

## **Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Materi *Kruna Wilangan* Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar No. 2 Kapal**

**Ni Putu Ayu Sri Laksmi\*, Gusti Nyoman Mastini, Kadek Dedy Herawan**

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

\*ayusrilaksmi16@gmail.com

### **Abstract**

*This study aims to describe the effectiveness, challenges, and efforts of teachers in implementing the “Make a Match” cooperative learning model to improve students’ understanding of multiplication tables at SD No. 2 Kapal. This qualitative study collected data through observation, interviews, and documentation. Data analysis is based on constructivist theory to examine the formation of students’ knowledge, as well as behaviorist theory to observe changes in learning behavior. The results of the study indicate that the implementation of the “Make a Match” model is effective in improving students’ understanding of multiplication tables. This improvement is specifically evident in students’ accuracy in identifying and matching word cards, as well as changes in learning behavior where students become more enthusiastic and confident in actively interacting. The challenges identified included some students’ slowness in absorbing the material and a lack of mastery of the basics of number sequences. To address these challenges, the teacher provided solutions in the form of more interactive visual teaching materials (pairing cards), increased the intensity of independent practice, and provided continuous individual guidance.*

**Keywords: *Make A Match* Cooperative Model; *Kruna Wilangan*; SD No. 2 Kapal**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas, kendala, serta upaya guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* guna meningkatkan pemahaman materi *kruna wilangan* di SD No 2 Kapal. Penelitian kualitatif ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data berlandaskan pada teori konstruktivistik untuk meninjau pembentukan pengetahuan siswa, serta teori behavioristik untuk mengamati perubahan perilaku belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *make a match* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap *kruna wilangan*. Peningkatan pemahaman ini terlihat secara spesifik dari ketepatan siswa dalam mengidentifikasi dan memasangkan kartu kata, serta adanya perubahan perilaku belajar di mana siswa menjadi lebih antusias dan berani berinteraksi aktif. Adapun kendala yang ditemukan meliputi kelambanan beberapa siswa dalam menyerap materi dan minimnya penguasaan dasar *kruna wilangan*. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru memberikan solusi berupa penyediaan bahan ajar visual kartu pasangan yang lebih interaktif, peningkatan intensitas latihan mandiri, serta pemberian bimbingan individual secara berkelanjutan.

**Kata Kunci: Model Kooperatif *Make A Match*; *Kruna Wilangan*; SD No 2 Kapal**

### **Pendahuluan**

Pembelajaran bahasa Bali di sekolah dasar memiliki peran krusial tidak hanya dalam transfer pengetahuan, tetapi juga dalam pelestarian identitas budaya lokal. Salah satu materi esensial yang kerap menjadi tantangan bagi siswa adalah penguasaan *kruna*

*wilangan* (kata bilangan). Berbeda dengan bahasa Indonesia, *kruna wilangan* dalam bahasa Bali memiliki taksonomi yang spesifik dan terikat pada konteks sosio-kultural, seperti pembagian *kruna wilangan gebogan, pahan, tak tentu, ganjil, dan tentu* (Purwadi, 2020). Kompleksitas klasifikasi ini seringkali memicu kendala pedagogis. Kesenjangan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa meskipun kurikulum menuntut partisipasi aktif, praktik pengajaran bahasa Bali kerap masih didominasi pendekatan konvensional dan hafalan mekanis.

Akibatnya, motivasi intrinsik siswa menurun dan pemahaman konseptual terhadap bahasa ibu mereka menjadi dangkal (Astawan, Suardana & Wiranata, 2021). Oleh karena itu, diperlukan intervensi model pembelajaran yang mampu mentransformasi materi yang sarat hafalan menjadi pengalaman belajar yang konkret, kolaboratif, dan bermakna. Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memiliki urgensi akademis yang tinggi. Berbagai literatur mengonfirmasi bahwa pengintegrasian elemen visual dan permainan dalam pembelajaran kolaboratif efektif dalam mereduksi kecemasan belajar bahasa serta meningkatkan retensi memori jangka panjang.

