

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH
UNTUK MENGURANGI KEJENUHAN BELAJAR SISWA KELAS I
SEKOLAH DASAR AL ISLAM PENGKOL JEPARA**

Silvia Putri Isnaini¹, Winda Anandhita Kusuma², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email: 23130001266@unisnu.ac.id¹, 231330001225@unisnu.ac.id², syailin@unisnu.ac.id³

Abstrak

Kejenuhan belajar merupakan salah satu permasalahan yang sering dijumpai pada siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas awal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya perhatian, keaktifan, dan motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas I SD Al Islam Pengkol Jepara. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Al Islam Pengkol Jepara Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket kejenuhan belajar. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada berkurangnya kejenuhan belajar yang sebelumnya ditunjukkan melalui perilaku pasif, kurang berkonsentrasi, dan mudah bosan. Dengan demikian, model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif untuk mengurangi kejenuhan belajar pada siswa kelas rendah sekolah dasar.

Kata kunci: Cooperative Learning, Make A Match, kejenuhan belajar, sekolah dasar.

Abstract

Learning boredom is one of the problems frequently experienced by elementary school students, particularly those in lower grades. This condition affects students' attention, participation, and learning motivation during classroom activities. This study aimed to describe the implementation of the *Make A Match* type of Cooperative Learning model in reducing learning boredom among first-grade students at SD Al Islam Pengkol Jepara. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects were first-grade students of SD Al Islam Pengkol Jepara in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, interviews, documentation, and learning boredom questionnaires. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The findings

indicate that the implementation of the *Make A Match* model increased students' participation during learning activities. Students became more active in discussions, more confident in expressing opinions, and more enthusiastic about participating in classroom activities. As a result, students' learning boredom decreased, as reflected by increased attention, motivation, and classroom engagement. Therefore, the *Make A Match* Cooperative Learning model can be recommended as an effective instructional strategy for reducing learning boredom among elementary school students.

Keywords: Cooperative Learning, Make A Match, learning boredom, elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan kemampuan akademik maupun sosial peserta didik. Oleh sebab itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Siswa kelas I sekolah dasar berada pada masa transisi dari pendidikan anak usia dini menuju pendidikan formal. Pada tahap ini peserta didik masih memiliki karakteristik yang senang bermain, aktif bergerak, serta memiliki rentang perhatian yang relatif pendek. Kondisi tersebut menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Apabila proses pembelajaran hanya didominasi metode ceramah dan pemberian tugas secara terus-menerus, siswa akan lebih mudah mengalami kejenuhan belajar. Kejenuhan yang berlangsung dalam waktu lama dapat menyebabkan rendahnya motivasi, berkurangnya konsentrasi, serta menurunnya partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran.

Kejenuhan belajar merupakan kondisi psikologis ketika peserta didik merasa bosan, lelah, kehilangan semangat, dan tidak lagi memiliki ketertarikan terhadap kegiatan belajar. Kondisi tersebut dapat muncul karena berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan pembelajaran. Faktor internal meliputi kondisi fisik, motivasi belajar, dan kesiapan belajar siswa. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan strategi pembelajaran yang monoton, penggunaan media yang kurang bervariasi, serta minimnya interaksi antara guru dan peserta didik. Apabila guru tidak segera melakukan inovasi pembelajaran, kejenuhan belajar akan berdampak pada rendahnya kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Hasil observasi awal di kelas I SD Al Islam Pengkol Jepara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, mudah berbicara dengan teman, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan menunjukkan gejala kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan suasana kelas kurang kondusif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa kelas rendah serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah **Cooperative Learning tipe Make A Match**. Model ini mengajak siswa belajar melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban dalam suasana yang menyenangkan. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa untuk bergerak, berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi.

Secara teoritis, penerapan model *Make A Match* didukung oleh teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung. Piaget menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi apabila disampaikan melalui aktivitas nyata. Selain itu, Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dinilai lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model *Make A Match* efektif dalam meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak memfokuskan pada peningkatan hasil belajar atau keaktifan siswa, sedangkan penelitian yang mengkaji pengaruh model tersebut terhadap **kejenuhan belajar**, khususnya pada siswa kelas I sekolah dasar, masih relatif terbatas. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) karena memfokuskan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* sebagai upaya untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas rendah melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas I SD Al Islam Pengkol Jepara. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang lebih inovatif sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis dan reflektif. Tahapan penelitian terdiri atas perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang dilakukan secara berulang hingga diperoleh perbaikan pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian dilaksanakan di SD Al Islam Pengkol Jepara pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas I yang berjumlah ... **siswa**, terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan dengan karakteristik kemampuan belajar yang beragam. Guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer yang mengamati jalannya proses pembelajaran.

