

Penggunaan Permainan *Make & Match* untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik di SMP Negeri 7 Banjarmasin

Author:

Amanda Apriliya¹
Ali Rachman²
Hendro Yulius Suryo Putro³

Affiliation:

Universitas Lambung
Mangkurat, Banjarmasin^{1,2,3}

Corresponding email

2210123120007@mhs.ulm.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2026-01-27
Accepted: 2026-02-08
Published: 2026-02-08



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya terbatas pada pencapaian tujuan kognitif, tetapi juga harus mempertimbangkan pengembangan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran kooperatif, dikombinasikan dengan permainan edukatif seperti *Make & Match*, dapat berkontribusi dalam mencapai tujuan ini. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, dan komunikasi antar siswa. Studi kuantitatif kuasi-eksperimental ini menggunakan desain pre-test/post-test satu kelompok. Penelitian ini melibatkan 31 siswa kelas 8 E di SMP Negeri Banjarmasin No. 7. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner keterampilan sosial yang memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan uji t berpasangan Student dan perhitungan ukuran efek (Cohen's d). Analisis menunjukkan perbedaan signifikan pada tingkat keterampilan sosial siswa sebelum dan setelah implementasi permainan "Make & Match" ($p < 0,001$). Skor rata-rata keterampilan sosial meningkat dari 104,35 pada penilaian pertama menjadi 111,26 pada penilaian terakhir. Perhitungan ukuran efek menghasilkan nilai Cohen's d sebesar 1,518, yang menunjukkan efek yang sangat besar. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan "Make & Match" efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, khususnya dalam komunikasi, kerja sama, empati, pengendalian diri, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Oleh karena itu, permainan ini dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran kooperatif alternatif, mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif serta berkontribusi pada pengembangan karakter siswa.

Kata kunci: Keterampilan Sosial; Make & Match; Pembelajaran Kooperatif; SMP

Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah menengah pertama tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga berperan penting dalam membentuk keterampilan sosial yang meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, saling menghargai, dan mengendalikan diri dalam interaksi sosial. Keterampilan sosial yang baik menjadi modal penting bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta membangun hubungan sosial yang positif di lingkungan sekolah (Hanghøj & Karnøe, 2024).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bersama guru mata pelajaran di kelas VIII E SMP Negeri 7 Banjarmasin, ditemukan sejumlah permasalahan empiris terkait keterampilan sosial

peserta didik. Sebagian peserta didik menunjukkan kecenderungan pasif dalam kegiatan kelompok, kurang berani menyampaikan pendapat, serta mengalami kesulitan bekerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, interaksi sosial di kelas masih didominasi oleh beberapa peserta didik tertentu, sementara sebagian lainnya cenderung menghindari keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kualitas interaksi sosial di kelas dan menghambat terciptanya pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif (Noperiyanti & Hasibuan, 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan pembelajaran kooperatif berbasis permainan edukatif. Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik diberi ruang untuk belajar melalui interaksi sosial, diskusi, serta kerja sama dalam kelompok. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dengan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan partisipasi sosial aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Sousa et al., 2023).

Permainan *Make & Match* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas mencari pasangan kartu yang sesuai, baik berupa soal dan jawaban, konsep dan definisi, maupun gambar dan keterangan. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik dituntut untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta berinteraksi secara intens dengan teman sebaya. Karakteristik permainan *Make & Match* menjadikan permainan ini tidak hanya berpotensi dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga berperan penting dalam mendukung pengembangan keterampilan sosial peserta didik melalui interaksi, kerja sama, dan komunikasi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung (Wulandari & Rosdiana, 2024).

Meskipun demikian, kajian empiris yang secara khusus menelaah pengaruh permainan *Make & Match* terhadap keterampilan sosial peserta didik pada jenjang sekolah menengah pertama masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menekankan pada peningkatan hasil belajar kognitif dan keaktifan belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas permainan *Make & Match* dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik pada konteks pembelajaran di SMP (Hanghøj & Karnøe, 2024).