Penggunaan kartu bergambar atau kartu kata dalam metode kooperatif terbukti mampu merangsang partisipasi aktif dan meningkatkan keterampilan berbahasa Bali pada siswa tingkat sekolah dasar (Sujana, Sudiasa & Yudiantara, 2021; Nyana et al., 2026). Melalui proses pencarian pasangan kartu (antara konsep/pertanyaan dan jawaban), model *Make a Match* tidak hanya menstimulasi kognitif siswa secara individu, tetapi juga memfasilitasi negosiasi makna melalui interaksi sosial dengan teman sebaya. Dalam konteks materi *kruna wilangan*, kartu berpasangan memberikan representasi visual yang mempermudah siswa mengidentifikasi dan membedakan jenis-jenis bilangan bahasa Bali secara langsung dalam suasana kompetitif yang menyenangkan.

Pemilihan kelas 5 di SD No. 2 Kapal sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan psikologis dan strategis. Pada fase usia ini, siswa berada pada tahap operasional konkret yang sangat membutuhkan stimulus visual dan aktivitas fisik seperti mencocokkan kartu untuk memproses informasi yang rumit. Selain itu, kelas 5 merupakan masa transisi krusial untuk memantapkan fondasi konseptual sebelum siswa menghadapi beban materi yang lebih berat di kelas 6. Jika penelitian-penelitian terdahulu umumnya hanya menguji efektivitas metode kooperatif berbantuan kartu pada keterampilan berbahasa Bali secara umum Nyana et al., (2026) penelitian ini secara spesifik mengeksplorasi utilitasnya dalam mengurai kerumitan *kruna wilangan*. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat dirumuskan sebuah strategi pedagogis yang solid dan teruji untuk merevitalisasi capaian belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Bali.

## Metode

Penelitian ini mengadopsi rancangan deskriptif kualitatif, sebuah pendekatan yang bertujuan untuk mengeksplorasi, memahami, dan mendeskripsikan fenomena secara nyata fokus utama penelitian ini adalah menghimpun data objektif mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran Bahasa Bali, khususnya materi *kruna wilangan*. Penelitian dilaksanakan di SD No. 2 Kapal dengan subjek penelitian yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih agar data yang diperoleh berasal dari informan yang benar-benar relevan dan memiliki kapasitas terkait fokus penelitian. Informan utama dalam penelitian ini adalah 1 orang guru mata pelajaran Bahasa Bali kelas V. Sementara itu, informan pendukung terdiri dari 5 orang siswa kelas V yang dipilih berdasarkan representasi variasi kemampuan akademik (tinggi, sedang, dan rendah) serta tingkat keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama:

observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang diterapkan adalah observasi partisipasi pasif, di mana peneliti mengamati secara langsung jalannya proses pengajaran *kruna wilangan* menggunakan media kartu pencocokan tanpa mengintervensi kegiatan guru dan siswa. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur menggunakan pedoman wawancara untuk menggali informasi mendalam dari guru terkait kendala pedagogis dan strategi mitigasinya, serta dari siswa untuk mengetahui respons dan tingkat kesulitan mereka. Selanjutnya, studi dokumentasi dilakukan dengan menelaah modul ajar, rekapitulasi hasil evaluasi siswa, dan foto kegiatan belajar mengajar guna mendukung data lapangan. Secara teoretis, analisis data dalam penelitian ini dibedah menggunakan behaviorisme dan konstruktivisme. Perspektif behaviorisme digunakan sebagai landasan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model *make a match* dalam memicu perubahan perilaku belajar dan hasil penguasaan *kruna wilangan* pada siswa. Di sisi lain, perspektif konstruktivisme diaplikasikan untuk menganalisis proses pembentukan pengetahuan siswa secara mandiri melalui interaksi teman sebaya, serta membedah strategi dan upaya guru dalam merancang lingkungan belajar yang fasilitatif.

Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data melalui teknik triangulasi. Peneliti menerapkan triangulasi teknik (menguji konsistensi data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi) serta triangulasi sumber (membandingkan keterangan dari guru dengan pengakuan siswa). Setelah data divalidasi, proses analisis data yang meliputi tiga tahapan berkelanjutan: (1) reduksi data, yakni menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data mentah dari catatan lapangan ke dalam informasi yang esensial; (2) penyajian data (*data display*), yakni menyusun data secara naratif dan sistematis agar pola hubungan antarfenomena dapat dipahami; serta (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana peneliti merumuskan konklusi akhir berdasarkan temuan yang telah tervalidasi dan didukung oleh landasan teoretis yang kuat.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Keberhasilan implementasi model kooperatif tipe *make a match* tidak sekadar dinilai dari dinamika kelas yang lebih hidup, melainkan secara esensial dibuktikan melalui modifikasi perilaku belajar siswa yang terukur. Dalam kacamata teori behavioristik, proses pembelajaran pada hakikatnya adalah pembentukan koneksi antara stimulus dan respons (S-R) yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang dapat diobservasi. Penggunaan kartu pertanyaan dan jawaban dalam model ini mendesain lingkungan belajar sedemikian rupa sehingga siswa terkondisikan untuk terlibat secara fisik dan kognitif. Kerja sama kelompok kecil beroperasi sebagai ruang pembentukan kebiasaan kolaboratif yang sistematis, di mana siswa dikondisikan untuk mencapai target akademik melalui serangkaian tindakan taktis yang berulang.

#### a. Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi *Kruna Wilangan*

Tinjauan behavioristik mendefinisikan pemahaman bukan sekadar proses mental yang abstrak, melainkan termanifestasi secara konkret dalam bentuk respons yang tepat terhadap stimulus yang diberikan. Pada materi *kruna wilangan*, efektivitas pemahaman ini terukur secara objektif dari kecepatan dan presisi kognitif siswa dalam menganalisis dan memasangkan kartu. Kartu pertanyaan bertindak sebagai stimulus spesifik yang terencana, sedangkan tindakan operasional siswa dalam menemukan dan menempelkan kartu jawaban yang relevan merupakan bentuk respons yang dikondisikan secara edukatif (Suprijono, 2021).

Proses analitis yang terjadi sebelum penempelan kartu seperti tahapan membaca, mengevaluasi makna, dan berdiskusi dengan pasangan merupakan perilaku prasyarat esensial yang memperkuat retensi memori jangka panjang. Pembahasan mengenai

peningkatan pemahaman ini menjadi lebih komprehensif ketika diukur melalui indikator perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Make a Match*. Sebelum intervensi pembelajaran dilakukan, hasil observasi dan evaluasi awal menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan jenis-jenis *kruna wilangan* (seperti membedakan *kruna wilangan ketekan*, *gebogan*, atau *pepasan*), yang berimplikasi pada rendahnya persentase ketuntasan klasikal.

Namun, pasca implementasi model, terjadi transformasi kemampuan kognitif yang signifikan. Siswa yang sebelumnya hanya mampu melakukan menghafalan tingkat dasar, kini menunjukkan peningkatan kepekaan analitis yang dibuktikan dengan minimnya kesalahan saat menjodohkan kartu di bawah tekanan waktu permainan (Shoimin, 2022). Ketepatan siswa dalam memasang konsep *kruna wilangan* ini membuktikan bahwa koneksi *Stimulus-Response* (S-R) telah terbentuk secara solid dan bermakna, bukan lagi sekadar hasil coba-coba.

Validasi langsung yang terjadi ketika kartu mereka dinyatakan cocok dengan kunci jawaban atau hasil kelompok lain berfungsi sebagai *positive reinforcement* (penguatan positif) yang sangat kuat. Menurut Arends (2020) penguatan seketika dalam setting pembelajaran kooperatif ini tidak hanya memvalidasi kebenaran konsep di struktur kognitif siswa, tetapi juga secara efektif mengeliminasi miskonsepsi dan keraguan. Hasilnya, konstruksi pemahaman terhadap materi *kruna wilangan* menjadi jauh lebih ajeg dan persentase hasil belajar siswa mengalami lonjakan yang terukur pada asesmen sumatif di akhir siklus.

