



## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBASIS STRATEGI SHUFFLE AND RECALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA KONSEP GEOGRAFI DI SMA**

**Nurliah<sup>1</sup>, Uca<sup>2</sup>, Sukri Nyompa<sup>3</sup>, Maddatuang<sup>4</sup>, Hasriyanti<sup>5</sup>**  
Universitas Negeri Makassar<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email : [lianurliah286@gmail.com](mailto:lianurliah286@gmail.com), [ucasideng@unm.ac.id](mailto:ucasideng@unm.ac.id), [sukri.nyompa@unm.ac.id](mailto:sukri.nyompa@unm.ac.id),  
[maddatuang@unm.ac.id](mailto:maddatuang@unm.ac.id), [hasriyanti@unm.ac.id](mailto:hasriyanti@unm.ac.id),

Diterima: 1/4/2026; Direvisi: 10/4/2026; Diterbitkan: 13/4/2026

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep geografi siswa SMA Negeri 1 Menui Kepulauan melalui model pembelajaran *Make a Match* berbasis strategi *Shuffle and Recall*. Masalah utama yang diangkat adalah rendahnya ketuntasan belajar siswa (di bawah 75) akibat metode konvensional dan kurangnya keterlibatan aktif dalam memahami konsep kompleks. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Habibi dan XI Maxweber. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman konsep di kedua kelas. Di kelas XI Habibi, aspek mengingat (C1) meningkat 9%, memahami (C2) 21%, dan menerapkan (C3) 20%. Dengan rata-rata peningkatan keseluruhan aspek adalah 17%. Di kelas XI Maxweber, peningkatan C1 sebesar 14%, C2 sebesar 24%, dan C3 sebesar 24%. Dengan rata-rata peningkatan keseluruhan aspek adalah 21%. Kendala seperti manajemen kelas pada siklus I berhasil diatasi pada siklus II melalui instruksi yang lebih jelas. Simpulannya, model *Make a Match* berbasis *Shuffle and Recall* efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan daya ingat serta pemahaman konsep geografi siswa secara maksimal.

**Kata Kunci** : *Make a Match, Shuffle and Recall, Pemahaman Konsep, Geografi.*

### **ABSTRACT**

This study aims to improve students' understanding of geographical concepts at SMA Negeri 1 Menui Kepulauan through the implementation of the *Make a Match* learning model based on the *Shuffle and Recall* strategy. The main problem addressed in this study is the low level of students' learning mastery (below 75), which is caused by the dominance of conventional teaching methods and limited student engagement in understanding complex concepts. The research method employed was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were students of class XI Habibi and XI Maxweber. The results indicate a significant improvement in students' conceptual understanding in both classes. In class XI Habibi, the remembering aspect (C1) increased by 9%, understanding (C2) by 21%, and applying (C3) by 20%. Meanwhile, in class XI Maxweber, improvements were observed in C1 by 14%, C2 by 24%, and C3 by 24%. Obstacles such as classroom management issues in Cycle I were successfully addressed in Cycle II through clearer instructions. In conclusion, the *Make a Match* learning model based on the *Shuffle and Recall* strategy is effective in creating active and enjoyable learning environments while maximizing students' memory and understanding of geographical concepts



**Keywords:** *Make a Match, Shuffle and Recall, Conceptual Understanding, Geography*

## **PENDAHULUAN**

Dalam pendidikan geografi, pemahaman konsep merupakan pilar fundamental yang memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta analitis terhadap dinamika fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekeliling mereka. Geografi tidak sekadar menghafal lokasi, melainkan menuntut pemahaman mendalam mengenai interaksi keruangan yang kompleks. Secara ideal, setiap peserta didik diharapkan mampu mengaitkan berbagai teori geografis dengan realitas di lapangan secara holistik demi mencapai kompetensi yang ditetapkan (Asiyah et al., 2020; Lasaiba, 2022; Santoso, 2022). Namun, keberhasilan dalam menanamkan pemahaman konsep ini sangat bergantung pada bagaimana materi tersebut dikemas dan disampaikan oleh pendidik di dalam kelas. Atmosfer akademik yang kondusif harus mampu memicu rasa ingin tahu serta keterlibatan intelektual siswa agar pembelajaran tidak terasa membosankan atau bersifat searah. Pentingnya penguasaan konsep dasar geografi ini menjadi basis bagi siswa untuk memahami isu-isu lingkungan global dan lokal secara lebih komprehensif. Oleh karena itu, penguatan metode instruksional menjadi hal yang sangat krusial dalam memastikan bahwa setiap individu dapat menginternalisasi pengetahuan geografi sebagai sebuah kecakapan hidup yang fungsional dan aplikatif dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin dinamis dan penuh dengan perubahan lingkungan yang tidak terduga di masa depan (Nainggolan et al., 2023; Nursa'ban et al., 2020; Priyono & Danardono, 2021; Santoso, 2022; Susyati et al., 2024).

