

Model Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa dalam Pendidikan Agama Kristen

Santriana Tualaka¹, Yusmina Eliseba Hauoni², Andri Oktovianus Pellondou³

Institut Agama Kristen Negeri Kupang, Indonesia

Email: santrianatualaka27@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) pada kelas rendah sekolah dasar memerlukan strategi yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjaga perhatian, memberi kesempatan interaksi, dan menyediakan umpan balik yang cepat. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan perubahan hasil belajar, aktivitas siswa, serta aktivitas guru selama tiga siklus tindakan di kelas III SDI Bertingkat Kelapa Lima 3 Kupang. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Subjek penelitian adalah 19 siswa, terdiri atas 7 laki-laki dan 12 perempuan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan rata-rata, persentase ketuntasan, dan perbandingan antarsiklus. Pada kondisi awal, hanya 7 siswa (37%) mencapai KKM 75. Pada Siklus I, nilai rata-rata mencapai 72 dengan ketuntasan 68%, aktivitas siswa 53%, dan aktivitas guru 67,5%. Pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 82, ketuntasan 89%, aktivitas siswa 89%, dan aktivitas guru 80%. Pada Siklus III, nilai rata-rata mencapai 86, seluruh siswa (100%) mencapai KKM, aktivitas siswa 100%, dan aktivitas guru 87,5%. Ketuntasan klasikal meningkat 63 poin persentase dari kondisi awal hingga Siklus III. Temuan menunjukkan bahwa *Make a Match*, ketika disertai perbaikan instruksi, pengelolaan kelas, pembagian kelompok, waktu eksplorasi, dan LKPD berdasarkan refleksi siklus, mendukung peningkatan bertahap hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam konteks kelas yang diteliti. Karena desain PTK tidak menggunakan kelompok pembandingan, hasil ini dipahami sebagai bukti perbaikan praktik kelas, bukan estimasi efek kausal yang dapat digeneralisasikan.

Kata kunci: *Make a Match, Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar, Aktivitas Siswa, Pendidikan Agama Kristen, Penelitian Tindakan Kelas*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Kristen (PAK) pada sekolah dasar memiliki karakter yang khas karena pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan informasi, tetapi juga diarahkan pada pemahaman nilai, pembentukan kebiasaan, pengambilan keputusan, dan penerapan ajaran dalam kehidupan sehari-hari. Pada kelas rendah, tuntutan tersebut berhadapan dengan rentang perhatian siswa yang masih berkembang, kebutuhan bergerak dan berinteraksi, serta perbedaan kecepatan memahami materi. Pembelajaran yang terlalu dominan berupa ceramah dan tanya jawab satu arah berisiko menempatkan siswa sebagai penerima informasi, sementara kesempatan untuk menguji pemahaman melalui tindakan, dialog, dan umpan balik menjadi terbatas. Dalam konteks ini, masalah rendahnya hasil belajar tidak cukup dijawab dengan menambah penjelasan guru, tetapi memerlukan desain aktivitas yang memungkinkan siswa aktif mengolah materi dan memperoleh pengalaman belajar yang terstruktur.

Kajian pembelajaran kooperatif memberikan dasar yang kuat bagi pergeseran tersebut. Pembelajaran kooperatif bukan sekadar menempatkan siswa dalam kelompok, tetapi mengorganisasikan ketergantungan positif, akuntabilitas individual, interaksi promotif, keterampilan sosial, dan refleksi proses kelompok (Johnson & Johnson, 2009; Gillies, 2016). Meta-analisis Kyndt et al. (2013) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tatap muka secara umum berhubungan dengan peningkatan hasil belajar dan sikap, walaupun besarnya manfaat dipengaruhi usia peserta didik, domain pembelajaran, budaya, dan kualitas implementasi. Slavin (2014) menegaskan bahwa manfaat akademik kerja kelompok terutama muncul ketika tujuan kelompok dikaitkan dengan tanggung jawab individual sehingga siswa memiliki alasan untuk saling membantu tanpa menghilangkan tuntutan belajar pribadi. Dengan demikian, kualitas struktur kooperatif menjadi lebih penting daripada label metode yang digunakan.

Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang banyak digunakan di sekolah Indonesia adalah Make a Match. Dalam model ini, siswa menerima kartu yang memuat pertanyaan, konsep, pernyataan, atau jawaban, kemudian mencari pasangan yang tepat dalam batas waktu tertentu. Kegiatan mencari pasangan menghadirkan kombinasi antara pemrosesan kognitif, gerak, interaksi sosial, dan elemen permainan. Kajian konseptual Fauhah dan Rosy (2021) menempatkan Make a Match sebagai alternatif untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, sedangkan penelitian di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan Make a Match dapat diikuti peningkatan hasil belajar maupun kemampuan pemecahan masalah (Arni et al., 2024; Hasni & Amelia, 2024; Utari & Fadlillah, 2024). Purnama (2022) juga memperlihatkan bahwa integrasi Make a Match dengan permainan penghargaan dapat meningkatkan aktivitas dan daya serap siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut penting, tetapi tidak berarti bahwa penggunaan kartu secara otomatis menghasilkan pembelajaran bermutu; keberhasilan tetap bergantung pada kejelasan instruksi, desain pasangan kartu, pengelolaan waktu, dan tindak lanjut setelah pasangan ditemukan.

Secara psikologis, Make a Match relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar karena aktivitas fisik dan interaksi dapat membantu mempertahankan perilaku on-task. Studi Bartholomew et al. (2018), meskipun tidak meneliti Make a Match secara khusus, menunjukkan bahwa pembelajaran aktif yang melibatkan gerak dapat meningkatkan perilaku on-task pada anak kelas IV. Di sisi lain, keterlibatan siswa bukan hanya indikator suasana kelas. Meta-analisis Lei et al. (2018) menunjukkan hubungan positif antara keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif dengan capaian akademik. Karena itu, peningkatan aktivitas selama Make a Match patut dibaca bukan sekadar sebagai kelas yang lebih ramai, tetapi sebagai potensi perubahan kualitas keterlibatan apabila aktivitas benar-benar diarahkan pada pemrosesan materi, diskusi, pemberian alasan, dan pengecekan jawaban.