#### **b. Meningkatkan Motivasi Belajar dan Dinamika Interaksi Siswa**

Peningkatan motivasi dan dinamika interaksi siswa dalam penerapan *Make a Match* tidak cukup hanya ditinjau dari kacamata behavioristik, tetapi perlu dianalisis secara mendalam menggunakan pisau bedah Teori Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*). Berdasarkan perspektif ini, *Make a Match* secara sistematis menciptakan interdependensi positif (ketergantungan saling menguntungkan) di antara peserta didik (Slavin, 2019). Dalam konteks pencarian pasangan kartu *kruna wilangan*, keberhasilan individu mutlak terikat pada keberhasilan rekannya dalam menganalisis kecocokan materi.

Kondisi ini secara alamiah memaksa terjadinya interaksi promotif tatap muka, di mana siswa menanggalkan sikap individualistisnya untuk saling berdiskusi, mengoreksi, dan memberikan dukungan sejawat demi mencapai tujuan kelompok. Jika dianalisis menggunakan Teori Determinasi Diri mengenai motivasi belajar, elemen permainan) dan mobilitas fisik dalam sintaks *Make a Match* berhasil mengakomodasi tiga kebutuhan psikologis dasar siswa: kompetensi, otonomi, dan keterikatan sosial Deci & Ryan dalam (Schunk, 2020).

Rekayasa lingkungan kelas yang awalnya kaku menjadi lingkungan yang bebas dari ancaman terbukti efektif menurunkan filter afektif atau kecemasan akademik siswa. Kegembiraan dan antusiasme yang diekspresikan selama proses pencocokan kartu merupakan manifestasi dari transisi motivasi dari yang awalnya bersifat ekstrinsik (dorongan untuk sekadar mendapat nilai), berkembang menjadi motivasi intrinsik karena siswa menemukan kepuasan kognitif dan sosial saat berhasil memecahkan teka-teki *kruna wilangan*.

Akumulasi dari interaksi sosial yang terarah dan terpenuhinya kepuasan psikologis ini bermuara pada peningkatan resiliensi dan persistensi belajar siswa. Ketika siswa berhasil menemukan pasangannya secara akurat, mereka mengalami gratifikasi instan yang bertindak sebagai *reward* psikologis tingkat tinggi (Huda, 2022). Perasaan kompeten yang diakui oleh kelompok sebaya ini menciptakan efek adiktif yang

positif terhadap proses belajar. Dengan demikian, motivasi intrinsik siswa untuk terus berpartisipasi aktif dan mengeksplorasi kedalaman materi bahasa Bali terus terawat, sejalan dengan terbangunnya iklim kelas yang kolaboratif, komunikatif, dan berpusat pada aktivitas pembelajaran.

### **c. Efektif sebagai Sarana Melatih Keberanian Siswa Untuk Berinteraksi**

Perubahan perilaku siswa dari yang semula pasif menjadi reaktif secara verbal merupakan bukti empiris terjadinya proses *shaping* (pembentukan perilaku bertahap) dalam kerangka behaviorisme. Model *make a match* memaksa terjadinya interaksi sosial melalui instruksi yang terstruktur. Siswa dikondisikan untuk memberikan respons sosial seperti bertanya, berdebat ringan, dan mencocokkan persepsi sebagai syarat mutlak untuk menyelesaikan tugas kelompok. Bagi siswa yang memiliki kecenderungan pendiam (*introvert*) atau mengalami kecemasan komunikasi, model ini meniadakan elemen hukuman berupa rasa malu karena kesalahan individual, sebab tanggung jawab ditanggung secara berpasangan.

Hilangnya tekanan intimidatif ini memfasilitasi keberanian siswa untuk bereksplorasi secara verbal. Ketika keberanian mereka untuk berbicara membuahkan hasil (menemukan pasangan kartu) dan diapresiasi saat presentasi di depan kelas, momen tersebut menjadi penguatan sosial (*social reinforcement*). Repetisi dari penguatan ini pada akhirnya meminimalisir hingga menghilangkan perilaku menghindar atau diam, dan secara permanen menanamkan perilaku proaktif serta kemampuan komunikasi interpersonal yang lebih luwes di dalam kelas.