Sayangnya, realitas yang ditemukan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup tajam antara harapan ideal tersebut dengan capaian belajar siswa secara aktual. Pada pengamatan awal yang dilakukan di SMAN 1 Menui Kepulauan, proses pembelajaran geografi nampak masih sangat didominasi oleh penggunaan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi kelompok yang bersifat monoton. Dampaknya, tingkat keterlibatan siswa dalam mengeksplorasi konsep-konsep materi masih berada pada level yang kurang optimal. Kondisi ini tercermin nyata dalam data capaian pembelajaran siswa kelas 11 Habibi dan 11 Maxweber. Di kelas 11 Habibi, terdapat 16 orang siswa atau sekitar 48% yang dinyatakan tidak tuntas karena belum mampu mencapai standar yang ditetapkan. Sementara itu, di kelas 11 Maxweber, sebanyak 14 orang siswa atau 41% juga menunjukkan ketidaktuntasan yang serupa. Dengan batas kriteria ketuntasan minimal atau KKM sebesar 75, angka kegagalan ini tergolong cukup tinggi dan memerlukan perhatian serius dari pihak sekolah. Kesenjangan data ini memberikan indikasi kuat bahwa pendekatan pengajaran yang selama ini diterapkan belum mampu membangkitkan pemahaman konsep yang mendalam bagi sebagian besar siswa di sekolah tersebut secara efektif.

Pemilihan metode serta media pembelajaran yang tepat merupakan kunci utama dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, kondusif, dan menyenangkan bagi para peserta didik di tingkat sekolah menengah. Kurangnya variasi dalam strategi penyampaian materi sering kali menjadi penghambat utama bagi siswa untuk menyerap informasi secara efektif, terutama pada mata pelajaran geografi yang memiliki cakupan bahasan yang luas dan beragam. Secara teoritis, proses edukasi seharusnya mampu memfasilitasi kebutuhan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran agar memori jangka panjang dapat terbentuk dengan baik. Namun, tanpa adanya inovasi kreatif dari pendidik, materi yang bersifat abstrak akan tetap sulit dipahami dan hanya berakhir sebagai hafalan singkat yang mudah terlupakan setelah ujian berakhir. Rendahnya partisipasi siswa di kelas memberikan sinyal



bahwa diperlukan sebuah transformasi dalam manajemen instruksional yang lebih inklusif dan partisipatif. Pendidik dituntut untuk tidak hanya sekedar memberikan informasi, tetapi juga bertindak sebagai fasilitator yang mampu merancang skenario kelas yang mampu merangsang daya ingat serta ketajaman analisis siswa melalui berbagai aktivitas belajar yang bersifat interaktif dan tidak lagi didominasi oleh komunikasi searah (Aswat et al., 2024; G et al., 2023; Khotimah & Triana, 2021; Septiana et al., 2026).

Sebagai sebuah terobosan inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran *make a match* yang berbasis pada strategi *shuffle and recall* muncul sebagai solusi yang sangat relevan. Model ini menggabungkan unsur permainan yang kompetitif dengan teknik pengulangan informasi melalui kegiatan mencocokkan pasangan kartu secara aktif di dalam ruang kelas. Penggunaan strategi *shuffle* atau pengocokan kartu memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan tantangan yang berbeda, sementara fase *recall* atau pemanggilan kembali memori sangat berguna untuk memperkuat daya ingat terhadap konsep-konsep geografis yang sedang dipelajari. Melalui interaksi fisik dan mental saat mencocokkan kartu antara pertanyaan dan jawaban, siswa didorong untuk terlibat secara totalitas dalam proses penemuan konsep secara mandiri maupun kolaboratif. Karakteristik materi geografi yang menuntut kemampuan untuk mengaitkan berbagai fenomena secara holistik sangat selaras dengan sifat model ini yang menekankan pada pengulangan serta asosiasi ide. Dengan mengubah atmosfer kelas menjadi lebih ceria dan penuh semangat, hambatan psikologis siswa terhadap pelajaran yang dianggap sulit dapat dikurangi secara signifikan, sehingga peluang untuk mencapai standar ketuntasan belajar yang lebih tinggi menjadi semakin terbuka lebar bagi seluruh siswa (Akhsanunadia & Arifin, 2026; Gumanti, 2020; Maghfiroh, 2024; Mahendra et al., 2025).