Pembelajaran kooperatif juga dapat berkontribusi terhadap motivasi. Meta-analisis Damayanti et al. (2023) menempatkan pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan yang memiliki potensi untuk mendukung motivasi belajar pada berbagai jenjang, sementara Mendo-Lázaro et al. (2022) menunjukkan bahwa pengalaman kooperatif dapat membentuk orientasi tujuan akademik yang mendorong keterlibatan dalam tugas. Namun, penelitian mutakhir mengenai kualitas implementasi mengingatkan bahwa guru sering merasa telah menjalankan pembelajaran kooperatif meskipun elemen dasarnya belum sepenuhnya tampak

dalam praktik (Adl-Amini et al., 2024). Tantangan seperti waktu persiapan, keterampilan sosial siswa, pembagian peran, dan akuntabilitas individual perlu diantisipasi. Hal ini sesuai dengan Gillies dan Boyle (2010), yang menemukan bahwa guru dapat memiliki pengalaman positif dengan pembelajaran kooperatif sekaligus mengalami kesulitan saat mengorganisasi kelompok dan memastikan semua siswa terlibat.

Dalam PAK, pembelajaran kooperatif mempunyai relevansi tambahan karena nilai seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, saling menolong, dan penghargaan terhadap orang lain dapat dipelajari melalui pengalaman sosial, bukan hanya melalui penjelasan verbal. Hutapea (2020) menempatkan Make a Match sebagai alternatif yang relevan dalam pembelajaran PAK karena sifatnya yang aktif dan kolaboratif. Wardhani (2021) melaporkan perbaikan hasil belajar PAK melalui Make a Match pada penelitian tindakan kelas, sedangkan Purba (2023) menemukan peningkatan minat belajar PAK dan Budi Pekerti setelah penerapan model Make a Match pada jenjang SMA. Walaupun konteks dan desain penelitian tersebut berbeda, keseluruhannya menunjukkan bahwa aktivitas mencocokkan pasangan dapat dikontekstualisasikan untuk pembelajaran agama sepanjang materi, pertanyaan, jawaban, dan refleksi tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran.

Konteks penelitian ini memperlihatkan kebutuhan perbaikan yang konkret. Observasi awal di kelas III SDI Bertingkat Kelapa Lima 3 menunjukkan bahwa hasil belajar PAK masih rendah. Dari 19 siswa, hanya 7 siswa atau 37% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan 12 siswa atau 63% belum tuntas. Kondisi tersebut disertai rendahnya inisiatif bertanya, partisipasi diskusi yang terbatas, dan ketidakkonsistenan dalam menyelesaikan tugas. Data awal ini menunjukkan kesenjangan antara tuntutan PAK sebagai pembelajaran nilai yang seharusnya melibatkan pemaknaan aktif dengan praktik kelas yang belum sepenuhnya mengaktifkan siswa. Oleh karena itu, Make a Match dipilih bukan semata karena unsur permainan, tetapi karena model ini dapat mengorganisasi kesempatan siswa untuk bergerak, berinteraksi, mengingat konsep, memeriksa kecocokan informasi, dan belajar dari teman.

Penelitian tindakan kelas memberi kerangka yang sesuai untuk menangani masalah praktis tersebut karena fokus utamanya adalah memperbaiki pembelajaran melalui siklus tindakan dan refleksi. Refleksi guru memiliki peran penting dalam mengubah pengalaman mengajar menjadi keputusan perbaikan berikutnya. Hashim dan Yusoff (2021) menunjukkan bahwa praktik reflektif membantu guru sekolah dasar mengevaluasi kualitas instruksi dan melakukan variasi strategi pada pembelajaran berikutnya. Secara khusus dalam pembelajaran kooperatif, proses refleksi juga penting untuk menilai apakah kelompok bekerja dengan baik, apakah siswa memahami instruksi, dan apakah aktivitas sosial benar-benar mendukung tujuan akademik (Adl-Amini et al., 2024). Dengan demikian, peningkatan antarsiklus dalam PTK tidak hanya menunjukkan perubahan siswa, tetapi juga perubahan kualitas implementasi guru.

Penelitian ini berbeda dari studi yang hanya membandingkan nilai sebelum dan sesudah penerapan Make a Match. Fokus analisis diarahkan pada tiga alur yang berjalan bersamaan, yaitu hasil belajar, aktivitas siswa, dan aktivitas guru selama proses perbaikan tiga siklus. Pendekatan ini memungkinkan pembacaan yang lebih hati-hati terhadap mekanisme

perubahan: ketika ketuntasan meningkat, dapat diperiksa apakah aktivitas siswa dan kualitas pelaksanaan guru juga bergerak pada arah yang sama. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match untuk memperbaiki hasil belajar PAK siswa kelas III SDI Bertingkat Kelapa Lima 3, sekaligus menganalisis perkembangan aktivitas siswa dan aktivitas guru serta faktor perbaikan yang muncul melalui refleksi antarsiklus.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kerangka siklus dipertahankan sesuai rancangan penelitian pada naskah sumber. PTK dipilih karena masalah penelitian berasal dari praktik pembelajaran aktual dan tindakan dirancang untuk diperbaiki secara bertahap berdasarkan informasi yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Dengan posisi tersebut, penelitian tidak dimaksudkan untuk mengestimasi efek kausal Make a Match pada populasi yang luas, melainkan untuk mendokumentasikan proses perbaikan pembelajaran dalam satu kelas secara sistematis.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SDI Bertingkat Kelapa Lima 3 Kupang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, selama Maret-April 2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 19 orang, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Seorang guru mata pelajaran PAK berperan sebagai observer, sedangkan peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran. Posisi peneliti sebagai pengajar memungkinkan perubahan tindakan dilakukan segera setelah refleksi, namun sekaligus menjadi alasan penting untuk menggunakan observasi pihak lain agar evaluasi pelaksanaan tidak hanya bergantung pada penilaian peneliti sendiri.