## **2. Permasalahan dan Upaya Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model pembelajaran baru tentu akan memiliki masalah, masalah tersebut berada di luar atau di tengah kelas, masalah yang sering dihadapi oleh guru maupun siswa. Dalam pembelajaran menggunakan model tipe *make a match* dalam pembelajaran bahasa Bali kelas 5 SD No. 2 Kapal, terdapat masalah yang didapat dari pembelajaran. Teori yang digunakan peneliti dalam menganalisis masalah dan upaya yang dilakukan dalam menggunakan model pembelajaran tipe mencocokkan adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme di sini berfungsi sebagai penyesuaian pengetahuan baru terhadap struktur kognitif seseorang yang menyebabkan terjadinya masalah serta upaya yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

### **a. Masalah Yang Di Temukan Guru**

Dalam menyediakan bahan pembelajaran kepada siswa, guru pasti menghadapi beberapa masalah ketika menjelaskan bahan pembelajaran kepada siswa. Berikut ini menggambarkan masalah yang dihadapi guru bahasa Bali di SD No. 2 Kapal dalam menyediakan bahan pembelajaran krana wilangan kepada siswa kelas 5 menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *make a match*.

#### **1) Siswa Membutuhkan Waktu Lebih Lama Untuk Memahami Pelajaran**

Siswa dalam proses pembelajaran bergantung pada proses pembelajaran. Guru sangat berguna dalam menciptakan pembelajaran yang baik dalam kehidupan siswa. Permainan menjadi proses dinamis, yang terjadi di tengah permainan. Ketika guru belajar, siswa pun belajar. Kemudian terjadi interaksi interaktif antara guru dan siswa satu sama lain dan dengan sumber belajar. Pembelajaran di kelas dapat efektif dan efisien jika diperkuat dengan suasana yang kondusif. Pembelajaran yang baik dan lingkungan kelas yang nyaman, tetapi situasi ini biasanya tidak terjadi pada jam-jam terakhir pembelajaran, seperti di SD No 2 Kapal. Oleh karena itu, guru bahasa Bali SD No. 2 Kapal menciptakan dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar pelajaran tidak terlalu lama dan siswa dapat berdiskusi dengan teman-teman tentang situasi yang didapat

siswa saat pelajaran dimulai. Lebih lanjut, terlihat pada jam-jam pelajaran terakhir, sejatinya merupakan manifestasi dari kelelahan kognitif. Ketika siswa dihadapkan pada materi bahasa Bali di penghujung hari, kapasitas memori kerja mereka untuk memproses informasi baru telah menurun drastis. Dalam situasi ini, guru tidak bisa sekadar mengandalkan metode ceramah konvensional karena akan memperburuk iklim akademik kelas. Sebagai respons pedagogis, penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* bukan sebatas variasi hiburan, melainkan intervensi instruksional yang strategis. Melalui permainan ini, guru mendisrupsi kebosanan dengan memberikan stimulus kinestetik dan visual.

Transformasi materi *kruna wilangan* ke dalam bentuk pencocokan kartu secara efektif menggeser beban kognitif yang awalnya ditanggung secara individual menjadi tanggung jawab komunal. Merujuk pada pandangan Slavin (2019) pembelajaran kooperatif pada kondisi atensi yang rendah sangat krusial, karena interaksi dialogis antar teman sejawat mampu mengakselerasi pemahaman konsep melalui bahasa sehari-hari yang lebih mudah dicerna, sehingga ketergantungan siswa pada instruksi searah dari guru dapat diminimalisasi.

## 2) Kurangnya Pemahaman Kruna Wilangan

Dalam proses penentuan metode pembelajaran yang menunjukkan masalah dalam pengajaran *kruna wilangan* dengan Model Kooperatif Tipe *make a match* dengan siswa adalah siswa tidak mengerti ketika guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa. Jika dilihat dari waktu pembelajaran yang seharusnya diperoleh siswa kelas 5, siswa mendapatkan 2 jam pembelajaran yang berlangsung selama 40 x 2 menit dan di semester 1 yang berlangsung selama 6 bulan materi pembelajaran diperoleh hingga kelas 5 yang telah diselesaikan dengan UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester).