Berdasarkan permasalahan empiris dan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan *Make & Match* terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 7 Banjarmasin. Hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan permainan *Make & Match* berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik (Noperiyanti & Hasibuan, 2025).

Studi Literatur

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make & Match* memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui keterlibatan aktif peserta didik. Sejumlah studi melaporkan bahwa penerapan *Make & Match* mampu mendorong interaksi antarpeserta didik, meningkatkan kerja sama kelompok, serta memperkuat kemampuan komunikasi selama proses pembelajaran (Safitri & Nasrudin, 2022). Aktivitas mencari pasangan kartu menuntut peserta didik untuk saling berinteraksi dan berkoordinasi, sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan partisipatif (Damayanti, 2020).

Meskipun demikian, jika ditelaah lebih lanjut, sebagian besar penelitian terdahulu mengenai *Make & Match* masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif dan keaktifan belajar peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar (Veryawan et al., 2022). Aspek keterampilan sosial sering kali hanya diposisikan

sebagai dampak tidak langsung, tanpa pengukuran yang terstruktur dan mendalam (Damayanti, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Make & Match berpotensi mendukung pengembangan keterampilan sosial, bukti empiris yang secara khusus mengkaji pengaruhnya terhadap keterampilan sosial peserta didik, terutama pada jenjang sekolah menengah pertama, masih terbatas. Selain itu, penelitian yang membahas pengembangan keterampilan sosial melalui pembelajaran kooperatif umumnya menggunakan model selain Make & Match, seperti problem solving atau diskusi kelompok, yang menekankan kerja sama dan komunikasi sebagai bagian dari proses belajar (Ayu et al., 2025).

Studi-studi tersebut menegaskan bahwa interaksi sosial yang terstruktur dalam pembelajaran berperan penting dalam mengembangkan empati, pengendalian diri, serta kemampuan menyelesaikan konflik peserta didik (Setiawan et al., 2025). Namun, perbedaan karakteristik model pembelajaran menyebabkan hasil penelitian tersebut belum dapat sepenuhnya menggambarkan efektivitas permainan Make & Match dalam mengembangkan keterampilan sosial (Safitri & Nasrudin, 2022).

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, model pembelajaran kooperatif tipe Make & Match memiliki potensi dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik (Ayu et al., 2025). Secara konseptual, karakteristik Make & Match yang menekankan interaksi, komunikasi, dan kerja sama antarpeserta didik sejalan dengan teori keterampilan sosial yang menyatakan bahwa kemampuan sosial berkembang melalui aktivitas sosial yang terstruktur (Anderson et al., 2023). Melalui proses mencari pasangan kartu, peserta didik dilatih untuk berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, mengendalikan diri, serta menyelesaikan perbedaan secara konstruktif (Safitri & Nasrudin, 2022).

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan aspek kognitif dan dilakukan pada jenjang sekolah dasar, sehingga kajian empiris mengenai pengaruh Make & Match terhadap keterampilan sosial peserta didik SMP masih terbatas (Damayanti, 2020).

Metode Penelitian

Desain dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen berupa model one group pretest–posttest. Rancangan ini dipilih untuk mengkaji secara sistematis perubahan keterampilan sosial peserta didik sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan, yaitu penerapan permainan Make & Match dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen tipe *one group pretest–posttest* tanpa kelompok kontrol. Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi empiris di lapangan, di mana keterbatasan jumlah kelas serta pertimbangan administratif dan pedagogis tidak memungkinkan pembentukan kelompok kontrol secara terpisah. Meskipun desain ini memiliki keterbatasan dalam membandingkan efektivitas perlakuan dengan metode pembelajaran lain, pengukuran pretest dan posttest pada subjek yang sama memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi perubahan keterampilan sosial peserta didik setelah penerapan permainan Make & Match.

Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan kondisi keterampilan sosial peserta didik sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Pengukuran dilaksanakan sebanyak dua kali, yakni pada tahap awal sebelum peserta didik memperoleh perlakuan (pretest) dan pada tahap akhir setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai diberikan (posttest). Penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding, sehingga fokus analisis diarahkan pada perbedaan hasil pengukuran pretest dan posttest untuk melihat efektivitas penerapan permainan Make & Match terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik (Mendo-Lázaro et al., 2022).