Materi tindakan berpusat pada tema hidup disiplin. Siklus I menggunakan materi hidup disiplin berdasarkan Keluaran 40:32. Siklus II menekankan pentingnya hidup disiplin di rumah dan lingkungan sekolah berdasarkan 2 Tesalonika 3:11. Siklus III mengembangkan penerapan hidup disiplin dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud iman Kristiani. Perubahan fokus materi pada setiap siklus tetap berada dalam satu tema nilai yang sama sehingga tindakan dapat dikembangkan dari pengenalan konsep menuju penerapan. Karena butir tes dan fokus materi dapat berbeda antarsiklus, perubahan nilai rata-rata ditafsirkan sebagai indikator perkembangan kelas selama tindakan, bukan skor berulang pada instrumen identik.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan tujuan pembelajaran, bahan ajar, kartu Make a Match, LKPD, instrumen tes, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar observasi aktivitas guru. Kartu disusun dalam pasangan pertanyaan-jawaban atau pernyataan-konsep yang berkaitan dengan tema disiplin. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi menjadi dua kelompok besar yang memegang kartu berbeda, kemudian mencari pasangan yang sesuai dalam waktu yang ditentukan. Setelah menemukan pasangan, siswa memeriksa kecocokan, mendiskusikan materi, dan mengikuti penguatan dari guru. Prinsip pembelajaran kooperatif digunakan sebagai pijakan agar kegiatan tidak berhenti pada permainan, terutama melalui interaksi siswa, tujuan bersama, dan tanggung jawab untuk memahami alasan pasangan kartu dianggap benar (Johnson & Johnson, 2009; Slavin, 2014).

Instrumen pengumpulan data terdiri atas tes hasil belajar pada akhir setiap siklus, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk melihat ketercapaian hasil belajar PAK dengan KKM sekolah sebesar 75. Observasi aktivitas siswa mencakup perilaku yang berhubungan dengan keterlibatan selama pembelajaran, sedangkan observasi guru menilai keterlaksanaan tindakan pembelajaran. Naskah sumber tidak mendokumentasikan informasi mengenai uji validitas, reliabilitas, atau kesepakatan antarpenilai untuk instrumen observasi. Oleh karena itu, artikel ini tidak menambahkan indeks psikometrik yang tidak tersedia dan menempatkan hal tersebut sebagai salah satu keterbatasan penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif. Nilai hasil belajar dirangkum melalui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal, yaitu jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 75 dibagi jumlah seluruh siswa kemudian dikalikan 100%. Aktivitas siswa dan guru dihitung sebagai persentase skor observasi terhadap skor maksimum. Kategori observasi mengikuti rancangan penelitian: nilai ≥ 80 dikategorikan sangat tinggi, 70-79 tinggi, 60-69 cukup tinggi, 50-59 kurang tinggi, dan ≤ 49 sangat kurang tinggi. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan pada peningkatan aktivitas siswa dari siklus ke siklus, ketuntasan klasikal minimal 75% siswa mencapai KKM 75, dan aktivitas guru minimal 75%.

Interpretasi hasil dilakukan dengan membandingkan pola antarsiklus dan menghubungkannya dengan catatan refleksi. Tidak digunakan uji signifikansi statistik karena penelitian hanya melibatkan satu kelas tanpa kelompok kontrol dan tujuan analisis adalah evaluasi perbaikan tindakan. Penggunaan istilah 'peningkatan' dalam artikel merujuk pada perubahan deskriptif yang teramati dari pra-siklus hingga siklus berikutnya. Perbedaan 37% menjadi 100%, misalnya, dinyatakan sebagai kenaikan 63 poin persentase, bukan peningkatan 63% secara relatif. Pendekatan pelaporan ini diperlukan agar kesimpulan tetap konsisten dengan desain penelitian.

HASIL

Kondisi Pra-Siklus

Sebelum tindakan, ketuntasan belajar PAK kelas III berada pada tingkat rendah. Hanya 7 dari 19 siswa (37%) yang memperoleh nilai minimal 75, sedangkan 12 siswa (63%) belum mencapai KKM. Observasi awal juga memperlihatkan partisipasi kelas yang belum merata: sebagian siswa kurang aktif bertanya, diskusi belum berjalan secara konsisten, dan penyelesaian tugas belum stabil. Data pra-siklus menjadi dasar penetapan tindakan karena permasalahan kelas tidak hanya berupa nilai, tetapi juga pola keterlibatan yang perlu diperbaiki.

Siklus I: Adaptasi terhadap Mekanisme Make a Match

Siklus I dilaksanakan pada 10 Maret 2026 dengan materi hidup disiplin berdasarkan Keluaran 40:32. Siswa dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok kartu pertanyaan dan kelompok kartu jawaban. Mereka diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam batas waktu yang ditentukan. Pada pelaksanaan pertama, beberapa siswa masih bingung terhadap alur permainan dan membutuhkan penjelasan tambahan. Aktivitas kelas meningkat dibanding kondisi awal secara kualitatif, tetapi belum semua siswa berpartisipasi aktif; sebagian masih ribut, menunggu arahan, atau kurang percaya diri menyampaikan pendapat.

Hasil tes Siklus I menunjukkan nilai rata-rata 72 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Sebanyak 13 siswa (68%) mencapai KKM, sedangkan 6 siswa (32%) belum tuntas. Aktivitas siswa tercatat 53% dan aktivitas guru 67,5%. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar naik 31 poin persentase dibanding pra-siklus, tetapi indikator ketuntasan klasikal 75% dan aktivitas guru 75% belum tercapai. Refleksi menunjukkan beberapa area perbaikan: apersepsi dan motivasi perlu diperkuat, tujuan pembelajaran perlu disampaikan lebih jelas, instruksi permainan perlu disederhanakan, dan guru perlu lebih aktif memastikan setiap siswa memahami perannya.