Penelitian ini difokuskan pada implementasi praktis dari model *make a match* berbasis *shuffle and recall* dalam proses pengajaran geografi di SMAN 1 Menui Kepulauan untuk Tahun Ajar 2025/2026. Nilai kebaruan dari kajian ini terletak pada penggabungan dua teknik aktif tersebut guna melihat sejauh mana efektivitasnya dalam mendongkrak pemahaman konsep geografi siswa yang sebelumnya masih berada di bawah standar kriteria ketuntasan. Selain menganalisis peningkatan capaian akademik, penelitian ini juga berupaya untuk mendeskripsikan secara utuh mengenai bagaimana prosedur pelaksanaan model tersebut dijalankan di dalam kelas 11. Lebih lanjut, kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai kendala teknis maupun non-teknis yang muncul selama masa transisi dari metode konvensional menuju metode inovatif ini, sekaligus merumuskan solusi praktis yang dapat diterapkan oleh guru di sekolah. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran geografi yang lebih modern, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menyajikan data yang komprehensif, riset ini diproyeksikan mampu menjadi referensi berharga bagi pihak sekolah dalam merancang kebijakan akademik yang lebih adaptif terhadap kebutuhan perkembangan intelektual siswa di era transformasi pendidikan masa kini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan desain *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas yang mengacu pada model spiral dari Kemmis dan Taggart. Prosedur riset dilaksanakan dalam 2 siklus berkelanjutan, di mana setiap siklus mencakup 4 tahapan operasional yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi kritis. Lokasi penelitian ditetapkan secara spesifik di SMA Negeri 1 Menui Kepulauan, Kabupaten Morowali, Sulawesi



Tengah, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penentuan lokasi ini didasarkan pada kondisi geografis sekolah yang unik di wilayah pesisir dengan akses pendidikan yang menantang bagi para siswa. Subjek penelitian melibatkan 2 rombongan belajar, yaitu kelas 11 Habibi yang berjumlah 34 orang dan kelas 11 Maxweber sebanyak 33 orang. Riset dilakukan dalam 2 kali pertemuan dengan total durasi waktu 5x45 menit untuk setiap kelas. Fokus utama tindakan diarahkan pada peningkatan penguasaan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia melalui intervensi model kooperatif yang telah dimodifikasi secara sistematis sesuai kebutuhan lapangan guna mencapai target kompetensi yang diinginkan secara tuntas.

Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes pemahaman konsep dan lembar observasi aktivitas kelas. Alat evaluasi kognitif diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda yang dirancang berdasarkan tingkatan taksonomi Bloom, mencakup aspek *remembering* (C1), *understanding* (C2), serta *applying* (C3). Selain itu, peneliti menggunakan lembar observasi berbasis *Likert scale* untuk merekam tingkat keterlibatan siswa dan dinamika interaksi selama proses diskusi berlangsung. Prosedur tindakan di dalam kelas menerapkan model *Make a Match* yang disinergikan dengan strategi *Shuffle and Recall* melalui 3 fase utama. Tahap pertama adalah *the initial match* sebagai sesi pemanasan koordinasi kartu, dilanjutkan dengan *the shuffle* untuk pengacakan tantangan secara acak, dan diakhiri dengan *the active recall* guna memperkuat ingatan jangka panjang siswa. Penggunaan media kartu pertanyaan dan kartu gambar berfungsi sebagai stimulus utama untuk mengonkretkan fenomena geografis yang bersifat abstrak. Seluruh instrumen telah melalui uji validitas guna menjamin data yang diperoleh bersifat objektif, reliabel, dan mampu merepresentasikan perkembangan intelektual seluruh peserta didik secara tuntas dan komprehensif.

Tahapan analisis data dijalankan dengan menggabungkan teknik statistik deskriptif kuantitatif dan interpretasi kualitatif secara mendalam. Peneliti menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal dengan merujuk pada Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Data dari hasil tes pada siklus 1 dan siklus 2 dibandingkan guna memetakan lonjakan pemahaman pada tiap level kognitif, mulai dari kemampuan mengingat hingga menerapkan konsep dalam visualisasi peta. Keberhasilan tindakan diukur berdasarkan perbandingan angka capaian antar siklus, di mana riset dinyatakan berhasil jika minimal 75 persen siswa mencapai skor tuntas. Selain itu, data observasi diolah untuk mengevaluasi kualitas implementasi strategi, seperti peningkatan persentase efektivitas dari 72,5 menjadi 92,5 di satu kelas. Proses refleksi dilakukan pada setiap akhir periode untuk mengidentifikasi kendala manajemen kelas serta merumuskan langkah perbaikan instruksional pada pertemuan berikutnya. Seluruh pengolahan informasi diproses secara teliti menggunakan rumus persentase guna menghasilkan simpulan ilmiah yang valid mengenai kontribusi model pembelajaran terhadap peningkatan daya ingat dan pemahaman materi geografi siswa di wilayah kepulauan tersebut secara berkelanjutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebelum melakukan pelaksanaan Pembelajaran guru menjelaskan tentang capaian Pembelajaran CP sesuai dengan RPP yang telah dibuat, kemudian menjelaskan kepada siswa materi yang akan diajarkan, setelah itu guru menjelaskan model Pembelajaran yang diajarkan yaitu model Pembelajaran *Make a Match* berbasis Strategi *Shuffle and Recall* dan membagi siswa menjadi 3 Kelompok, dan siswa Menyusun kertas soal dan kertas gambar yang diberikan selama waktu yang telah ditentukan guru. Pada tahap *The Initial Match* (Pemanasan) dilakukan