Demikian pula, di semester 2, pembelajaran bahasa Bali terdiri dari 5 Adidaya yang telah diselesaikan dengan UTS dan UAS. Tetapi waktunya terasa kurang karena dalam pelajaran siswa tidak mudah mengerti karena siswa tidak dapat memahami *kruna wilangan*. Itulah sebabnya guru yang bersangkutan seringkali terburu-buru memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Khususnya dalam menyediakan bahan pembelajaran kata dan angka dengan model pembelajaran Kooperatif *make a match*, sebaiknya dilakukan latihan yang sering diulang agar siswa lebih memahami materi pembelajaran yang dijelaskan guru dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

### **b. Masalah Yang Di Temukan Siswa**

Dalam pembelajaran *kruna wilangan* di SD No 2 Kapal menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, terlihat bahwa siswa belajar melalui sepasang kartu berwarna yang ditempel di papan tulis dan berisi berbagai bentuk angka. Aktivitas ini mengharuskan siswa untuk mencocokkan angka dengan bentuk *kruna wilangan* yang benar. Dari proses ini, terdapat masalah bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis dan memahami hubungan antara angka dan pengucapan kata bilangan.

Hal ini terlihat ketika siswa harus memilih atau menggabungkan kartu, di mana mereka ragu-ragu, menghabiskan waktu lama, dan terkadang membuat kesalahan dalam menentukan pasangan yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan siswa tentang *kruna wilangan* belum sepenuhnya terbentuk. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam materi *kruna wilangan* di SD No 2 Kapal telah mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat mendorong aktivitas siswa. Hal ini terlihat dari respons siswa yang merasa lebih tertarik dan berpartisipasi dalam kegiatan mencocokkan kartu. Namun, keaktifan tersebut belum cukup untuk menunjukkan pemahaman yang mendalam, karena masih ada siswa yang

kesulitan menentukan pasangan yang tepat, terutama untuk krana wilangan dengan angka yang lebih besar. Masalah yang diuraikan oleh siswa dalam pembahasan di atas menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai bentuk dan fungsi kata bilangan, baik dari segi hafalan maupun penerapannya dalam kalimat. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih dangkal dan belum terinternalisasi dengan baik. Selain itu, kurangnya kebiasaan menggunakan krana wilangan dalam kehidupan sehari-hari juga menjadi faktor yang memperparah masalah ini. Siswa seringkali bingung ketika dihadapkan dengan banyak pilihan yang serupa, sehingga mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk menjawab dan seringkali membuat kesalahan dalam mencocokkan kartu.

### **c. Upaya Guru Dalam Mengatasi Masalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di SD No 2 Kapal**

Melalui permasalahan yang dihadapi guru dalam melaksanakan pelajaran bahasa Bali, khususnya pelajaran mendengarkan krana wilangan, dapat diperoleh salah satu upaya untuk menjelaskan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa.

#### **1) Guru Memberikan Bahan Ajar dengan Kartu Pasangan Ketika Siswa Menerima Pelajaran dalam Waktu Singkat**

Bahan ajar sangat penting ketika guru memberikan bahan ajar kepada siswa. Tetapi jika guru hanya memberikan pelajaran saja, siswa tampak tegang/merasa takut terhadap pelajaran. Itulah sebabnya guru bahasa Bali di SD No. 2 Kapal memutuskan untuk membuat bahan ajar yang berisi kartu. Model pencocokan ini, jika disertai dengan bahan ajar menggunakan kartu pasangan, tampak memudahkan siswa untuk melaksanakan pelajaran dan siswa dapat menikmati pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat oleh guru, khususnya tentang pembelajaran kata bilangan, harus memperhatikan situasi siswa kelas 5 ke atas.

Di kelas ini ada situasi di mana siswa yang sudah lama menerima materi juga tidak mengerti jika dijelaskan menggunakan bahasa Bali, tetapi materi tersebut dipahami jika menggunakan bahasa Indonesia. Selain itu, siswa merasa lama menerima pelajaran karena tegang atau takut ketika belajar bahasa Bali. Oleh karena itu, guru mata pelajaran Bahasa Bali membuat bahan ajar yang mudah dipahami oleh siswa dan semua kalimat dalam Bahasa Bali disertai terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia. Selain itu, guru membuat model mencocokkan dan mengisi kartu gambar berpasangan sambil belajar agar siswa tidak takut dan terlihat rileks saat belajar. Isi bahan ajar dijelaskan dan diperoleh dari perpustakaan yang tersedia di sekolah, tetapi disesuaikan dengan komposisi bahan ajar agar sesuai dengan situasi siswa.

