



Implementasi Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis *Make a match* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Ragil Sujiyanto[✉], Yuni, Harto Wicaksono

Semarang State University

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Januari 2025

Direvisi: Maret 2025

Diterima: April 2025

Keywords:

Problem Based Learning (PBL), Make a match, Collaboration

Abstrak

Pada zaman modern peserta didik di tuntut untuk memiliki suatu keterampilan. Salah satu keterampilan yang penting untuk selalu ditingkatkan adalah kemampuan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, memberikan pengalaman, meningkatkan karakter yang baik serta melatih kekompakan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi pada siswa kelas VIII C di SMP Negeri 31 Semarang dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis *make a match* pada pembelajaran IPS. Penelitian ini di lakukan dalam 2 siklus dengan total 4 pertemuan. Metode penelitian menggunakan metode observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dengan indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan rata-rata nilai yang di peroleh dari siklus I adalah 79,17 kemudian meningkat pada siklus II sebesar 83,20 kategori ini dapat di klasifikasikan dari kolaboratif menjadi sangat kolaboratif. Uji N-Gain pada penelitian ini menunjukan hasil 0,56 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi pada siswa kelas VIII C. hal ini di perkuat dengan antusian siswa dalam kolaborasi kelompok.

Abstract

In modern times, learners are required to have skills. One of the important skills to always improve is collaboration ability. Collaboration skills can foster a sense of responsibility, provide experience, improve good character and train teamwork for students. This research aims to improve collaboration skills in class VIII C students at SMP Negeri 31 Semarang by using a make a match based Problem Based Learning learning model in social studies learning. This research was conducted in 2 cycles with a total of 4 meetings. The research method uses the observation method. The data analysis technique used is quantitative with an indicator of the success of this research being an increase in the average value obtained from cycle I, which was 79,17, then increased in cycle II by 83,20. This category can be classified from collaborative to very collaborative. The N-Gain test in this research showed a result of 0,56 in the medium category. Based on research results, make a match learning can improve collaboration skills in class VIII C students. This is strengthened by students' enthusiasm for group collaboration.

© 2025 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Universitas Negeri Semarang
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: ragielsujiyanto02@gmail.com

ISSN 2252-7133
E-ISSN 2548-4648

PENDAHULUAN

Perkembangan di era modern ini sangat mempengaruhi dalam berbagai aspek khususnya dalam bidang Pendidikan. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional disebutkan bahwa peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kualitas yang dapat berguna didalam masyarakat. selain itu pada pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajara pada suatu lingkungan belajar. sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada hakikatnya proses pembelajaran di Indonesia saat ini menekankan pada siswa untuk memiliki keterampilan 4C berupa keterampilan berpikir kritis (*critival thinking skill*), keterampilan komunikasi (*communication skill*), kreativitas (*creativity*) dan keterampilan kolaborasi (*collaboration skill*). Selain kemampuan kognitif siswa juga diharapkan dapat meningkatkan berbagai keterampilan salah satunya adalah keterampilan kolaborasi.

Dalam meningkatkan kolaborasi perlu adanya proses pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk dapat berfikir secara Kristi tentang pelajaran yang sedang dilakukan. Salah satu model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk berfikir secara kristis adalah model pembelajaran Problem based learning (PBL). Model PBL tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik namun juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. PBL memiliki relevansi yang sangat kuat dengan konsep kurikulum merdeka dengan mengedepankan pemahaman terhadap karakter peserta didik serta pembeajaran yang bediferensi sehingga dapat meningkatkan kolaboratif bagi siswa.

Kolaborasi merupakan sebuah keterampilan pada proses pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok untuk mengimbangi perbedaan baik pandangan, pengetahuan, berperan dalam diskusi dengan memberikan saran yang objektif dan mendukung satu sama lain. Ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki serta di tingkatkan pada siswa salah satunya kolaborasi

adalah keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi ini memiliki tujuan untuk meningkatkan rasa tanggung jawab, melatih kekompakan, memberikan pengalaman, melatih kolaborasi dan meningkatkan karakter yang baik pada siswa. (ULhusna et al., 2020). Keterampilan kolaborasi sangat penting untuk diterapkan pada peserta didik khususnya dalam pembleajaran IPS supaya mereka dapat mengembangkan kemampuan sosial dengan baik, hal ini mengharuskan guru melakukan pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan karakter peserta didik agar pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi antar siswa.