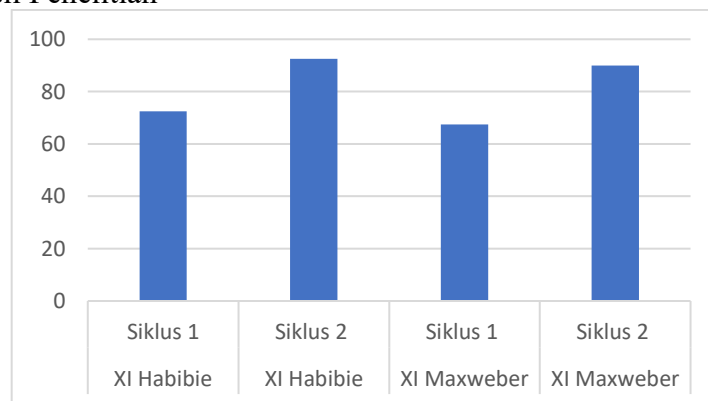
selama 10 menit, *The Shuffle* (Pengacakan) dilakukan 7 Menit, dan *The Active Recall* (Peningkat) dilakukan selama 8 Menit. Saat tahap pelaksanaan Pembelajaran berlangsung Observer melakukan observasi dan evaluasi bagaimana proses Pembelajaran tersebut. Setelah itu dilakukannya tahap refleksi yang mana perbaikan pada siklus 2 akan diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Hasil menunjukkan bahwa Pada siklus 1 tingkat pemahaman siswa masih kurang terutama pada kategori C3(Menerapkan) maka diperlukannya perbaikan dan pelaksanaan pada siklus 2. Sedangkan Observasi pada siklus 1 perlu adanya peningkatan yang signifikan untuk tahap selanjutnya.

**Tabel 1. Tabel hasil observasi Siklus 1 dan 2**

Siklus	Kelas	$\bar{X}$ Skala penilaian	Peningkatan	Presentase (%)	Peningkatan
1	XI	2,9	0,8%	72,5	20%
	Habibie	3,7		92,5	
2	XI	2,7	0,9%	67,5	22,5%
	Maxweber	3,6		90	

Sumber : Data Hasil Penelitian



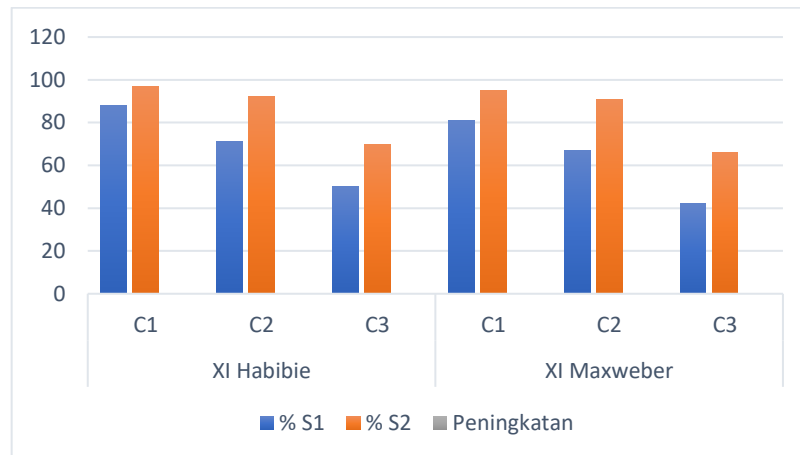
**Gambar 2. Hasil Observasi siswa Siklus 1 dan 2**

Berdasarkan tabel 1 lembar observasi, kualitas penerapan model meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Di kelas XI Habibie, rata-rata keberhasilan penerapan meningkat dari 72,5% (Siklus I) menjadi 92,5% (Siklus II). Dengan peningkatan sebesar 20% dan Di kelas XI Maxweber, peningkatan terjadi dari 67,5% menjadi 90% dengan peningkatan sebesar 22,5%.