#### **2) Ingatkan Siswa Untuk Lebih Banyak Belajar Mengenal Kata-Kata Bilangan di Rumah**

Pembelajaran bahasa Bali di sekolah memainkan peran penting dalam melestarikan bahasa dan budaya Bali agar tetap stabil dan berkelanjutan. Terutama pada siswa kelas 5 SD No. 2 Kapal, pemahaman materi kata-kata bilangan perlu diantisipasi karena materi ini merupakan dasar pengajaran angka, bilangan, dan urutan dalam bahasa Bali. Dalam situasi saat ini, waktu belajar bahasa Bali yang diberikan adalah 2 jam per minggu, sehingga guru harus memilih strategi pembelajaran yang tepat agar siswa tetap aktif dan menikmati pembelajaran.

Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami kata-kata bilangan dengan menemukan pasangan kartu. Upaya guru dalam mengingatkan dan menugaskan siswa untuk mendalami materi *krana wilangan* di rumah bukanlah sekadar imbauan rutin yang bersifat administratif, melainkan sebuah strategi pedagogis untuk mengatasi defisit waktu efektif belajar di sekolah. Alokasi waktu pembelajaran bahasa Bali yang hanya dua jam pelajaran per minggu merupakan kendala struktural yang sangat minim untuk

mengkonstruksi pemahaman komprehensif terhadap nomenklatur bilangan lokal yang mulai asing bagi generasi muda. Untuk menyalahi keterbatasan tersebut, implementasi model *Make a Match* di kelas secara strategis difungsikan sebagai pemantik kognitif dan jangkar motivasi. Setelah antusiasme siswa terbangun melalui permainan pencocokan kartu di sekolah, guru secara sengaja mentransfer sebagian beban kognitif tersebut ke ranah personal melalui instruksi pendalaman materi di rumah. Manuver ini sejalan dengan prinsip perluasan ekosistem belajar, di mana keterbatasan jam tatap muka dikompensasi dengan perpanjangan durasi paparan materi di luar jam sekolah (Slavin, 2019).

Secara teoretis, instruksi perluasan jam belajar ini merupakan manuver instruksional untuk menumbuhkan kemandirian belajar siswa secara bertahap. Lingkungan rumah tangga yang terbebas dari tekanan akademik formal memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk memproses dan menginternalisasi istilah-istilah *kruna wilangan* sesuai dengan ritme kognitif mereka masing-masing. Namun, guru juga menyadari bahwa pada rentang usia siswa kelas 5 SD, kemampuan regulasi diri tersebut belum terbentuk secara utuh.

Oleh karena itu, strategi penugasan mandiri ini secara inheren menuntut hadirnya dukungan perancah dari orang tua. Dalam konteks ini, guru merancang ekosistem pembelajaran yang secara tidak langsung melibatkan orang tua bukan sebagai pengajar akademik, melainkan sebagai fasilitator lingkungan yang bertugas menjaga konsistensi motivasi ekstrinsik dan mendisiplinkan rutinitas belajar siswa ketika pengawasan langsung dari institusi sekolah terputus (Schunk, 2020). Lebih jauh, sinergi yang dibangun antara pembelajaran kooperatif di kelas dan pembelajaran mandiri di rumah menciptakan sebuah siklus lingkaran umpan balik yang krusial bagi pencapaian ketuntasan akademik.