Subjek penelitian dalam studi ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 7 Banjarmasin yang berjumlah 31 orang. Seluruh peserta didik pada kelas tersebut dilibatkan sebagai subjek penelitian melalui teknik total sampling, mengingat jumlah subjek yang relatif terbatas serta sesuai dengan karakteristik penelitian *quasi eksperimen* (Wahyuni, 2023).

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pemberian pretest kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial sebelum diterapkan permainan *Make & Match*. Pretest diberikan menggunakan angket keterampilan sosial yang telah disusun dan diuji kelayakannya (Munawaroh et al., 2022).

Tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan *Make & Match* yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 7 Banjarmasin. Pada setiap pertemuan, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang bersifat heterogen. Guru menyiapkan kartu *Make & Match* yang berisi pasangan soal-jawaban atau konsep-definisi sesuai dengan materi pembelajaran. Peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai melalui aktivitas diskusi, komunikasi, dan kerja sama antarkelompok (Safitri & Nasrudin, 2022).

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik didorong untuk berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Noperiyanti & Hasibuan, 2025). Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, tahap terakhir adalah pemberian posttest untuk mengukur keterampilan sosial peserta didik setelah penerapan permainan *Make & Match* (Noperiyanti & Hasibuan, 2025).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket keterampilan sosial yang disusun dan dikembangkan berdasarkan lima dimensi keterampilan sosial menurut Johnson & Johnson. Kelima dimensi tersebut meliputi: (1) kemampuan berkomunikasi secara efektif, yang mencerminkan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat, mendengarkan, dan merespons secara tepat; (2) kemampuan bekerja sama serta sikap saling membantu dalam interaksi kelompok; (3) empati dan penghargaan terhadap perbedaan, baik perbedaan pendapat, latar belakang, maupun karakter individu; (4) kemampuan pengendalian diri dalam mengelola emosi dan perilaku saat berinteraksi sosial; serta (5) kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif melalui cara-cara yang positif dan tidak merugikan pihak lain (Wang et al., 2024).

Sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data, instrumen angket keterampilan sosial terlebih dahulu melalui tahap pengujian validitas dan reliabilitas guna memastikan kelayakan serta ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan perangkat lunak Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan mampu mengukur konstruk keterampilan sosial secara tepat (Cañabate et al., 2021). Hasil analisis menunjukkan bahwa dari total 50 butir pernyataan yang disusun, sebanyak 40 butir dinyatakan valid karena memiliki nilai koefisien korelasi yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, sedangkan 10 butir lainnya dinyatakan tidak valid sehingga dikeluarkan dari instrumen penelitian. Butir-butir pernyataan yang dinyatakan valid selanjutnya digunakan sebagai instrumen utama dalam proses pengambilan data penelitian.

Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen. Hasil analisis reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,912. Nilai tersebut berada pada kategori reliabilitas sangat tinggi, yang

menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang sangat baik dan konsisten dalam mengukur keterampilan sosial peserta didik. Dengan demikian, instrumen angket keterampilan sosial dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini (Basu, 2021).

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket pretest dan posttest kepada peserta didik sesuai dengan tahapan penelitian yang telah direncanakan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui kecenderungan perubahan keterampilan sosial peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan (Zagni et al., 2025).

Selanjutnya, untuk menganalisis data secara inferensial, dilakukan uji *paired sample t-test* dengan tujuan mengetahui perbedaan rata-rata skor keterampilan sosial peserta didik antara tahap *pretest* dan *posttest*. Uji ini digunakan untuk menilai apakah perubahan skor keterampilan sosial yang terjadi setelah penerapan permainan *Make & Match* bersifat signifikan secara statistik. Selain itu, untuk menilai seberapa besar pengaruh penerapan permainan *Make & Match* terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik, dilakukan perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's d. Perhitungan ini bertujuan untuk mengukur besarnya efek perlakuan secara praktis, sehingga dapat diketahui apakah perubahan yang terjadi tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga memberikan dampak yang kuat secara praktis dalam konteks pembelajaran di kelas (Hank & Huber, 2024).