**Tabel 2. Tabel Tes Pemahaman Siswa**

Kelas	Level	Siklus 1 (Benar)	% S1	Siklus 2 (Benar)	% S2	Peningkatan
XI Habibie	C1	105	88	124	97	9%
	C2	85	71	118	92	21%
	C3	30	50	45	70	20%
XI Maxweber	C1	97	81	114	95	14%
	C2	80	67	110	91	24%
	C3	25	42	40	66	24%

Sumber : Data Hasil penelitian



**Gambar 2. Tes pemahaman siswa Siklus 1 dan 2**

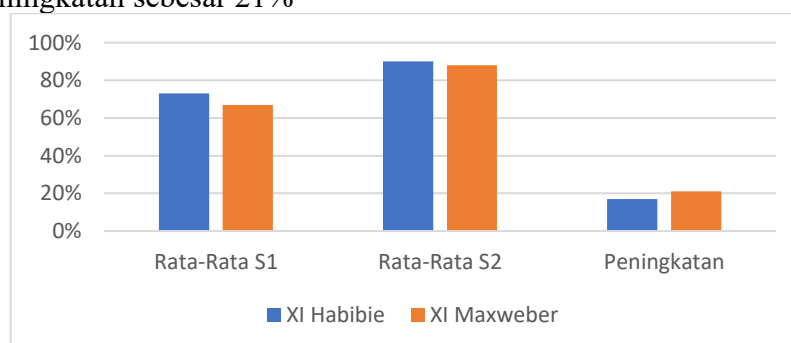
Berdasarkan tabel 2 peningkatan pemahaman konsep geografi diukur berdasarkan tingkat kognitif C1 (Mengingat), C2 (Memahami), dan C3 (Menerapkan) adalah Kelas XI Habibie pada Aspek C1 meningkat dari 88% ke 97% (naik 9%); C2 dari 71% ke 92% (naik 21%); dan C3 dari 50% ke 70% (naik 20%). Dan di Kelas XI Maxweber pada Aspek C1 meningkat dari 81% ke 95% (naik 14%); C2 dari 67% ke 91% (naik 24%); dan C3 dari 42% ke 66% (naik 24%). Pada Persentase siswa yang mencapai standar ketuntasan (75) dalam pemahaman siswa dan mengalami kenaikan signifikan. Pada Siklus I, ketuntasan hanya mencapai 73% di XI Habibie dan 67% di XI Maxweber. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, angka ini melonjak menjadi 90% di XI Habibie dan 88% di XI Maxweber.

**Tabel 3. Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus 1 dan 2**

Kelas	Rata-Rata S1	Rata-Rata S2	Peningkatan
XI Habibie	73%	90%	17%
XI Maxweber	67%	88%	21%

Sumber : Data Hasil Penelitian

Dari tabel 3 hasil tes pemahaman siswa pada siklus 1 di kelas XI Habibie Rata-Rata adalah 73% dan siklus 2 adalah 90%, terjadi peningkatan sebesar 17%. Sedangkan kelas XI Maxweber didapatkan hasil tes pemahaman siswa Rata-Rata adalah 67% dan siklus 2 adalah 88%, terjadi peningkatan sebesar 21%



**Gambar 3. Hasil Tes Pemahaman Siswa**

Pada Gambar 2 di atas dapat ditunjukkan bahwa adanya peningkatan pada masing masing siklus dari siklus 1 ke siklus 2 di kelas XI Habibie dan XI Maxweber. Selama proses pembelajaran terdapat beberapa kendala yang muncul, terutama pada tahap awal penerapan model. Pada siklus pertama, pengelolaan kelas belum berjalan optimal karena siswa masih beradaptasi dengan aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan dan kerja sama. Selain



itu, sebagian siswa belum memahami prosedur kegiatan *Shuffle and Recall* sehingga keaktifan siswa pada tahap awal masih rendah dan beberapa siswa cenderung pasif. Kendala lain juga berasal dari kondisi infrastruktur kelas yang kurang mendukung, seperti jendela yang tidak memiliki kaca sehingga angin menerbangkan kertas kegiatan. Pengaturan waktu pembelajaran juga belum efisien karena aktivitas pencocokan kartu dan diskusi memerlukan waktu yang cukup lama. Selain itu, konsentrasi siswa terkadang teralihkan oleh unsur permainan serta proses adaptasi terhadap model pembelajaran baru.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan beberapa perbaikan pada siklus berikutnya. Guru memperbaiki pengelolaan kelas dengan menetapkan aturan belajar yang lebih jelas, memberikan motivasi kepada siswa, serta meningkatkan pengawasan selama kegiatan berlangsung. Penjelasan mengenai langkah-langkah kegiatan juga disampaikan secara lebih rinci disertai contoh agar siswa lebih mudah memahami proses pembelajaran. Guru juga memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif. Selain itu, guru melakukan pengecekan kondisi kelas sebelum pembelajaran dimulai dan menyediakan wadah khusus untuk menyimpan kertas kegiatan agar tidak hilang. Pengaturan waktu kegiatan dilakukan secara lebih terstruktur dengan memberikan batas waktu yang jelas, serta guru terus mengarahkan siswa agar kegiatan permainan tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