Dalam hakikatnya proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas umumnya masih cenderung berbasis ceramah dan mendengarkan sehingga interaksi antara guru dengan siswa kurang terjalin dengan baik selain itu proses kolaborasi siswa juga cenderung pasif. Hal ini bertentangan dengan pendapat (Aisyah,2002) yang menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat melibatkan seluruh siswa secara aktif dengan pembelajaran yang mengacu pada dsikusi, kerja kelompok, melakukan kegiatan bermain atau kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan siswa salah satunya adalah kolaborasi.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan PPL di kelas VIII C SMP Negeri 31 Semarang dapat diketahui bahwa keterampilan kolaborasi siswa masih tergolong rendah hal ini dapat di ketahui ketika sedang melakukan pembelajaran berkelompok, terdapat beberapa siswa yang masih pasif dan tidak ikut mengerjakan tugas, bermain handphone, bergurau dengan teman sebangku serta menganggu kelompok lain sehingga sebagian yang aktif terlihat aktif didalam pembelajaran IPS. Menurut Julia (2016) menyatakan bahwa sikap kolaborasi yang kurang pada siswa dapat dilihat dari sikap interaksi sosialnya dan kerja sama yang dimiliki siswa masih kurang. Salah satu upaya didalam meningkatkan kerjasama kolaborasi perlu adanya model pembelajaran yang baru salah satunya adalah model pembelajaran Projek Based Learning (PBL).

Model pembelajaran PBL tidak hanya memberikan pengalaman yang menarik dan

menyenangkan bagi peserta didik namun juga memiliki manfaat yang lain seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyikapi tantangan dan masalah. Implementasi pembelajaran PBL yang berbasis *make a match* akan membuat pembelajaran pada peserta didik menjadi lebih baik. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan. Setiap peserta didik dapat sebuah kartu atau soal lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang.

Menurut Suprijono (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan mencari pasangan melalui kartu-kartu dimana kartu tersebut berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *make a match* diharapkan siswa mampu bekerja sama dalam kelompok sehingga menciptakan suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan dan minat belajar yang tinggi serta mengajarkan keterampilan akademik.

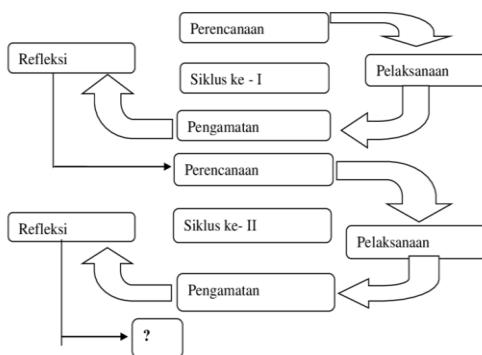
Adapun kelebihan dan kekurangan *Make a match* antara lain. Kelebihan : a). suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran b) kerjasama antar sesama siswa terwujud dinamis c). munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa. Kekurangan : a). suasana kelas menjadi ramai b). kurang kondusif c). guru harus menyiapkan media pembelajaran *make a match*.

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran *make a match* semua siswa berlomba dengan salah satu siswa menjadi leader sebagai wakil tim dengan anggota tim lainnya membantu leader untuk bisa mengumpulkan skor sebanyak mungkin. (Sulfemi,2018). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *make a match* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengenal dan memahami karakter masing-masing individu dan kelompok. Berdasarkan uraian diatas permasalahan yang di peroleh menjadi landasan penelitian untuk penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning make a match* dalam pembelajaran IPS

untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi pada peserta didik di kelas VIII C SMP Negeri 31 Semarang.