Hasil

Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan sosial peserta didik setelah penerapan permainan *Make & Match*. Rata-rata skor keterampilan sosial pada pretest sebesar 104,35 dengan standar deviasi 4,587, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 111,26 dengan standar deviasi 5,310. Peningkatan rata-rata skor tersebut menunjukkan adanya perubahan positif keterampilan sosial peserta didik setelah diberikan perlakuan (Ayu et al., 2025).

Tabel 1. Statistik Deskriptif Keterampilan Sosial Peserta Didik

Kelompok Tes	N	Mean	Std.Deviation
Pretest	31	104,35	4,587
Posttest	31	111,26	5,310

Hasil Uji Paired Sample t-Test

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial peserta didik sebelum dan sesudah penerapan permainan *Make & Match*, dilakukan analisis data menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai *t* sebesar -8,450 dengan derajat kebebasan (*df*) = 30, serta nilai signifikansi $p < 0,001$. Nilai signifikansi yang diperoleh berada di bawah batas signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini menandakan bahwa penerapan permainan *Make & Match* memberikan perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan sosial peserta didik, menunjukkan bahwa intervensi tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial mereka (Anderson et al., 2023). Dengan kata lain, kegiatan bermain yang terstruktur ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga berdampak positif pada aspek komunikasi, kerja sama, empati, pengendalian diri, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif dalam konteks pembelajaran di kelas (Safitri & Nasrudin, 2022).

Tabel 2. Perubahan Skor Keterampilan Sosial Peserta Didik Berdasarkan Dimensi

Dimensi Keterampilan Sosial	Mean Pretest	Mean Posttest	Skor
Komunikasi	23,06	23,03	-0,03
Kerja Sama	17,06	16,29	-0,77
Empati	22,55	22,52	-0,03
Pengendalian diri	20,13	23,58	+3,45
Penyelesaian konflik	21,55	25,84	+4,29

Berdasarkan Tabel 2, perubahan skor keterampilan sosial peserta didik setelah penerapan permainan *Make & Match* menunjukkan variasi antar dimensi. Dimensi pengendalian diri dan penyelesaian konflik mengalami peningkatan skor paling besar pada tahap posttest dibandingkan pretest. Sementara itu, dimensi komunikasi, kerja sama, dan empati menunjukkan perubahan skor yang relatif kecil (Ayu et al., 2025).

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test Keterampilan Sosial Peserta Didik

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (p)	Cohen's d
Pretest – Posttest	-6,903	-8,450	30	< 0,001	1,518

Besaran Pengaruh (*Effect Size*)

Besarnya pengaruh penerapan permainan *Make & Match* terhadap keterampilan sosial peserta didik dianalisis menggunakan *effect size* dengan rumus Cohen's d. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 1,518, yang tergolong dalam kategori pengaruh sangat besar. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan *Make & Match* tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor keterampilan sosial sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi juga memberikan dampak yang kuat secara praktis (Anderson et al., 2023). Artinya, intervensi melalui permainan ini mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik secara nyata, khususnya dalam hal komunikasi, kerja sama, empati, pengendalian diri, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Dengan demikian, permainan *Make & Match* terbukti efektif sebagai salah satu strategi pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan aspek sosial dan karakter peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan *Make & Match* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Permainan ini mampu mendorong terciptanya interaksi yang lebih aktif antar peserta didik, memperkuat kerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan kualitas komunikasi sosial selama proses pembelajaran berlangsung (Ayu et al., 2025). Selain itu, permainan ini juga mendorong peserta didik untuk saling menghargai pendapat teman sebaya, menunjukkan empati, serta mengelola konflik secara konstruktif. Dengan demikian, penerapan permainan *Make & Match* tidak hanya berkontribusi pada penguatan keterampilan sosial secara individu, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif, dinamis, dan partisipatif di kelas VIII E SMP Negeri 7 Banjarmasin.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *Make & Match* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik. Peningkatan tersebut tercermin pada perubahan skor keterampilan sosial peserta didik dari pretest ke posttest, baik secara keseluruhan maupun pada masing-masing dimensi keterampilan sosial. Temuan ini mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran yang menekankan interaksi dan kerja sama antar peserta didik mampu mendorong berkembangnya kemampuan sosial dalam konteks pembelajaran di kelas (Fonseca et al., 2023).