Objek penelitian adalah kejenuhan belajar siswa pada proses pembelajaran yang diupayakan untuk dikurangi melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Model ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain sambil mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Penelitian dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas empat tahap. Tahap pertama adalah **perencanaan**, meliputi penyusunan modul ajar, perangkat pembelajaran, media kartu *Make A Match*, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket kejenuhan belajar, serta dokumentasi penelitian.

Tahap kedua adalah **pelaksanaan tindakan**, yaitu guru melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Pada tahap ini siswa memperoleh kartu yang berisi soal maupun jawaban. Selanjutnya siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah menemukan pasangan,

siswa mendiskusikan jawaban bersama dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar sekaligus memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif mengikuti pembelajaran.

Tahap ketiga adalah **observasi**, yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas siswa, serta perubahan tingkat kejenuhan belajar siswa selama tindakan berlangsung.

Tahap keempat adalah **refleksi**, yaitu mengevaluasi seluruh proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi, angket, dan dokumentasi. Refleksi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan tindakan sekaligus sebagai dasar penyusunan rekomendasi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran sebelum tindakan diberikan. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kejenuhan belajar siswa, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan dokumen pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan lembar observasi yang dihitung menggunakan persentase. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan meningkatnya keaktifan siswa selama pembelajaran serta menurunnya indikator kejenuhan belajar yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, antusiasme, kerja sama, dan partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas I SD Al Islam Pengkol Jepara. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan sehingga aktivitas belajar berpusat pada guru. Selama pembelajaran berlangsung sebagian siswa terlihat kurang

memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman sebangku, bermain sendiri, serta menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan adanya gejala kejenuhan belajar yang berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa siswa kelas I cenderung mudah merasa bosan apabila pembelajaran dilakukan secara monoton tanpa melibatkan aktivitas yang menarik. Guru menyampaikan bahwa karakteristik siswa kelas rendah masih menyukai kegiatan bermain sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal, beberapa indikator kejenuhan belajar yang ditemukan antara lain:

- siswa kurang fokus terhadap penjelasan guru;
- siswa mudah terdistraksi oleh teman di sekitarnya;
- siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran;
- siswa tampak pasif ketika guru memberikan pertanyaan;
- motivasi belajar siswa masih rendah.

Temuan tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan diawali dengan kegiatan pendahuluan, yaitu guru membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada siswa. Selanjutnya guru menjelaskan aturan permainan *Make A Match* dan membagikan kartu soal maupun kartu jawaban kepada seluruh siswa.

Pada kegiatan inti, siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam waktu tertentu. Aktivitas tersebut membuat siswa bergerak aktif mengelilingi kelas sambil berdiskusi dengan teman-temannya. Setelah pasangan kartu ditemukan, setiap kelompok mendiskusikan jawaban yang diperoleh kemudian menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil menemukan pasangan kartu dengan benar.

Suasana pembelajaran pada siklus I terlihat lebih hidup dibandingkan kondisi sebelum tindakan. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti

permainan. Mereka tampak aktif bertanya, berdiskusi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

Aktivitas Guru Selama Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* terlaksana sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Guru membuka pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran serta tata cara pelaksanaan kegiatan *Make A Match*. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dengan membimbing siswa dalam mencari pasangan kartu, mengarahkan diskusi, serta memberikan umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa.

Guru juga memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mampu menemukan pasangan kartu dengan tepat sebagai bentuk penguatan positif. Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* berada pada kategori **baik**, karena hampir seluruh tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun.

Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

Penerapan model *Make A Match* memberikan perubahan yang cukup signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Pada saat kegiatan berlangsung, siswa tampak lebih antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Mereka aktif bergerak mencari pasangan kartu, berdiskusi dengan teman, serta berani menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pada beberapa indikator aktivitas belajar, yaitu memperhatikan penjelasan guru, bekerja sama dengan teman, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Hasil analisis observasi menunjukkan bahwa skor aktivitas siswa mencapai **1.344** dengan rata-rata **51,69%** yang termasuk dalam kategori **aktif**. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa penerapan model *Make A Match* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan kondisi sebelum tindakan.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Indikator	Kondisi Awal	Siklus I
Memperhatikan penjelasan guru	Rendah	Baik
Keaktifan bertanya	Rendah	Meningkat
Kerja sama dengan teman	Rendah	Baik
Partisipasi diskusi	Rendah	Meningkat
Antusias mengikuti pembelajaran	Rendah	Tinggi