Siklus II: Penguatan Instruksi dan Pengelolaan Kelas

Siklus II dilaksanakan pada 14 April 2026 dengan materi pentingnya hidup disiplin di rumah dan lingkungan sekolah berdasarkan 2 Tesalonika 3:11. Perbaikan difokuskan pada kejelasan instruksi, penguatan motivasi, penguasaan kelas, serta perhatian kepada siswa yang kurang aktif. Sebelum kegiatan pencocokan dimulai, guru memastikan siswa memahami prosedur dan tujuan pembelajaran. Guru juga lebih aktif memantau interaksi pasangan dan membantu siswa yang tertinggal.

Perubahan tersebut diikuti peningkatan hasil kelas. Nilai rata-rata menjadi 82 dan 17 dari 19 siswa (89%) mencapai KKM. Aktivitas siswa naik menjadi 89%, sedangkan aktivitas guru mencapai 80%. Dengan demikian, indikator ketuntasan klasikal dan aktivitas guru telah terlampaui. Meskipun demikian, dua siswa (11%) masih belum mencapai KKM sehingga tindakan dilanjutkan. Refleksi Siklus II menunjukkan bahwa model telah lebih dipahami siswa, tetapi pembagian kelompok, waktu eksplorasi, dan dukungan terhadap siswa yang masih kesulitan perlu disempurnakan.

Siklus III: Konsolidasi Pembelajaran dan Tindak Lanjut

Siklus III dilaksanakan pada 28 April 2026 dengan fokus penerapan hidup disiplin dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud iman Kristiani. Perbaikan meliputi pembagian kelompok yang lebih merata, penambahan waktu eksplorasi dan diskusi, serta penyempurnaan LKPD agar tugas lebih terarah. Guru juga memberi penguatan setelah aktivitas pencocokan sehingga pasangan kartu menjadi titik awal diskusi, bukan tujuan akhir kegiatan.

Pada akhir Siklus III, nilai rata-rata kelas mencapai 86, dengan nilai tertinggi 92 dan terendah 80. Seluruh 19 siswa mencapai KKM sehingga ketuntasan klasikal menjadi 100%. Aktivitas siswa mencapai 100% pada indikator observasi yang digunakan, sedangkan aktivitas guru meningkat menjadi 87,5%. Data tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator keberhasilan tindakan telah tercapai. Dibanding kondisi awal, ketuntasan meningkat 63 poin persentase; dibanding Siklus I, nilai rata-rata meningkat 14 poin; aktivitas siswa meningkat 47 poin persentase dari Siklus I ke Siklus III; dan aktivitas guru meningkat 20 poin persentase.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar, aktivitas siswa, dan aktivitas guru

Tahap	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal	Aktivitas Siswa	Aktivitas Guru
Pra-siklus	-	37% (7/19)	-	-
Siklus I	72	68% (13/19)	53%	67,5%
Siklus II	82	89% (17/19)	89%	80%
Siklus III	86	100% (19/19)	100%	87,5%

PEMBAHASAN

Pola data antarsiklus memperlihatkan bahwa perbaikan hasil belajar terjadi bersama dengan peningkatan aktivitas siswa dan aktivitas guru. Ketuntasan klasikal bergerak dari 37% pada pra-siklus menjadi 68%, 89%, dan 100%; sementara aktivitas siswa yang mulai diukur pada Siklus I meningkat dari 53% menjadi 89% dan 100%. Kenaikan paralel tersebut penting karena membantu menjelaskan bahwa perubahan nilai tidak berdiri sendiri. Secara konseptual, hasil ini konsisten dengan meta-analisis Lei et al. (2018), yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa memiliki hubungan positif dengan prestasi akademik. Dalam penelitian ini, *Make a Match* mengubah struktur partisipasi: siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi harus membaca kartu, memahami informasi, bergerak mencari pasangan, berkomunikasi, dan memeriksa kecocokan. Serangkaian tindakan tersebut menciptakan lebih banyak peluang untuk memproses materi dibanding pola ceramah yang dominan.

Temuan juga selaras dengan literatur pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi promotif. Johnson dan Johnson (2009) menjelaskan bahwa ketergantungan positif yang dirancang dengan baik mendorong siswa saling membantu mencapai tujuan. Slavin (2014) menambahkan bahwa akuntabilitas individual penting agar keberhasilan kelompok tidak menyebabkan sebagian siswa menjadi penonton. Dalam *Make a Match*, setiap siswa memegang informasi yang dibutuhkan oleh siswa lain, sehingga ada alasan struktural untuk berinteraksi. Namun, interaksi itu baru bermakna secara akademik apabila siswa diminta memahami isi kartu dan memberikan alasan atas pasangan yang dipilih. Karena itu, guru tidak cukup membagikan kartu dan meminta siswa bergerak; fase verifikasi, diskusi, penguatan konsep, dan tindak lanjut melalui LKPD merupakan bagian yang menentukan kualitas pembelajaran.

Peningkatan paling besar terjadi antara Siklus I dan Siklus II, baik pada aktivitas siswa maupun hasil belajar. Temuan tersebut menegaskan bahwa keberhasilan tidak dapat dilekatkan hanya pada 'metode *Make a Match*', melainkan pada kualitas implementasi yang diperbaiki melalui refleksi. Pada Siklus I, instruksi belum cukup jelas dan beberapa siswa kebingungan. Setelah guru memperkuat motivasi, memperjelas prosedur, meningkatkan pengelolaan kelas, dan memberi perhatian kepada siswa yang kurang aktif, aktivitas siswa melonjak dari 53% menjadi 89%. Adl-Amini et al. (2024) menunjukkan bahwa kualitas implementasi pembelajaran kooperatif sangat bervariasi dan dipengaruhi keyakinan serta kemampuan guru dalam menerapkan elemen dasar kerja sama. Gillies dan Boyle (2010) juga menemukan bahwa guru membutuhkan waktu dan pengalaman untuk mengelola persoalan praktis seperti kelompok yang tidak seimbang, perilaku siswa, dan penggunaan waktu.