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta menunjukkan empati terhadap teman sebaya. Permainan *Make & Match* mendorong peserta didik untuk aktif berinteraksi, saling membantu, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih partisipatif dan kolaboratif (Fonseca et al., 2023).

Secara teoretis, temuan penelitian ini memberikan implikasi penting terhadap pengembangan model pembelajaran kooperatif, khususnya permainan *Make & Match*, dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menekankan interaksi langsung, kerja sama, dan komunikasi antarpeserta didik mampu memperkuat peran pembelajaran kooperatif tidak hanya sebagai sarana pencapaian tujuan kognitif, tetapi juga sebagai wahana pengembangan aspek sosial. Analisis keterampilan sosial berdasarkan masing-masing dimensi turut memperkaya pemahaman teoretis bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki potensi untuk mengembangkan berbagai komponen keterampilan sosial secara simultan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di kelas (Mendo-Lázaro et al., 2022).

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *Make & Match* memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik, penelitian ini tetap memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu keterbatasan utama terletak pada desain penelitian yang digunakan, yaitu one group pretest–posttest tanpa melibatkan kelompok kontrol. Kondisi ini menyebabkan hasil penelitian belum memungkinkan dilakukannya perbandingan secara langsung dengan strategi pembelajaran lain, sehingga tingkat keandalan dalam menilai efektivitas relatif antar metode pembelajaran menjadi terbatas. Selain itu, penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah pertemuan yang relatif terbatas, sehingga cakupan penelitian menjadi sempit dan generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan dengan hati-hati (Mendo-Lázaro et al., 2022).

Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding, sehingga mampu menilai perbedaan efek antar strategi pembelajaran secara lebih akurat. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta memperpanjang durasi perlakuan agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh dan mendalam. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan tidak hanya menghasilkan temuan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki tingkat aplikabilitas dan relevansi yang lebih tinggi untuk implementasi pembelajaran kooperatif di berbagai konteks kelas (Białowas et al., 2021).

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan *Make & Match* merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik melalui interaksi aktif dan kerja sama antarpeserta didik di kelas. Penerapan permainan ini menciptakan situasi belajar yang mendorong peserta didik untuk berkomunikasi, saling membantu, serta terlibat secara sosial dalam proses pembelajaran, sehingga keterampilan sosial berkembang secara lebih alami dan kontekstual.

Secara konseptual, temuan penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan pembelajaran akademik, tetapi juga sebagai sarana pengembangan aspek sosial peserta didik. Dengan demikian, permainan *Make & Match* dapat diposisikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial dalam konteks pembelajaran di kelas.

Berdasarkan temuan penelitian, guru disarankan untuk menerapkan permainan *Make & Match* sebagai bagian dari pembelajaran kooperatif dengan perencanaan yang terstruktur. Guru dapat mengimplementasikan permainan ini pada tahap penguatan atau peninjauan materi dengan membagi peserta didik ke dalam pasangan atau kelompok kecil secara heterogen untuk mendorong interaksi sosial yang lebih beragam.

Dalam pelaksanaannya, guru perlu menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang dirancang untuk menuntut kerja sama dan komunikasi antarpeserta didik, serta memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk berdiskusi dan berinteraksi. Selain itu, guru disarankan untuk melakukan observasi terhadap perilaku sosial peserta didik selama kegiatan berlangsung dan memberikan umpan balik sederhana di akhir pembelajaran untuk memperkuat keterampilan sosial yang muncul, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat teman. Dengan langkah-langkah tersebut, permainan *Make & Match* dapat digunakan secara optimal sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial peserta didik di kelas.

