

IMPLEMENTASI *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN KARTU *MAKE A MATCH* TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR

Wafiq Nur Azizah¹, Yudi Supiyanto²

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia^{1,2}

wafiqnurazizah204@gmail.com¹, supiyantoyudi64@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menerapkan pendekatan *Game Based Learning* berbantuan Kartu *Make a Match* pada kelas X-4 di SMA Negeri 1 Singgahan. Penelitian ini menggunakan metodologi PTK selama tiga siklus, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi yang berfokus pada keaktifan siswa, serta tes untuk mengukur hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Game Based Learning* yang berbantuan kartu *Make a Match*, secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar di setiap siklus. Keaktifan dalam pembelajaran meningkat karena siswa menjadi lebih terlibat dalam diskusi, berkolaborasi dalam mencocokkan pasangan kartu, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, peningkatan prestasi siswa tercermin dalam peningkatan tingkat hasil belajar di setiap siklus. Oleh karena itu, penerapan pendekatan *Game Based Learning* berbantuan kartu *Make a Match* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci: Game Based Learning, Hasil Belajar, Keaktifan Siswa, Make a Match, Pembelajaran Ekonomi

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas keterampilan sumber daya manusia. Pada kenyataannya, bagaimana proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung merupakan elemen kunci dalam menentukan seberapa baik siswa mencapai tujuan mereka. Keberhasilan pembelajaran dapat diketahui melalui hasil yang mereka capai. Banyak hal, baik internal maupun eksternal, dapat memengaruhi hasil pembelajaran ini. Faktor internal meliputi seberapa terlibat siswa dalam kegiatan belajar mereka, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan metode pengajaran yang digunakan (Gea et al., 2024).

Ekonomi adalah mata pelajaran yang berfokus pada pemahaman ide secara kritis dan analitis. Namun, banyak siswa kesulitan memahami ekonomi karena cara pengajarannya seringkali kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Dari observasi awal di SMA Negeri 1 Singgahan, diketahui bahwa sebagian besar siswa tidak terlalu aktif selama kelas ekonomi. Mereka umumnya hanya mendengarkan atau berdiskusi. Akibatnya, hasil belajar mereka belum optimal.

Masalah utama dalam pengajaran ekonomi saat ini adalah bagaimana membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, terutama karena seringkali fokusnya adalah pada pengajaran yang berpusat pada guru. Ketika guru menjelaskan sesuatu tanpa menunjukkan antusiasme atau mendorong

pertanyaan, mereka perlu menemukan metode pengajaran baru dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pendekatan ini akan membantu menghindari pengajaran yang membosankan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep secara efektif.

Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan ini, penting untuk menciptakan model pengajaran yang mendorong ruang belajar yang hidup, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Model yang sesuai untuk ini adalah *Game Based Learning*. Model ini menggabungkan fitur *game* ke dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dan menikmati apa yang mereka lakukan. *Game Based Learning* meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mereka (Rokhanah et al., 2021). Gagasan di balik *Game Based Learning* berasal dari konstruktivisme, yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung.

Konstruktivisme menekankan bahwa siswa tidak hanya secara pasif menyerap informasi dari guru; sebaliknya, mereka mengambil peran aktif dalam membentuk pemahaman mereka melalui diskusi, interaksi, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran yang mencakup *game* edukatif dapat menghasilkan pemahaman ide yang lebih baik, karena siswa terlibat secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran (Azzahra, 2025). Selain itu, teori pembelajaran aktif mendukung gagasan bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, menciptakan minat nyata dalam belajar, dan meningkatkan hasil belajar, karena siswa menikmati pengalaman pendidikan yang lebih disesuaikan dan interaktif.

Salah satu media yang berguna untuk mempraktikkan model *Game Based Learning* adalah kartu *Make a Match*. Pendekatan pembelajaran dengan kartu *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Media ini mendorong siswa untuk kolaborasi, interaksi, berpikir cepat, dan refleksi aktif terhadap apa yang telah mereka pelajari (Dewi et al., 2024). Secara konseptual, *Game Based Learning* mengacu pada pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pengalaman belajar untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pengalaman pendidikan siswa secara keseluruhan (Afani & Rafsanjani, 2025). Secara khusus, model *Game Based Learning* dengan bantuan kartu *Make a Match* mengharuskan siswa untuk mengidentifikasi pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, sehingga melibatkan mereka secara aktif dalam pengalaman belajar.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Make a Match* secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Irawati et al., 2024) mengilustrasikan bahwa penerapan kartu *Make a Match* meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mengenai pembelajaran kesetimbangan kimia. Selain itu, sebuah studi oleh (Putu & Parwati, 2025) menekankan pentingnya model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap konten pendidikan, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar. Lebih lanjut, penelitian oleh (Zain et al., 2024) memverifikasi bahwa *Make-a-Match* secara efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam pendidikan menengah.