Dengan demikian, Siklus I dapat dipahami sebagai fase adaptasi terhadap format belajar baru. Siswa kelas III yang sebelumnya lebih akrab dengan penjelasan langsung memerlukan waktu untuk memahami bahwa mereka harus aktif mencari, berkomunikasi, dan mengambil keputusan. Hal ini penting karena aktivitas kooperatif yang baru dapat menambah beban prosedural apabila aturan belum dikuasai. Setelah prosedur menjadi lebih familier, sumber daya perhatian siswa dapat lebih diarahkan pada isi materi. Penelitian Purnama (2022) pada siswa sekolah dasar juga menunjukkan bahwa integrasi *Make a Match* dengan struktur

permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar ketika skenario kegiatan dipahami dengan baik. Temuan Arni et al. (2024) dan Utari dan Fadlillah (2024) memperkuat gambaran bahwa Make a Match dapat digunakan untuk mendukung hasil belajar sekolah dasar pada konteks mata pelajaran berbeda.

Unsur gerak dalam Make a Match juga patut diperhatikan. Pada siswa kelas rendah, aktivitas mencari pasangan mengurangi ketergantungan pada duduk dan mendengarkan dalam waktu lama. Bartholomew et al. (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran aktif yang melibatkan gerak dapat meningkatkan perilaku on-task pada anak sekolah dasar. Hasil tersebut tidak berarti bahwa setiap gerak otomatis meningkatkan hasil belajar, tetapi memberi penjelasan yang masuk akal mengapa format yang memungkinkan bergerak dapat membantu menjaga perhatian. Dalam penelitian ini, manfaat gerak tampaknya muncul ketika digabungkan dengan tugas kognitif yang jelas: siswa bergerak untuk menemukan informasi yang cocok, bukan sekadar melakukan aktivitas fisik.

Aspek permainan dapat pula memengaruhi motivasi dan iklim emosional kelas. Fauhah dan Rosy (2021) menekankan sifat Make a Match yang menyenangkan dan aktif. Meta-analisis Damayanti et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berpotensi mendukung motivasi belajar, sedangkan penelitian Mendo-Lázaro et al. (2022) memperlihatkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mendorong orientasi tujuan akademik. Dalam konteks PAK, suasana yang menyenangkan penting karena pembelajaran nilai sering berisiko dipersepsikan sebagai rangkaian nasihat satu arah. Ketika konsep disiplin dihadirkan melalui pertanyaan, jawaban, contoh, pasangan, dan diskusi, siswa memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman melalui tindakan sosial yang lebih dekat dengan pengalaman mereka.

Relevansi Make a Match terhadap PAK juga didukung penelitian sebelumnya. Hutapea (2020) menguraikan bahwa Make a Match dapat menjadi alternatif untuk mengatasi rendahnya motivasi dalam pembelajaran PAK karena menggabungkan kerja sama dan unsur permainan. Wardhani (2021) melaporkan peningkatan hasil belajar PAK melalui Make a Match dalam penelitian tindakan kelas. Purba (2023) menemukan peningkatan minat belajar PAK dan Budi Pekerti pada desain pre-eksperimental. Walaupun ketiga penelitian tersebut memiliki konteks berbeda dari kelas III SDI Bertingkat Kelapa Lima 3, mereka menunjukkan bahwa Make a Match cukup fleksibel untuk materi PAK. Penelitian sekarang menambahkan bukti kontekstual bahwa pendekatan ini juga dapat digunakan pada tema hidup disiplin di kelas rendah, terutama bila pasangan kartu dan refleksi pembelajaran dikaitkan langsung dengan teks Alkitab dan situasi keseharian siswa.

Perkembangan aktivitas guru dari 67,5% menjadi 87,5% merupakan temuan penting lain. Dalam penelitian tindakan kelas, guru tidak hanya bertindak sebagai pelaksana metode tetapi juga sebagai pembelajar terhadap praktiknya sendiri. Kualitas mengajar meningkat ketika guru menggunakan data siklus sebelumnya untuk mengubah keputusan pada siklus berikutnya. Hashim dan Yusoff (2021) menunjukkan bahwa praktik reflektif membantu guru meninjau pencapaian pembelajaran dan menentukan perubahan yang konstruktif. Dalam penelitian ini, perubahan tersebut terlihat konkret: instruksi diperjelas, motivasi diperkuat, pembagian kelompok diperbaiki, waktu eksplorasi diperpanjang, dan LKPD disempurnakan.

Dengan kata lain, hasil Siklus III merupakan produk gabungan antara karakter Make a Match dan proses belajar guru selama tiga siklus.

Perbaikan LKPD dan pemberian penguatan setelah aktivitas pencocokan juga sejalan dengan prinsip asesmen formatif. Black dan Wiliam (2009) menempatkan informasi tentang posisi belajar siswa sebagai dasar penyesuaian pengajaran. Hattie dan Timperley (2007) serta Shute (2008) menunjukkan pentingnya umpan balik yang memberikan informasi tentang kesenjangan antara pemahaman saat ini dan tujuan belajar. Dalam Make a Match, jawaban yang salah atau pasangan yang tidak tepat dapat menjadi data formatif yang segera digunakan guru untuk mengoreksi miskonsepsi. Aust et al. (2024) juga menegaskan bahwa asesmen formatif dan dukungan kompetensi dapat berhubungan dengan motivasi intrinsik. Oleh karena itu, kartu pasangan sebaiknya tidak dipahami hanya sebagai alat permainan, tetapi sebagai perangkat asesmen formatif singkat yang membuat pemahaman siswa terlihat selama proses belajar.