Referensi

- Anderson, I., Wahyuni, A., & Saputra, M. A. (2023). Case Method Learning Model with Cooperative Learning Approach to Improve Social Skills. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(1), 595–605. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2251>
- Ayu, C., Dameaty Hutagalung, F., Savana, C., Indahsari, A., & Jannah, M. (2025). Enhancing Social Skills in Early Childhood through Cooperative Learning: A Case Study. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 2(2), 81–87. <https://doi.org/10.21107/njcr.v2i2.144>
- Basu, A. (2021). *Cronbach's alpha*. <https://doi.org/10.32388/3XOD6Z>
- Białowas, S., Reshetkova, A., & Szyszka, A. (2021). *Experimental design and biometric research. Toward innovations*.
- Cañabate, D., Bubnys, R., Nogué, L., Martínez-Mínguez, L., Nieva, C., & Colomer, J. (2021). Cooperative learning to reduce inequalities: Instructional approaches and dimensions. *Sustainability (Switzerland)*, 13(18). <https://doi.org/10.3390/su131810234>
- Damayanti, F. D. (2020). The Cooperative Learning Model of the Make a Match Method to Increase the Learning Output. *Workshop Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 3(4), 119–125. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fonseca, I., Caviedes, M., Chantré, J., & Bernate, J. (2023). Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 18(21), 4–23. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i21.40035>
- Hanghøj, T., & Karnøe, J. K. (2024). *Playing to Collaborate: Using Cooperative Board Games to Experience and Reflect on Collaboration in Upper Secondary Education*.
- Hank, C., & Huber, C. (2024). Do Peers Influence the Development of Individuals' Social Skills? The Potential of Cooperative Learning and Social Learning in Elementary Schools. *International Journal of Applied Positive Psychology*, 9(2), 747–773. <https://doi.org/10.1007/s41042-024-00151-8>

- 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. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.787210>
- Noperiyanti, Y., & Hasibuan, A. D. (2025). Group Guidance with Cooperative Games to Improve Social Skills in Junior High School Students. *Journal of General Education and Humanities*, 4(3), 1147–1160. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i3.620>
- Safitri, I. N., & Nasrudin, H. (2022). APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING TYPE THINK PAIR SHARE COMBINED MAKE A MATCH TO PRACTICE COMMUNICATION SKILLS ON ACID BASE MATERIALS. *Journal of Chemistry Education Research.*, 6(2), 93–99.
- Setiawan, M. A., Sari, N. P., & Putro, H. Y. S. (2025). *Inovasi Media Edukatif Bimbingan Dan Konseling: Strategi Kreatif Untuk Pendidikan Indonesia*.
- Sousa, M., Sousa, C., & Luz, F. (2023). The Novelty of Collaboration: High School Students Learning and Enjoyment Perceptions When Playing Cooperative Modern Board Games. *Proceedings of the 17th European Conference on Games Based Learning*.
- Veryawan, Yus, A., & Wau, Y. (2022). The effect of using make-a-match cooperative learning model on children's early numeracy skills. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 25–36. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i1.3666>
- Wahyuni, S. (2023). The Influence of the Make A Match Cooperative Learning Model on the Learning Outcomes of Class V Students at Animal Life Cycle Material at Cimuncang State Elementary School. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health E-ISSN*, 2(2), 1007.
- Wang, F., King, R. B., & Zeng, L. M. (2024). Cooperative school climates are positively linked with socio-emotional skills: A Cross-National Study. *British Journal of Educational Psychology*, 94(2), 622–641. <https://doi.org/10.1111/bjep.12670>
- Wulandari, T. A., & Rosdiana, L. (2024). Science Education and Application Journal (SEAJ) Science Education Study Program Lamongan Islamic University Improving Students' Social Skills Through Cooperative Learning: The Effectiveness of The Teams Games Tournament (TGT) Model. In *Science Education and Application Journal* (Vol. 6, Number 2). <http://jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/SEAJ>
- Zagni, B., Van Ryzin, M., Ianes, D., & Scrimin, S. (2025). Advancing Social and Emotional Skills Through Tech-Supported Cooperative Learning in Primary and Middle Schools. *European Journal of Education*, 60(3). <https://doi.org/10.1111/ejed.70166>