Dari perspektif teoritis, penerapan *Game Based Learning* mendorong proses pendidikan yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, karena siswa secara langsung aktif dalam pembelajaran mereka melalui permainan edukatif. Pendekatan *Game*

Based Learning, bersama dengan kartu *Make a Match*, menumbuhkan suasana yang mendorong siswa untuk berpikir cepat, berkolaborasi, dan berkeaktifan aktif sepanjang perjalanan belajar. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar melalui penggunaan model *Game Based Learning*, yang didukung oleh kartu *Make a Match*, dalam kurikulum ekonomi di SMA Negeri 1 Singgahan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK, yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, berdasarkan model spiral Kemmis dan McTaggart. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X-4 di SMA Negeri 1 Singgahan pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan. Pada setiap siklus, dilaksanakan untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar setelah diterapkannya model *Game Based Learning*, yang didukung oleh kartu *Make a Match*. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk memantau keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran, sedangkan tes diterapkan untuk mengevaluasi hasil belajar di setiap siklus. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menentukan persentase keaktifan siswa dan pencapaian hasil pembelajaran di setiap siklus.

HASIL PENELITIAN

Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap pertanyaan dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Pengujian ini dilakukan di kelas X-2 dengan 36 siswa yang tidak menjadi subyek dalam penelitian. Untuk mengetahui apakah instrumen tersebut valid, perlu dilakukan perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 0,05. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan metode *korelasi Pearson*, ditemukan bahwa 20 pertanyaan valid, sedangkan 5 pertanyaan tidak valid. Pertanyaan yang valid akan digunakan dalam penelitian ini, sedangkan pertanyaan yang tidak valid tidak akan digunakan.

Uji Reliabilitas

Nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh adalah 0,812, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut dianggap reliabel dengan tingkat reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut layak untuk diterapkan dalam penelitian.

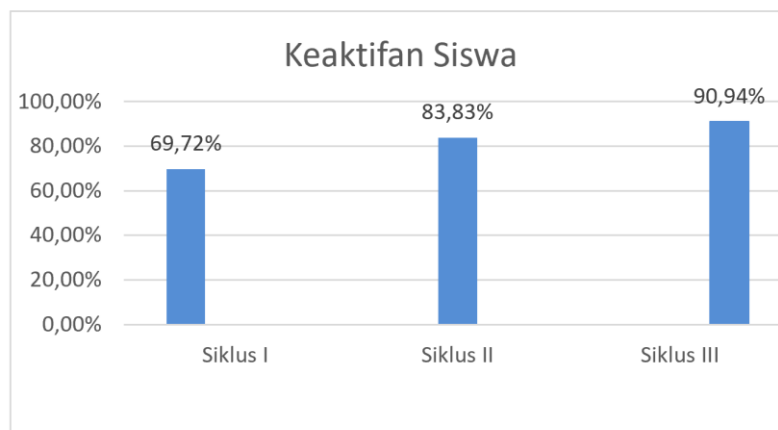
Deskripsi Hasil Data Penelitian

1. Keaktifan Siswa

Kartu *Make a Match*, yang merupakan bagian dari model *Game Based Learning*, menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat pada setiap siklus. Pergeseran keaktifan siswa selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan keaktifan siswa dalam setiap siklus ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Persentase Keaktifan Siswa pada Setiap Siklus

Siklus	Persentase Keaktifan Siswa
Siklus I	69,72%
Siklus II	83,83%
Siklus III	90,94%

Grafik 1. Persentase Keaktifan Siswa pada Setiap Siklus

(Sumber: Data Peneliti, 2026)

Berdasarkan informasi yang ditampilkan dalam grafik, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa terus meningkat. Pada siklus pertama, persentasenya adalah 69,72%, kemudian meningkat menjadi 83,83% pada siklus kedua, dan pada siklus ketiga, meningkat lagi menjadi 90,94%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus I, II, dan III. Peningkatan keaktifan siswa ini menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung terlibat dalam proses pendidikan ketika mereka memiliki kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Aktivitas seperti mencocokkan kartu mendorong siswa untuk aktif bergerak, berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, menanggapi pertanyaan, dan berkolaborasi dengan teman mereka. Pendekatan ini memotivasi siswa untuk tidak hanya mendengarkan tetapi juga untuk mengambil bagian langsung dalam pengalaman pendidikan (Septiani & Jamaludin, 2025).

Studi ini konsisten dengan temuan (Alvini et al., 2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan model *Make a Match* menyebabkan peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di kalangan siswa kelas XI, mencapai 77,00% pada siklus II. Temuan ini mendukung gagasan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat ketika pelajaran melibatkan aktivitas mencocokkan kartu yang membutuhkan keaktifan dan reaksi cepat. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* dengan kartu *Make a Match* dapat secara konsisten meningkatkan keaktifan siswa di setiap siklus.