Data Siklus III menunjukkan seluruh siswa mencapai KKM dan aktivitas siswa tercatat 100%. Angka tersebut menggambarkan keberhasilan indikator tindakan, tetapi perlu ditafsirkan secara hati-hati. Pertama, tes berbeda antarsiklus dan mengikuti perkembangan materi; karena itu, kenaikan rata-rata dari 72 menjadi 86 tidak setara dengan desain pretest-posttest menggunakan instrumen yang sama. Kedua, tidak terdapat kelompok pembanding sehingga peningkatan dapat dipengaruhi faktor lain seperti pengulangan tema, bertambahnya familiaritas siswa dengan prosedur kelas, atau dukungan guru yang semakin intensif. Ketiga, aktivitas 100% berasal dari instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian, bukan ukuran keterlibatan multidimensional yang tervalidasi. Karena alasan tersebut, kesimpulan yang tepat adalah bahwa Make a Match menjadi bagian dari perbaikan pembelajaran yang berhasil dalam konteks kelas ini, bukan bahwa efeknya telah dibuktikan secara kausal untuk semua siswa sekolah dasar.

Bukti dari penelitian lain membantu menempatkan hasil ini dalam konteks yang lebih luas. Meta-analisis Kyndt et al. (2013) mendukung manfaat rata-rata pembelajaran kooperatif, tetapi juga menunjukkan heterogenitas hasil. Ebrahim (2012) menemukan manfaat pembelajaran kooperatif pada pencapaian sains dan keterampilan sosial siswa, sementara Hasni dan Amelia (2024) melaporkan hasil yang mendukung Make a Match pada pemecahan masalah matematika sekolah dasar. Dewi et al. (2021) menunjukkan bahwa Make a Match berbantuan peta pikiran berkaitan dengan keterampilan sosial dan kompetensi pengetahuan IPS. Variasi domain ini menunjukkan bahwa kekuatan utama Make a Match bukan pada konten tertentu, tetapi pada struktur interaksi yang dapat diisi dengan beragam materi. Namun, transfer ke setiap mata pelajaran tetap membutuhkan adaptasi desain soal-jawaban dan cara guru menghubungkan aktivitas dengan tujuan kompetensi.

Kualitas struktur kelompok juga perlu dipertahankan. Blatchford et al. (2003) menekankan perlunya pedagogi kelompok yang sengaja dirancang, bukan sekadar mengelompokkan siswa. Archer-Kath et al. (1994) menunjukkan bahwa umpan balik terhadap proses kelompok dapat membantu kerja sama, sedangkan Ginsburg-Block et al. (2006) melalui meta-analisis menemukan bahwa pembelajaran berbantuan teman sebaya dapat memberikan manfaat sosial dan konsep diri selain hasil akademik. Dalam Make a

Match, guru dapat mengembangkan fase setelah pencocokan dengan meminta pasangan menjelaskan alasan, bertukar pasangan untuk putaran berikutnya, atau membantu teman yang belum memahami materi. Langkah tersebut memperluas fungsi Make a Match dari permainan pencarian pasangan menjadi pengalaman belajar kooperatif yang lebih lengkap.

Bagi siswa yang belum tuntas pada Siklus I dan II, keberadaan teman sebaya dapat menjadi sumber dukungan, tetapi akuntabilitas individual tetap perlu dijaga. Guru dapat memantau siswa yang berulang kali bergantung pada pasangan, memberikan pertanyaan tindak lanjut individual, atau menyesuaikan tingkat kesulitan kartu. Prinsip ini penting agar Make a Match tidak menghasilkan ilusi keberhasilan kelompok ketika beberapa siswa belum memahami konsep. Slavin (2014) secara khusus menekankan kombinasi tujuan kelompok dan tanggung jawab individual sebagai mekanisme penting pembelajaran kooperatif. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan dua siswa terakhir hingga tuntas pada Siklus III kemungkinan berkaitan dengan kombinasi perbaikan pengelolaan kelas, waktu eksplorasi yang lebih panjang, LKPD yang diperbaiki, dan kesempatan berulang untuk berinteraksi dengan materi.

Dari sisi pengembangan guru, PTK memungkinkan pembelajaran profesional yang langsung berakar pada data kelas. Gillies dan Boyle (2010) serta Adl-Amini et al. (2024) menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif menuntut pengetahuan praktis yang berkembang melalui pengalaman. Temuan ini relevan bagi sekolah karena adopsi Make a Match tidak cukup dilakukan melalui instruksi administratif atau penyediaan kartu. Guru memerlukan kesempatan untuk merancang, mencoba, mengobservasi, mendiskusikan kesulitan, dan memperbaiki prosedur. Pola demikian dapat dilembagakan melalui supervisi kolegal, komunitas belajar guru, atau lesson study sehingga refleksi tidak hanya terjadi ketika ada penelitian.

Secara keseluruhan, kontribusi penelitian ini terletak pada dokumentasi hubungan antara perubahan hasil belajar, aktivitas siswa, dan perkembangan kualitas pelaksanaan guru selama tiga siklus. Temuan memperlihatkan bahwa Make a Match paling produktif ketika diperlakukan sebagai struktur pembelajaran yang terus disempurnakan, bukan resep tetap. Siklus I menunjukkan bahwa metode yang secara teori menarik tetap dapat menghasilkan kebingungan ketika instruksi dan pengelolaan belum matang. Siklus II menunjukkan pentingnya kejelasan prosedur dan perhatian kepada siswa yang kurang aktif. Siklus III memperlihatkan nilai dari penyesuaian kelompok, waktu, dan LKPD. Urutan tersebut memberikan pelajaran praktis bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran lahir dari interaksi antara desain metode, respons siswa, dan kemampuan guru melakukan refleksi.

