match* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan sosial dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran IPA memberikan dampak yang signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan penerapan kurikulum merdeka.

Daftar Pustaka

- Adelia, J. (2025). Implementasi sistem pendidikan nasional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah. *Jurnal Akuntansi, Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 23–35.
- Afif, M. M., Purbasari, I., & Kamal, J. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Pakapin untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Science and Education Research*, 4(2), 14-20.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1). <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hasanah, Y. M., Handoyo, E., & Rokhman, F. (2025). Kebijakan Pengembangan Mutu Pendidikan Karakter Dalam Rangka Meningkatkan Daya Saing Bangsa. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 9(1), 67-73.
- Herman, H., Nurfathurrahmah, N., Rahmawati, A., Suryani, E., & Kartini, O. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 4(2), 13–17.
- Ilmi, A. R. M., Sutarba, M. U., Amaliyah, G., & Hadiyanti, D. (2024). Meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 5869–5875.
- Kawutak, A. T., Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2023). The Application Of The Make A Match Type

- Cooperative Learning Model To Biology Learning Outcomes In Ecosystem Material For Class X-Ipa At Sma Negeri 1 Rindi Umalulu. *Jurnal Eduscience*, 10(2), 536-548.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* Victoria. Australia: Deakin University.
- Musahrain, M., Ainurrahmi, A., Ferniawan, F., & Sabrina, A. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPA SMP Kelas IX di Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 5(2), 152–159.
- Mutiasya, I., Sunarti, Y., & Dallion, E. (2024). Pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD (studi literatur). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1230-1239.
- Neno, M. F., Bare, Y., & Tematan, Y. B. (2022). Pengembangan Modul Biologi Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan Kelas VII. *Jurnal Biogenerasi*, 7(2), 167–177.
- Pratiwi, N. K. R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Multirepresentasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa SMP: Sebuah Tinjauan Studi. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 359–366.
- Rachman, T. N. R. (2022). Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Al-Fikru: *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 29-43.
- Rosmanidar, R. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak melalui Model Pembelajaran Komperatif Tipe *Make a Match* di SMA Islam Serambi Mekkah Meulaboh. Ibrah: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.47766/ibrah.v2i1.561>
- Samsudin, S., & Fauzi, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Di Kelas V Mi Ma'arif Nu Sunyalangu. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 22–28.
- Suharti, J., & Haifaturrahmah, H. (2025). Pentingnya Pendidikan Sebagai Fondasi Pembangunan Bangsa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 3(2), 593-596.
- Suhenda, D., Fuad, F., Sekti, P. H., Syaefudin, D., & Sukmawati, N. (2024). Educatus : Jurnal Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran. *Educatus : Jurnal Pendidikan*, 2(3), 16–23.
- Syamsuddin, M., Murdiono, M., & Syaldiva, S. (2025). Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Penguatan Kompetensi Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik PPKn. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 6(1), 228-238.
- Ulfa, M., Dewi, S. E. K., & Kholidin, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Make a Match terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *FingeR: Journal of Elementary School*, 3(1), 32-39.