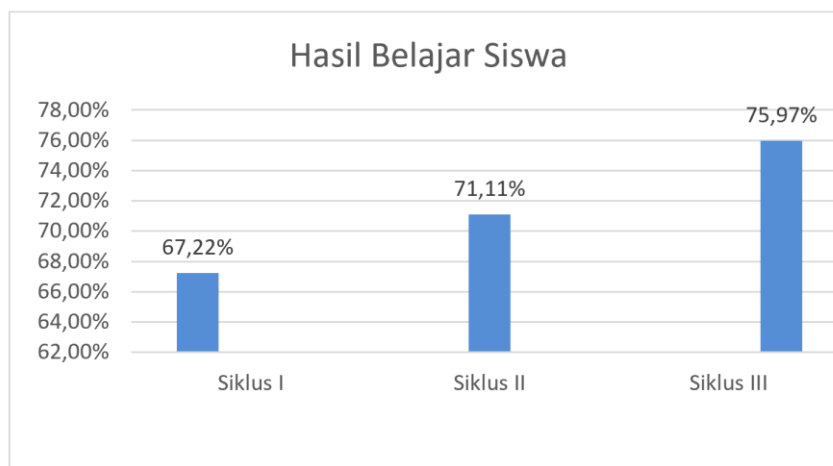
2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penerapan *Game Based Learning* menggunakan kartu *Make a Match* menunjukkan kemajuan yang signifikan di setiap siklus pembelajaran. Peningkatan ini terlihat jelas dalam hasil belajar siswa, yang semakin membaik setelah penyesuaian dilakukan di setiap siklus. Tabel di bawah ini menampilkan kemajuan hasil belajar siswa pada setiap siklus:

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Siswa pada Setiap Siklus

Siklus	Persentase Hasil Belajar Siswa
Siklus I	67,22%
Siklus II	71,11%
Siklus III	75,97%

Grafik 2. Persentase Hasil Belajar Siswa pada Setiap Siklus



(Sumber: Data Peneliti, 2026)

Berdasarkan detail yang ditunjukkan pada grafik, terlihat jelas bahwa hasil belajar siswa telah meningkat. Pada Siklus I, tingkat pencapaian adalah 67,22%, yang meningkat menjadi 71,11% pada Siklus II dan selanjutnya meningkat menjadi 75,97% pada Siklus III. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil yang signifikan sepanjang Siklus I, II, dan III. Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang pembelajaran. Melalui latihan mencocokkan kartu, siswa berkeaktifan dalam membaca, mengingat, dan menghubungkan pertanyaan dengan jawaban yang benar. Aktivitas ini memotivasi siswa untuk meninjau materi berulang kali, yang membantu memperkuat pemahaman mereka tentang konsep yang dipelajari. Dengan pemahaman yang lebih baik, siswa lebih mudah menjawab pertanyaan penilaian, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka (Putra,

2022).

Penelitian ini konsisten dengan hasil (Putu & Parwati, 2025), yang menunjukkan bahwa *Make a Match* sangat efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan prestasi siswa. Studi mereka menunjukkan bahwa penguasaan materi pelajaran secara keseluruhan oleh siswa meningkat dari 34,48% sebelum penerapan model tersebut menjadi 89,65% pada Siklus II. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penerapan model *Game Based Learning*, bersama dengan kartu *Make a Match*, secara signifikan dan berkelanjutan meningkatkan hasil belajar siswa di setiap siklus.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan kartu *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa pada kelas X-4 di SMA Negeri 1 Singgahan. Peningkatan ini ditunjukkan melalui keaktifan siswa yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa yang lebih aktif selama pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian. Dengan demikian, pendekatan *Game Based Learning* berbantuan kartu *Make a Match* dapat menjadi model pengajaran alternatif yang efektif untuk memberikan pendidikan ekonomi yang aktif, menarik, dan menyenangkan.

REFERENSI

- Afani, A. T., & Rafsanjani, M. A. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi Universitas Negeri Surabaya , Indonesia pada guru melalui metode ceramah , daripada menggunakan pendekatan yang lebih bahkan berpotensi menimbulkan kesalahpahaman (Febrina and Setiawan 2024)*. 4.
- Azzahra, N. T. (2025). *Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran*. 2(2), 64–75.
- Dewi, A., Damayanti, P., Ritiauw, S. P., & Mahanangingtyas, E. (2024). *Indonesian Journal of Educational Development (IJED) Make a Match Learning Model To Improve Social Studies Learning Outcomes Of Class V Students Of Sd Kartika Xiii-1 Ambon*. 5(2), 173–182.
- Gea, I. H., Utara, S., Natal, K. M., Utara, S., Islam, P. A., & Belajar, P. (2024). *Faktor penghambat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam*. 3(November).
- Irawati, R., Kimia, P. S., & Indonesia, U. P. (2024). *Jurnal Riset dan Praktik Guruan Kimia*. 12(1), 62–73.
- Kelas, S., & Sma, X. I. (2024). *PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH*. 2, 100–109. <https://doi.org/10.32502/differential.v2i1.139>
- Putra, D. E. (2022). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. 6, 8913–8920.
- Putu, N., & Parwati, Y. (2025). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Make a Match Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA PGRI 4 Denpasar*. 6(2), 125–132.
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran*

- Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). 3(5), 3173–3180.*
- Septiani, A. A., & Jamaludin, G. M. (2025). *Game Based Learning Model in PAI Subjects in 2023-2024 : A Literature Review. 3(1), 7–12.*
- Zain, R. F., Kesuma, S., & Muslim, Y. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 13 Medan. 4, 3277–3289.*