METODE

Penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan design penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Design penelitian Tindakan kelas

Menurut Arikunto (2015:58) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran didalam kelas. Pada penelitian tindakan kelas, pendidik mencoba melakukan sebuah inovasi baru dalam dunia Pendidikan terutama pada model pembelajaran di kelas dengan melakukan pemahaman karakter dan melakukan perbaikan kualitas dan mutu pembelajaran.

Pada pembelajaran ini terdapat dua siklus yang didalamnya termuat perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian ini terdapat prosedur tindakan kelas yang mengacu pada teori dari Arikunto (2015) yang menjelaskan bahwa siklus dalam penelitian tindakan kelas terbagi menjadi empat langkah yang pertama penyusunan perencanaan tindakan (planning). Yang kedua pelaksanaan tindakan (acting). Yang ke tiga pengamatan (observing) dan yang ke 4 refleksi. Tahapan disetiap pelaksanaannya harus selalu berurutan pada setiap siklusnya yang akhirnya akan terjadi tindakan kelas serta dapat diambil kesimpulan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 02 april 2024 hingga 24 april 2024 yang dilakukan di SMP N 31 Semarang. Subjek pada

penelitian ini adalah siswa kelas VIII C dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa.

Teknik pengumpulan pada penelitian ini menggunakan metode observasi. Teknik ini digunakan untuk mengukur tingkat kolaborasi siswa dengan mengacu pada instrument lembar observasi. Kegiatan observasi dilakukan pada proses pembelajaran yang di lakukan pada awal siklus I hingga II. Peningkatan kolaborasi siswa ditunjukan dengan adanya peningkatan nilai skor rata-rata di setiap siklusnya.

Data yang didapatkan dari hasil observasi akan dilakukan analisis secara kuantitatif dengan menghitung presentase keterampilan kolaborasi siswa serta uji N-gain. Adapun kriteria ketrampilan kolaborasi siswa sebagai berikut:

Table 1. Kriteria Aktivitas Kolaborasi Siswa:

Nilai	Kategori
>80	Sangat kolaboratif
>60-80	Kolaboratif
>40-60	Cukup kolaboratif
>20-40	Kurang kolaboratif
≤20	Tidak kolaboratif

(Sumber: Widyoko,2009).

Adapun kriteria keefektivan implementasi nilai nominasi uji N-gain menurut Meltzer sebagai berikut:

Table 2. Kriteria Nilai Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
0,70≤ n ≤ 100	Tinggi
0,30≤ n ≤ 0,70	Sedang
0,00≤ n ≤ 0,30	Rendah

(Sumber: Karinangsih, 2019)

PEMBAHASAN

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada siswa untuk melakukan sebuah pembelajaran berbasis masalah secara individu atau kelompok. PBL memiliki tujuan untuk membangun tingkat kreatifitas siswa didalam pembelajaran yang kompleks yang bersumber dari pertanyaan atau permasalahan yang menantang sehingga peserta didik diharuskan untuk menyelesaikan tugas tersebut. Penggunaan model pembelajaran PBL dengan berbasis *make a match* dapat melatih keterampilan kolaborasi peserta didik serta

diharapkan dapat berpikir kritis antar siswa dalam tingkatan yang sama dengan konsep pembelajaran yang memiliki karakter yang berbeda beda.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik didorong untuk dapat mengambil inisiatif dalam menyelesaikan tugas dan mendorong kerjasama kelompok yang efektif. Hal ini dapat membantu peserta didik membangun kolaborasi dan keterampilan sosial yang di perlukan didalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari 4 pertemuan. Dalam setiap siklus terdapat observasi untuk menilai keterampilan kolaborasi pada peserta didik. Hasil observasi pada siswa dapat disajikan pada table berikut:

Tabel 3 Rata-Rata Nilai Keterampilan Kolaborasis Siswa Setiap Siklus

Subjek	Pertemuan			
	1	2	3	4
1	41,67	43,75	73,92	79,17
2	41,67	56,25	79,17	79,17
3	56,25	70,82	81,25	85,42
4	37,50	54,17	79,17	79,17
5	50,00	56,25	72,92	79,17
6	60,42	47,92	72,92	75,00
7	35,42	58,33	70,83	72,92
8	56,25	72,92	81,25	85,42
9	58,33	75,00	83,33	89,58
10	39,58	52,08	75,00	83,33
11	58,33	72,92	85,42	87,50
12	70,83	75,00	93,75	93,75
13	66,67	64,58	72,92	85,42
14	58,33	66,67	72,92	79,17
15	37,50	64,58	75,00	91,25
16	70,83	83,33	81,25	87,50
17	39,58	60,42	75,00	81,25
18	58,33	62,50	79,17	87,50
19	58,33	62,50	79,17	87,50
20	60,42	60,42	79,17	81,25
21	54,17	64,58	83,33	87,50
22	43,75	64,58	75,00	79,17
23	45,83	62,50	72,92	77,08
24	72,92	87,50	93,72	93,75
25	43,75	60,42	79,17	77,08

26	66,67	64,58	81,25	83,33
27	43,75	60,42	77,08	81,25
28	60,42	60,42	79,17	81,25
29	52,08	58,33	79,17	79,17
30	58,33	64,58	79,17	87,50
31	43,75	58,33	70,83	81,25
32	64,58	81,25	62,50	89,58
Rata-Rata	53,19	64,00	77,99	83,40

Berdasarkan pada tabel diatas diperoleh data dari mulai siklus I pertemuan 1 rata-rata kolaborasi sebesar 53,19 dengan kategori cukup kolaboratif dan pertemuan 2 dengan rata-rata 64,00 dikategorikan kolaboratif, sedangkan pada pertemuan 3 dengan rata-rata 77,99 dikategorikan kolaboratif dan pertemuan 4 dengan rata-rata 83,07 dikatakan kategori sangat olaboratif. Hasil analisis nilai pada pertemuan siklus I rata-rata 53,26 serta hasil dari siklus II nilai rata-rata 83,07. Berdasarkan data di atas maka nilai kolaborasi siswa pada siklus I dapat digolongkan sebagai kolaboratif dan keterampilan pada siklus 2 termasuk dalam kategori sangat kolaboratif.

Adapun hasil data analisis observasi keterampilan kolaborasi sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Data Observasi

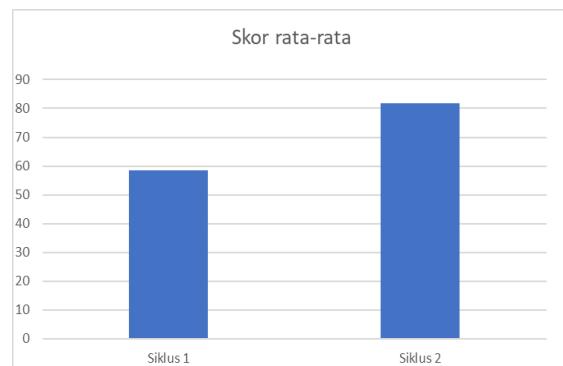
Observasi	Nilai rata-rata	Kategori	Observasi	Nilai rata-rata	Kategori
P1	53,19	Kurang kolaborasi	Siklus I	58,66	Cukup kolaboratif
P2	64,00	Cukup kolaborasi			
P3	77,99	Kolaborasi	Siklus II	81,69	Sangat kolaboratif
P4	83,20	Sangat kolaborasi			

Berdasarkan hasil dari table 4 dapat disimpulkan bahwa hasil observasi uji N-gain normalitas analisis hasil observasi keterampilan kolaborasi siswa, katergori nilai normalitas dapat dilihat berdasarkan pada table 2 yang kategori

terdiri dari rendah dan sedang. Adapun hasil data yang di sajikan pada table 5 merupakan uji N-gain yang berdasarkan pada observasi keterampilan kolaborasi siswa sebagai berikut:

Table 5. Uji N-gain Hasil Data Observasi

Observasi	Skor rata-rata	N-gain	kategori
Siklus I	58,66	0,56	sedang
Siklus II	81,69		



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Rata-Rata Kolaborasi Siswa.