### **Pembahasan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama menunjukkan hasil yang belum mencapai standar ketuntasan maksimal karena berbagai kendala teknis dan manajerial. Berdasarkan data observasi, kelas XI Habibie hanya memperoleh skor 2.9 sementara kelas XI Maxweber berada pada angka 2.7. Rendahnya capaian ini disebabkan oleh kekurangpahaman siswa terhadap prosedur strategi *shuffle and recall* yang baru diterapkan. Fokus utama permasalahan terletak pada tingkat kognitif C3 atau penerapan yang hanya mencatat jumlah jawaban benar sebanyak 30 di satu kelas dan 25 di kelas lainnya. Siswa cenderung pasif dan bingung saat harus melakukan pengacakan serta mengingat kembali materi geografi yang telah disampaikan sebelumnya oleh guru. Selain itu, manajemen waktu yang tidak efisien membuat proses pencocokan kartu terhambat sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara utuh. Adaptasi terhadap model permainan memerlukan waktu lebih lama dari perkiraan awal sehingga interaksi kolaboratif belum terbentuk dengan kuat (Apu et al., 2025; Araminta & Hendratmoko, 2026; Fakhrezi et al., 2022; Halid et al., 2026). Guru perlu melakukan refleksi mendalam untuk memperbaiki kualitas instruksi agar siswa lebih siap menghadapi tantangan pada tahap berikutnya demi meningkatkan performa akademik secara sistematis dan terukur di masa mendatang melalui pendekatan yang jauh lebih komunikatif (Hartati et al., 2021; Heruwati, 2022; Setiawati & Fatmawati, 2023).

Upaya perbaikan pada siklus kedua difokuskan pada penguatan manajemen kelas dan penyediaan infrastruktur yang lebih mendukung proses belajar. Guru merumuskan aturan disiplin yang lebih ketat serta memberikan motivasi tambahan guna memicu antusiasme siswa dalam bekerja sama secara kelompok. Penjelasan mengenai alokasi waktu pada tiap fase kegiatan dilakukan secara mendalam, yaitu 10 menit untuk pemanasan, 7 menit untuk pengacakan, serta 8 menit untuk mengingat. Kondisi fisik ruang kelas turut diperhatikan dengan menutup celah jendela agar hembusan angin tidak mengganggu konsentrasi siswa saat menyusun kertas gambar. Koordinasi guru dalam mengarahkan siswa yang pasif terbukti efektif dalam meminimalkan distraksi selama permainan berlangsung di dalam kelas tersebut. Persiapan yang lebih matang ini mencakup penyediaan wadah penyimpanan kartu soal agar



tidak tercecer dan memudahkan proses distribusi materi kepada setiap kelompok belajar. Strategi ini berhasil menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa untuk berfokus pada tujuan instruksional utama tanpa terganggu oleh faktor eksternal. Kejelasan arahan guru menjadi faktor penentu dalam memperlancar transisi antar tahapan kegiatan geografi yang menuntut ketelitian tinggi sebagai upaya mewujudkan pembelajaran yang jauh lebih aktif (Djakaria et al., 2025; Wardani et al., 2025).

Peningkatan kualitas penerapan model pembelajaran terlihat sangat jelas pada siklus kedua melalui perolehan skor observasi yang meningkat signifikan. Di kelas XI Habibie, kualitas implementasi melonjak dari angka 2.9 menjadi 3.7, sementara di kelas XI Maxweber naik dari 2.7 menjadi 3.6 secara akumulatif. Dampak positif ini berbanding lurus dengan jumlah jawaban benar siswa pada berbagai level kognitif yang diuji secara periodik. Pada aspek mengingat atau C1, jumlah jawaban benar di kelas Habibie meningkat dari 105 menjadi 124, sedangkan pada aspek memahami atau C2 naik pesat dari 85 menjadi 118. Level kognitif tertinggi yang sebelumnya sulit dicapai, yakni C3 atau menerapkan, menunjukkan perbaikan kualitas dengan jumlah jawaban benar dari 30 menjadi 45. Kelas Maxweber juga mencatat kenaikan jawaban benar pada level C2 dari 80 menjadi 110, serta pada level C3 dari 25 menjadi 40. Data numerik ini membuktikan bahwa siswa mulai mampu memvisualisasikan peta dan konsep flora-fauna secara mandiri setelah diberikan intervensi yang tepat melalui strategi pengulangan memori yang dilakukan berulang kali agar capaian tujuan akademik dapat diraih secara jauh lebih maksimal.