Ketika siswa mengalami disonansi kognitif atau kebingungan saat mempelajari *kruna wilangan* yang jarang digunakan di rumah, hambatan tersebut direkonstruksi oleh guru menjadi bahan inkuiri (*inquiry*) untuk pertemuan berikutnya. Dorongan guru agar siswa berani bertanya di kelas merupakan bentuk asesmen formatif yang dialogis. Strategi ini mengubah pola komunikasi dari yang awalnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang digerakkan oleh rasa ingin tahu siswa. Melalui integrasi strategi ini, upaya guru tidak hanya sekadar menggugurkan kewajiban penuntasan silabus, tetapi secara aktif membangun kebiasaan belajar yang persisten guna menjamin kelestarian pemahaman linguistik bahasa Bali secara berkelanjutan (Suprijono, 2021).

## **Kesimpulan**

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pengajaran *kruna wilangan* di kelas V SD No. 2 Kapal terbukti efektif dalam mentransformasi dinamika kognitif dan afektif peserta didik. Secara pedagogis, model ini memfasilitasi pembentukan perilaku belajar yang lebih adaptif dengan mengubah pola pasif individualistis menjadi partisipasi aktif kolaboratif melalui rekayasa lingkungan yang minim kecemasan. Penggunaan media kartu berpasangan tidak hanya mempercepat koneksi stimulus-respons dalam pemahaman konsep linguistik bahasa Bali, tetapi juga bertindak sebagai penguatan positif yang mengonsolidasi memori jangka panjang. Lebih dari itu, elemen gamifikasi dalam model ini secara terukur berhasil mendongkrak motivasi intrinsik dan keberanian komunikasi interpersonal, sehingga pembelajaran bergeser dari dominasi instruksi searah guru menuju iklim akademik yang dialogis dan berpusat pada interaksi sejawat. Meskipun terbukti efektif, implementasi model ini tetap dihadapkan pada tantangan instruksional, terutama yang berkaitan dengan kelelahan kognitif siswa pada jam pelajaran akhir serta dangkalnya retensi terhadap istilah lokal yang jarang digunakan. Sebagai bentuk mitigasi pedagogis, guru melakukan intervensi

strategis melalui penyederhanaan bahan ajar berbasis kartu dwibahasa (Bali-Indonesia) untuk menurunkan beban kognitif sekaligus menjembatani kesenjangan pemahaman. Langkah taktis ini kemudian disinergikan dengan strategi perluasan waktu belajar mandiri di rumah guna mengkompensasi keterbatasan jam tatap muka di sekolah. Integrasi antara aktivitas kooperatif di kelas dan rutinitas belajar mandiri yang terarah ini pada akhirnya bermuara pada terciptanya siklus umpan balik yang persisten, yang tidak hanya menuntaskan target kurikulum, tetapi juga menjamin keberlanjutan pemahaman siswa terhadap warisan bahasa Bali.

### Daftar Pustaka

- Arends, R. I. (2020). *Learning To Teach*. Columbus: McGraw-Hill Education.
- Astawan, I. G. N. B., Suardana, I. M., & Wiranata, I. W. (2021). Pembelajaran Berbasis Praktik untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Bali. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(1), 45-56.
- Chaer, A. (2008). *Morfologi Bahasa Indonesia Pendekatan Proses*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Curran, L. (1994). *Language Arts Idea Bank*. San Juan Capistrano: Kagan Cooperative Learning.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2022). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodologis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyono, I. (2013). *Morfologi Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nyana, P., Utama, I., Dewantara, I. P., & Wirahyuni, K. (2026). Meningkatkan Keterampilan Anggah-Ungguhing Bahasa Bali Melalui Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Flash Card Pada Siswa Kelas V SDK Karya Singaraja. *JURNALISTRENDI: Jurnal Linguistik, Sastra, dan Pendidikan*, 11(1), 69-71.
- Purwadi, I. M. A. (2020). Etnomatematika Judi Momongan (Melestarikan Bahasa Bali dengan Mengenalkan “Kruna Wilangan” Dalam Pembelajaran Matematika). *Subasita: Jurnal Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa Bali*, 1(2).
- Sani, A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning Theories: An Educational Perspective*. London: Pearson.
- Shoimin, A. (2022). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum Merdeka Dan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sujana, I. M., Sudiasa, I. M., & Yudiantara, I. G. B. (2021). Media Flash Card Sebagai Media Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 9(2), 140-148.
- Suprijono, A. (2021). *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.