Berdasarkan hasil dari table 4 dan gambar 2 dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaboratif pada siswa terjadi peningkatan hal ini ditunjukan dari presentase siklus I dan II yang ditunjukan dengan uji N-gainpn ada tabel 5 yang menunjukan nilai rata-rata keterampilan kolaborasi sebesar 0,56 yang termasuk pada kategori sedang. Proses penelitian dilakukan secara bertahap mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui tingkat kolaborasi pada siswa.

Prasiklus

Pada tahapan ini penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan observasi sesuai dengan kebutuhan penelitian yang akan dilakukan. Pada tahapan ini memiliki tujuan untuk menentukan dan mengidentifikasi permasalahan yang ada di dalam kelas. Pada penelitian ini kelas yang digunakan adalah kelas VIII C. untuk mengetahui nilai dari peserta didik perlu adanya pertanyaan-pertanyaan pemantik yang nantinya akan digunakan sebagai dasar dilakukannya tindakan kelas. Berdasarkan hasil observsi yang dilakukan pada saat pembelajaran sebelum siklus I-II masih terdapat siswa yang kurang kolaboratif seperti

saat kegiatan diskusi kelompok sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa kelas VIII C masih kurang.

Siklus I

Pada tahapan siklus I ini proses pembelajaran dilakukan pada tanggal 02 April 2024. Pada kegiatan siklus I terdapat beberapa tahapan yang dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahapan perencanaan penulis mempersiapkan perizinan kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas, permintaan kerjasama dengan guru mapel IPS, mempersiapkan modul ajar yang berisi pembelajaran *problem based learning make a match*. Proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, pembelajaran awal dilakukan dengan mengkondisikan peserta didik dan melakukan apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan di pelajari, tahap selanjutnya peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok pada pertemuan 1 dan dilanjutkan kegiatan presentasi LKPD pada pertemuan ke 2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem based learning*. Berdasarkan pada tabel 4 dapat dilihat bahwa tingkat kolaborasi siswa masih tergolong cukup kolaboratif dengan presentasi rata-rata 58,66. Dari data yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaboratif yang dimiliki siswa kelas VIIIC tergolong belum optimal karena masih ada beberapa siswa yang pasif didalam kegiatan berkelompok.

Selain itu masih terdapat beberapa siswa yang kurang antusian dalam berpartisipasi untuk menyelesaikan tugas kelompok. Tahapan pembelajaran akhir adalah relfeksi, kegiatan dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan daritahapan yang sudah dilaksanakan kemudian pendidik memberikan tugas serta pengarahan mengenai tugas yang akan mereka laksanakan pada tahapan selanjutnya.

Siklus II

Dalam pelaksanaan siklus II ini memiliki tujuan memperbaiki atau meningkatkan kolaborasi yang telah terjadi pada siklus I. Pada tahapan ini guru melakukan tindakan kelas

dengan lebih kolaboratif dan inovatif. Pada pembelajaran IPS guru menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *make a match* yang didalamnya termuat permainan akademi didalam kegiatan pembelajaran agar siswa terinovasi dan saling berkolaborasi. Menurut Majid (2013) menyatakan bahwa proses kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dapat menimbulkan kebosanan dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran harus bervariasi. Dalam pembelajaran variasi merupakan suatu model yang dapat membuat siswa merasa nyaman dan senantiasa pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Pada pembelajaran di siklus II menggunakan model pembelajaran *problem based learning make a match* yang merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bekerja sama antar siswa. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan seorang guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Nurdyansyah dan Fahyuni, (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas yang lain.