Analisis terhadap tingkat pemahaman kognitif menunjukkan pergeseran dari sekadar menghafal menuju kemampuan aplikasi materi yang jauh lebih kompleks. Keberhasilan model ini memicu penguatan daya ingat melalui strategi *retrieval practice* yang melatih siswa memanggil kembali informasi yang tersimpan secara aktif (Agarwal et al., 2021; Aswat et al., 2024; Prasetyo & Abduh, 2021; Tawakal & Purnomo, 2025). Interaksi kolaboratif dalam permainan mencocokkan kartu memberikan pengalaman belajar yang dinamis sehingga memperkuat pemahaman struktur konsep materi geografi. Keaktifan siswa dalam fase *shuffle and recall* terbukti mampu menutupi kekurangan pada siklus sebelumnya, di mana motivasi belajar siswa menjadi penggerak utama keberhasilan. Antusiasme yang tinggi saat mencari pasangan kartu yang tepat mencerminkan keterlibatan emosional dan intelektual yang sangat baik di seluruh kelompok. Guru berperan penting dalam memfasilitasi diskusi yang mendalam agar setiap kaitan antar konsep flora dan fauna dapat dipahami secara logis oleh siswa. Efektivitas model ini juga didukung oleh manajemen waktu yang terkendali, sehingga seluruh tahapan kognitif dari mengingat hingga menerapkan dapat diselesaikan sesuai target. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan strategi yang variatif sangat membantu siswa dalam mengatasi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung di lingkungan pendidikan formal sebagai hasil yang nyata (Putri & Pranata, 2023; Sari et al., 2025; Yayan, 2021).

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pencocokan kartu yang dipadukan dengan pemanggilan kembali memori sangat efektif meningkatkan literasi geografi. Namun, terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan terkait kondisi lingkungan sekolah dan ketersediaan infrastruktur fisik yang memadai. Kondisi kelas yang kurang kedap udara menjadi penghambat kelancaran saat menggunakan media berbasis kertas yang ringan di dalam ruangan. Selain itu, manajemen waktu memerlukan pengawasan yang sangat ketat dari pengajar agar durasi permainan tidak menyita waktu penyampaian materi inti. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menjaga kelas tetap kondusif di tengah antusiasme siswa yang tinggi. Fokus perhatian siswa harus terus diarahkan agar



kegiatan pengingat tetap selaras dengan indikator capaian pembelajaran geografi yang telah ditetapkan. Persiapan alat dan bahan yang terinci sebelum memulai siklus baru menjadi syarat mutlak untuk menjamin efisiensi proses instruksional di sekolah. Secara keseluruhan, integrasi strategi yang menuntut keterlibatan aktif siswa terbukti mampu mengangkat nilai rata-rata ketuntasan hingga mencapai angka yang sangat memuaskan bagi guru dalam menyusun langkah perbaikan yang jauh lebih baik dan terencana secara maksimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbasis strategi *Shuffle and Recall* dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Menui Kepulauan dapat dilaksanakan dengan baik melalui dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan kualitas penerapan model dari siklus 1 ke siklus 2, dimana pada kelas XI Habibie meningkat dari 72,5% menjadi 92,5%, sedangkan pada kelas XI Maxweber meningkat dari 67,5% menjadi 90%. Penerapan model pembelajaran tersebut juga terbukti meningkatkan pemahaman konsep geografi siswa pada aspek kognitif C1, C2, dan C3. Pada kelas XI Habibie, pemahaman konsep meningkat dari rata-rata 73% menjadi 90%, sedangkan pada kelas XI Maxweber meningkat dari 67% menjadi 88%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan mampu membantu siswa dalam mengingat, memahami, dan menerapkan konsep geografi dengan lebih baik. Selama proses pembelajaran terdapat beberapa kendala pada siklus 1, seperti pengelolaan kelas yang belum optimal, pemahaman siswa terhadap instruksi yang masih terbatas, serta pengaturan waktu pembelajaran yang belum efektif. Namun, melalui perbaikan pada siklus 2, ketuntasan belajar siswa meningkat dari 57% menjadi 88% pada kelas XI Habibie dan dari 50% menjadi 83% pada kelas XI Maxweber, sehingga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, P. K., Nunes, L., & Blunt, J. R. (2021). Retrieval practice consistently benefits student learning: A systematic review of applied research in schools and classrooms. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1409. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09595-9>
- Akhsanunadia, A., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media konkrit terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas 2. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 219. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9362>
- Apu, S. T., Ina, A. T., & Matulesy, Y. M. (2025). Penggunaan model NHT berbantuan pop-up book untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Kampera. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(4), 1859. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7533>
- Araminta, A. A., & Hendratmoko, A. F. (2026). Implementasi model kooperatif TGT melalui game knowledge dominion untuk melatih keterampilan kolaborasi peserta didik. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 656. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9710>
- Asiyah, S., Putri, M. K., Heldayani, E., Oktavia, M., Chairunisa, E. D., & Aryaningrum, K. (2020). Pemanfaatan seni kartografi untuk meningkatkan kemampuan spasial siswa