Implikasi Praktis

Pertama, guru PAK yang menggunakan Make a Match perlu memulai dari tujuan belajar, bukan dari permainan. Setiap kartu harus mewakili konsep, contoh, situasi, atau respons yang penting untuk dikuasai siswa. Setelah pasangan ditemukan, guru perlu menyediakan fase verifikasi dan penjelasan agar siswa mengetahui alasan kecocokan. Prinsip akuntabilitas individual dapat diperkuat dengan pertanyaan singkat kepada setiap siswa atau tugas refleksi pada LKPD. Struktur demikian lebih dekat dengan lima elemen pembelajaran kooperatif yang efektif (Johnson & Johnson, 2009; Gillies, 2016).

Kedua, penerapan pada kelas rendah perlu menggunakan instruksi singkat, demonstrasi satu contoh putaran, aturan waktu yang jelas, dan distribusi kartu yang seimbang. Guru juga perlu merencanakan dukungan untuk siswa yang membaca lebih lambat atau kurang percaya diri. Kualitas implementasi sebaiknya diamati secara berkala karena keyakinan guru bahwa kegiatan telah berjalan kooperatif belum tentu sama dengan keterlaksanaan elemen kooperatif secara nyata (Adl-Amini et al., 2024).

Ketiga, sekolah dapat mengintegrasikan Make a Match dengan asesmen formatif. Jawaban yang salah, pasangan yang terlambat ditemukan, atau alasan yang kurang tepat dapat dicatat sebagai informasi diagnostik untuk penguatan berikutnya. Umpan balik hendaknya spesifik pada tugas dan strategi, bukan hanya berupa pujian umum (Hattie & Timperley, 2007; Shute, 2008). Dengan cara ini, Make a Match berfungsi sekaligus sebagai aktivitas belajar dan sumber data untuk keputusan pembelajaran.

Keempat, inovasi pembelajaran perlu diikuti refleksi guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas guru berjalan seiring perbaikan hasil kelas. Praktik reflektif dapat dilakukan melalui catatan singkat setelah pembelajaran, diskusi dengan observer, atau pertemuan guru untuk menelaah data siswa. Pengalaman reflektif yang terstruktur membantu guru menyesuaikan strategi dengan kebutuhan kelas dan mencegah model pembelajaran digunakan secara mekanis (Hashim & Yusoff, 2021).

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian berlangsung pada satu kelas yang terdiri atas 19 siswa sehingga hasilnya sangat kontekstual. Kedua, tidak terdapat kelompok pembanding; oleh karena itu, perubahan antarsiklus tidak dapat dipisahkan secara tegas dari pengaruh waktu, pengulangan materi, bertambahnya pengalaman siswa, atau faktor lain di luar tindakan. Ketiga, tes setiap siklus mengikuti materi pada siklus tersebut dan naskah sumber tidak melaporkan penggunaan bentuk tes paralel atau uji kesetaraan tingkat kesulitan. Keempat, tidak tersedia informasi mengenai validitas dan reliabilitas lembar observasi maupun tes, serta tidak terdapat indeks kesepakatan antarobserver. Kelima, peneliti sekaligus menjadi pelaksana tindakan sehingga potensi bias ekspektasi tetap ada meskipun seorang guru berperan sebagai observer.

Penelitian selanjutnya dapat memperkuat bukti dengan menggunakan rubrik observasi yang tervalidasi, tes yang setara antarsiklus, catatan hasil belajar individual, dan pengukuran retensi beberapa minggu setelah tindakan. Studi kuasi-eksperimental atau mixed methods juga dapat membandingkan Make a Match dengan strategi aktif lain serta menggali pengalaman siswa tentang aspek yang paling membantu atau justru membingungkan. Pada PAK, penelitian lanjutan juga penting untuk mengukur bukan hanya hasil kognitif tetapi perubahan kemampuan menerapkan nilai, argumentasi moral, keterampilan bekerja sama, dan refleksi personal.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dalam tiga siklus di kelas III SDI Bertingkat Kelapa Lima 3 diikuti oleh perbaikan bertahap hasil belajar PAK, aktivitas siswa, dan aktivitas guru. Ketuntasan klasikal meningkat dari 37% pada pra-siklus menjadi 68% pada Siklus I, 89% pada Siklus II, dan 100% pada Siklus III. Nilai rata-rata meningkat

dari 72 pada Siklus I menjadi 82 pada Siklus II dan 86 pada Siklus III. Aktivitas siswa meningkat dari 53% menjadi 89% dan 100%, sedangkan aktivitas guru meningkat dari 67,5% menjadi 80% dan 87,5%. Ketuntasan dari kondisi awal hingga Siklus III bertambah 63 poin persentase. Perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penggunaan kartu pasangan, tetapi juga dengan perbaikan instruksi, motivasi, pengelolaan kelas, pembagian kelompok, waktu eksplorasi, dan LKPD berdasarkan refleksi tiap siklus. Dengan mempertimbangkan desain PTK satu kelas tanpa kelompok pembandingan, hasil penelitian mendukung Make a Match sebagai strategi perbaikan pembelajaran PAK pada konteks yang diteliti, tetapi tidak digunakan untuk menyatakan efek kausal yang berlaku umum. Implikasi utama bagi guru adalah menjadikan Make a Match sebagai struktur belajar kooperatif yang memadukan akuntabilitas individual, interaksi bermakna, asesmen formatif, dan refleksi berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pimpinan dan guru di SDI Bertingkat Kelapa Lima 3 Kupang serta seluruh siswa kelas III yang telah mendukung pelaksanaan penelitian. Apresiasi juga disampaikan kepada Institut Agama Kristen Negeri Kupang atas dukungan akademik selama penyusunan penelitian dan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- Adl-Amini, K., Völlinger, V. A., & Eckart, A. (2024). Implementation quality of cooperative learning and teacher beliefs—A mixed methods study. *European Journal of Psychology of Education*, 39, 2267–2281. <https://doi.org/10.1007/s10212-023-00769-3>
- Archer-Kath, J., Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). Individual versus group feedback in cooperative groups. *The Journal of Social Psychology*, 134(5), 681–694. <https://doi.org/10.1080/00224545.1994.9922999>
- Arni, Y., Putri, A., Marlina, S., & Tantri, S. T. (2024). Implementation in improving mathematics learning outcomes of the elementary school students using Make a Match cooperative learning model. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(1), 80–90. <https://doi.org/10.51178/ce.v5i1.1808>
- Aust, L., Schütze, B., Hochweber, J., & Souvignier, E. (2024). Effects of formative assessment on intrinsic motivation in primary school mathematics instruction. *European Journal of Psychology of Education*, 39, 2177–2200. <https://doi.org/10.1007/s10212-023-00768-4>
- Bartholomew, J. B., Jowers, E. M., Roberts, G., Fall, A.-M., & Errisuriz, V. L. (2018). Active learning improves on-task behaviors in 4th grade children. *Preventive Medicine*, 111, 49–54. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2018.02.023>
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21, 5–31. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Blatchford, P., Kutnick, P., Baines, E., & Galton, M. (2003). Toward a social pedagogy of classroom group work. *International Journal of Educational Research*, 39(1–2), 153–172. [https://doi.org/10.1016/S0883-0355\(03\)00078-8](https://doi.org/10.1016/S0883-0355(03)00078-8)