Tingkat Kejenuhan Belajar

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum tindakan diberikan, sebagian besar siswa mengalami kejenuhan belajar yang ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, berbicara dengan teman, bermain sendiri, serta tidak fokus mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan suasana kelas kurang kondusif sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Setelah model *Make A Match* diterapkan, gejala kejenuhan belajar mulai berkurang. Siswa terlihat lebih fokus mengikuti pembelajaran, lebih antusias dalam mengerjakan tugas, serta menikmati aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Selain itu, siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan kerja sama dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu mengurangi kejenuhan belajar pada siswa kelas I sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas I SD Al Islam Pengkol Jepara. Perubahan yang paling terlihat adalah meningkatnya keterlibatan siswa selama pembelajaran serta berkurangnya gejala kejenuhan belajar yang sebelumnya sering muncul pada kondisi awal. Pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru berubah menjadi

pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), sehingga siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk berpartisipasi secara aktif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Pada model *Make A Match*, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses menemukan jawaban melalui kegiatan mencari pasangan kartu dan berdiskusi dengan teman. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Selain itu, teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep apabila pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang melibatkan benda konkret dan pengalaman nyata. Penggunaan kartu dalam model *Make A Match* menjadi media konkret yang membantu siswa memahami materi sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Selama kegiatan *Make A Match*, siswa saling berdiskusi, bertukar informasi, dan bekerja sama dalam menemukan pasangan kartu yang sesuai. Interaksi tersebut membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Fauhah dan Rosy (2021) yang menyatakan bahwa model *Make A Match* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian Gosachi dan Japa (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan model *Make A Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena kegiatan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan. Penelitian lain oleh Diba Ayshara dan Kamil (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan media dan aktivitas interaktif mampu mengurangi kejenuhan belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa kejenuhan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa kehilangan perhatian dan motivasi belajar. Sebaliknya, pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif, kerja sama, dan komunikasi mampu meningkatkan semangat belajar sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian mengenai model *Make A Match* lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau keaktifan siswa. Sementara itu, penelitian ini secara khusus mengkaji penerapan model *Make A Match* sebagai upaya untuk **mengurangi kejenuhan belajar** pada siswa kelas I sekolah dasar. Fokus tersebut menjadi kontribusi penelitian dalam pengembangan pembelajaran di sekolah dasar, terutama bagi guru yang menghadapi permasalahan rendahnya motivasi dan antusiasme belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dan dalam satu siklus tindakan sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melaksanakan tindakan dalam dua atau tiga siklus serta melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak agar efektivitas model *Make A Match* dapat diketahui secara lebih mendalam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* mampu mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas I SD Al Islam Pengkol Jepara. Hal tersebut ditunjukkan oleh perubahan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum tindakan dilakukan, siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah merasa bosan, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Setelah penerapan model *Make A Match*, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas.

Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif melalui kegiatan mencari pasangan kartu mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah mengalami kejenuhan. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, model *Make A Match* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar. Oleh karena itu, model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk mengurangi kejenuhan belajar sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru sekolah dasar bahwa pemilihan model pembelajaran memiliki pengaruh terhadap kondisi psikologis siswa selama mengikuti pembelajaran. Guru perlu menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran tidak berlangsung secara monoton.

Penerapan model *Make A Match* dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran karena mampu meningkatkan interaksi antarsiswa, membangun kerja sama kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif sehingga kejenuhan belajar siswa dapat diminimalkan.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pelatihan penggunaan model pembelajaran inovatif kepada guru. Selain itu, sekolah juga perlu menyediakan media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran kooperatif sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada satu kelas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada kondisi sekolah lain. Kedua, penelitian dilaksanakan dalam satu siklus sehingga perubahan yang terjadi belum dapat diamati secara lebih mendalam dalam jangka waktu yang lebih panjang. Ketiga, penelitian hanya memfokuskan pada kejenuhan belajar sehingga belum mengukur pengaruh model *Make A Match* terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik serta mampu mengurangi kejenuhan belajar.

2. Sekolah diharapkan memberikan dukungan kepada guru melalui penyediaan media pembelajaran maupun pelatihan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan melaksanakan tindakan dalam lebih dari satu siklus, melibatkan jumlah responden yang lebih banyak, serta mengombinasikan model *Make A Match* dengan media pembelajaran digital sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Al Islam Pengkol Jepara yang telah memberikan izin penelitian, guru kelas I yang telah membantu selama proses pelaksanaan penelitian, serta seluruh siswa kelas I yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara atas arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2022). *Penelitian tindakan kelas untuk guru sekolah dasar*. Medan: Perdana Publishing.
- Diba Ayshara, F., & Kamil. (2024). Pemanfaatan media interaktif untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(2), 3053–3066.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 321–334.
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 152–163.
- Huda, M. (2019). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2019). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner*. Springer.
- Pahleviannur, M. R., dkk. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.