- SMA Negeri 1 Pemulutan. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 26(1), 12. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i1.14838>
- Aswat, H., Safiuddin, S., Fitriani, B., & Manan, M. (2024). Efektivitas model pembelajaran memori terhadap daya ingat dan imajinasi siswa dalam materi pelajaran sains di sekolah dasar. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(1), 15. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5879>
- Djakaria, W. F., Katili, S., Husain, R. I., Nurdianty, A., & Nurainun, N. (2025). Meningkatkan disiplin belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran cooperative learning tipe time token. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1749. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8545>
- Fakhrezi, B., Rizal, M. S., & Surya, Y. F. (2022). Meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match di kelas V sekolah dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(1). <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i1.5>
- G, A. L. N., Irsan, I., Suarti, S., Gawise, G., & Cahyani, W. O. A. D. (2023). Analisis efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT bagi guru sekolah dasar. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1125. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4971>
- Gumanti, R. W. (2020). Inovasi pendidikan dalam efektivitas penerapan kurikulum 2013. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(4), 189. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i4.47>
- Halid, U., Saleh, M., Abdullah, G., Arif, R. M., & Arifin, V. M. (2026). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran mordiscvein berbasis media flipbook pada mata pelajaran IPAS materi energi dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 428. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9376>
- Hartati, H., Fahrudin, F., & Azmin, N. (2021). Penerapan pembelajaran berbasis masalah mata pelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2574>
- Heruwati, R. (2022). Meningkatkan kompetensi guru SDN Blongsong II dalam menyusun penilaian proses melalui supervisi akademik. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 506. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.98>
- Khotimah, K., & Triana, L. (2021). Student facilitator and explaining untuk pembelajaran TIK bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 13. <https://doi.org/10.30659/jpbi.9.1.13-20>
- Lasaiba, M. A. (2022). Fenomena geosfer dalam perspektif geografi telaah substansi dan kompleksitas. *JENDELA PENGETAHUAN*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.30598/jp15iss1pp1-14>
- Maghfiroh, A. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa kelas X pada materi peluang melalui pendekatan teaching at the right level. *SECONDARY Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.51878/secondary.v4i1.2798>
- Mahendra, N., Wahidy, A., & Lanos, M. E. C. (2025). Strategi guru dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas II SD negeri 06 Palembang. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1332. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6156>



- Nainggolan, A., Sinurat, A., Purba, T., Arent, E., & Meilitasari, R. (2023). Peran pembelajaran pendidikan lingkungan sosial dalam pembentukan sikap peduli lingkungan peserta didik. *Journal on Education*, 5(4), 13166. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2317>
- Nursa'ban, M., Kumaidi, K., & Mukminan, M. (2020). Factors of critical spatial thinking for a geography metacognition assessment in Indonesian senior high schools. *Review of International Geographical Education Online*. <https://doi.org/10.33403/rigeo.686050>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan hasil belajar kognitif melalui model discovery learning tema perkembangan teknologi pada siswa sekolah dasar. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1830. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.677>
- Priyono, P., & Danardono, D. (2021). Menggugah literasi geografi bagi guru geografi di tingkat pendidikan menengah. *Abdi Geomedisains*, 99. <https://doi.org/10.23917/abdigeomedisains.v1i2.204>
- Putri, D. H., & Pranata, O. D. (2023). Eksplorasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran sains setelah pandemi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 4(2), 62. <https://doi.org/10.37729/jips.v4i2.3367>
- Santoso, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran google earth terhadap kemampuan berpikir spasial siswa SMA. *Geodika Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 152. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.5998>
- Sari, J. N., Safitri, D., & Saipiatuddin, S. (2025). Implementasi media pembelajaran articulate storyline 3 berbasis kontekstual ekopedagogik dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Citra Alam. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1685. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8561>
- Septiana, N., Suhendro, S., Kurniawan, P., Syarifuddin, S., & Oktapiani, R. (2026). Pemanfaatan media interaktif sebagai inovasi pembelajaran sejarah di sekolah menengah. *WISSEN Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 203. <https://doi.org/10.62383/wissen.v4i1.1562>
- Setiawati, D., & Fatmawati, F. (2023). Pendekatan paradigma pedagogik reflektif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kompetensi 4c di abad 21. *Puteri Hijau Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 12. <https://doi.org/10.24114/ph.v8i1.40438>
- Susyati, N. A., Disurya, R., & Giyanto, G. (2024). Identifikasi kesesuaian ekologi permukiman kampung air pulau kemaro sebagai sumber belajar geomorfologi fluvial. *Edu Geography*, 11(3), 94. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v11i2.70776>
- Tawakal, L., & Purnomo, A. (2025). Analisis tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media flash card. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 874. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6732>
- Wardani, T. T., Suparji, S., & Wiyono, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran direct instruction berbantuan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep siswa pada elemen gambar teknik siswa kelas X DPIB SMK 3 Surabaya. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1301. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.4209>
- Yayan, Y. (2021). Implementasi full day school dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII di MTs. Al-Husna kota Tangerang Banten. *Rausyan Fikr Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(2). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i2.5055>