- Damayanti, E., Nur, F., Anggereni, S., & Taufiq, A. U. (2023). The effect of cooperative learning on learning motivation: A meta-analysis. *Buletin Psikologi*, 31(1), 116–133. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.59583>
- Dewi, N. A., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2021). Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan media peta pikiran, keterampilan sosial dan kompetensi pengetahuan ilmu pengetahuan sosial (IPS). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.242>
- Ebrahim, A. (2012). The effect of cooperative learning strategies on elementary students' science achievement and social skills in Kuwait. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 10, 293–314. <https://doi.org/10.1007/s10763-011-9293-0>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Ghaith, G. M. (2018). Teacher perceptions of the challenges of implementing concrete and conceptual cooperative learning. *Issues in Educational Research*, 28(2), 385–404. <https://www.iier.org.au/iier28/ghaith.pdf>
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39–54. <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>
- Gillies, R. M., & Boyle, M. (2010). Teachers' reflections on cooperative learning: Issues of implementation. *Teaching and Teacher Education*, 26(4), 933–940. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2009.10.034>
- Ginsburg-Block, M. D., Rohrbeck, C. A., & Fantuzzo, J. W. (2006). A meta-analytic review of social, self-concept, and behavioral outcomes of peer-assisted learning. *Journal of Educational Psychology*, 98(4), 732–749. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.98.4.732>
- Hasni, P., & Amelia, C. (2024). The effect of Make A Match cooperative learning model on mathematics problem solving ability in elementary school. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.948>
- Hashim, S. N. A., & Yusoff, N. M. (2021). The use of reflective practice towards achieving effective English language teaching at primary schools. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 364–374. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20956>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Hondrich, A. L., Hertel, S., Adl-Amini, K., & Klieme, E. (2016). Implementing curriculum-embedded formative assessment in primary school science classrooms. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 23(3), 353–376. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2015.1049113>

- Hutapea, R. H. (2020). Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dalam Pendidikan Agama Kristen. *SOTIRIA: Jurnal Theologia dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(1), 1–10. <https://pdfs.semanticscholar.org/ba84/fa3bd220ca9d44be9750494d861c294e7f00.pdf>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kingston, N., & Nash, B. (2011). Formative assessment: A meta-analysis and a call for research. *Educational Measurement: Issues and Practice*, 30(4), 28–37. <https://doi.org/10.1111/j.1745-3992.2011.00220.x>
- Kyndt, E., Raes, E., Lismont, B., Timmers, F., Cascallar, E., & Dochy, F. (2013). A meta-analysis of the effects of face-to-face cooperative learning: Do recent studies falsify or verify earlier findings? *Educational Research Review*, 10, 133–149. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.02.002>
- Lei, H., Cui, Y., & Zhou, W. (2018). Relationships between student engagement and academic achievement: A meta-analysis. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 46(3), 517–528. <https://doi.org/10.2224/sbp.7054>
- Mendo-Lázaro, S., León-del-Barco, B., Polo-del-Río, M. I., & López-Ramos, V. M. (2022). The impact of cooperative learning on university students' academic goals. *Frontiers in Psychology*, 12, 787210. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.787210>
- Nichols, J. D., & Miller, R. B. (1994). Cooperative learning and student motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 19(2), 167–178. <https://doi.org/10.1006/ceps.1994.1015>
- Purnama, H. I. (2022). Applying “Make a Match” model-based on scientific approach through reward education game for elementary school students. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31098/ijtaese.v4i1.674>
- Purba, M. U. (2023). Pengaruh penerapan model pembelajaran Make A Match terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara tahun pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 1(4), 42–52. <https://doi.org/10.55606/jutipa.v1i4.192>
- Shute, V. J. (2008). Focus on formative feedback. *Review of Educational Research*, 78(1), 153–189. <https://doi.org/10.3102/0034654307313795>
- Slavin, R. E. (2014). Cooperative learning and academic achievement: Why does groupwork work? *Anales de Psicología*, 30(3), 785–791. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201>
- Utari, F. D., & Fadlillah, M. (2024). Pengaruh model kooperatif tipe Make A Match terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Sumbertanggul 2 Kabupaten Mojokerto. *Journal of Education for All*, 2(3). <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i3.158>
- Wardhani, R. (2021). Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 701–714. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.295>

Xuan, Q., Cheung, A., & Sun, D. (2022). The effectiveness of formative assessment for enhancing reading achievement in K-12 classrooms: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 13, 990196. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9443994/>