Arisnandar, dkk. (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan langkah perencanaan atau merencanakan aktivitas pembelajaran di kelas yang dapat digunakan sebagai panduan pengajaran yang dimanfaatkan seorang guru untuk membantu siswa memperoleh informasi baru pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran *problem based learning* berbasis *make a match* adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan siswa secara heterogen saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Helmiati (2012) Menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep, mengerjakan tugas, menyelesaikan masalah / persoalan atau menger

jakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Dalam pembelajaran *problem based learning make a match* siswa diajak untuk belajar sambil bermain. Menurut Sumarni, (2021) Model pembelajaran *problem based learning* tipe *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya dan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Menurut Shoimin (2014) langkah *problem based learning* yaitu (a) guru melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. (b) tiap peserta didik mendapatkan satu jenis kartu (c) tiap peserta didik berpikir mengenai soal atau jawaban dari kartu yang sudah dipegang (d) tiap peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang dipegang (e) tiap peserta didik yang dapat menemukan kecocokan kartu sebelum mencapai batasan waktu yang ditentukan, maka diberikan poin (g) kesimpulan/ penutup. (Nisrohah Neni Riyanti & Abdullah, 2018).

Make a match yang dilakukan pada siklus II dimana siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan saling berlomba untuk menyelesaikan soal yang terdapat di kertas astro. Pada setiap soal memiliki skor yang berbeda. Skor maksimal pada masing-masing kelompok adalah 150 Point yang harus diselesaikan selama 45 menit. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan menjadi pemenang didalam dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis pada siklus II keterampilan kolaborasi siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I dengan perolehan skor rata-rata 81,69 yang masuk dalam kategori sangat kolaboratif. Jadi model pembelajaran *problem based learning* berbasis *make a match* dapat memberikan dampak pada proses pembelajaran seperti menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kolaborasi kepada siswa. Model *make a match* yang dilakukan di kelas VIII C terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi pada peserta didik.

SIMPULAN

Simpulan yang di hasilkan berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan

adalah model pembelajaran *problem based learning make a match* pada pembelajaran IPS dapat mengingkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Proses pelaksanaan pembelajaran setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil obesrvasi pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan nilai pada siswa dari 58,66 menjadi 81,69. Apabila nilai rata-rata kolaborasi siswa di sesuaikan dengan kriteria kolaborasi maka siklus I tergolong dalam kategori cukup kolaboratif sedangkan pada siklus II tergolong kategori sangat kolaboratif hasil uji N-gain pada data observasi menunjukkan 0,56 dengan kategori sedang. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) dileas VIII C SMP N 31 Semarang sudah mencapai indikator keberhasilan kolaborasi dengan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dengan model pembelajaran *problem based learning* tipe *make a match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah,Nyimas (2002). Mengembangkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Forum Kependidikan. Vol 20. No 1. Hal 57.*
- Arikunto, S. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arara, F. B., Arswida, F., Saputra, R. A., & Suryanda, A. (2023). PBL Problem Based Learning: Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(4), 1112–1118.
- Aris, Shoimin. 2014. 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Arisnandar, Hakim, A., & Ilmi, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Edu Cendikia: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 170–184.
- Berha Ocvianti Sminanjuntka dkk. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Make a match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

- Kelas VIII di SMP Cinta Rakyat 3 Pematang Siantar. 2022/2023. Vol. 3. Hal. 369-377. Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.
- Helmiati. (2012). Model Pembelajaran. Aswaja Pressindo Jl. Plosokuning V No. 73 Minomartani, Ngaglik, Sleman Yogyakarta.
- Majid, Abdul. (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran. *In Nizmania Learning Center*.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Team Games Tournament (TGT) dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(01), 1-14
- Setiyawan, Heri (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Make a match* pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 6. Hal. 9632-9639.
- Setiyowati, Heni dkk. (2022). Penerapan Strategi *Make a match* berbasis powerpoint bernarasi untuk meningkatkan hasil belajar PPKN. *Jurnal of education research*. Vol 3. Hal. 228-234. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menengah Pertama pada Mata Pelajaran IPS. *International Journal of Elementary Education*, 4 (2), 130–137.