

## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Sumiati**

Pascasarjana MIPA, Universitas Indraprasta PGRI

e-mail: [sumiaticum972@gmail.com](mailto:sumiaticum972@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya hasil belajar IPA siswa Kelas IV SDN Leuwibatu 06 akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Untuk mengatasinya, diperlukan pembaruan model pembelajaran, salah satunya melalui penerapan model *Make A Match* (membuat pasangan). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN Leuwibatu 06. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan Penelitian Tindakan kelas (PTK). Model yang digunakan adalah dari Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukan bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Leuwibatu 06 setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Hal ini Nampak dari hasil pada prasiklus yaitu rata-rata sebesar 59,08 kemudian pada siklus I menjadi 66,71 dan pada siklus II meningkat menjadi 73,03 dengan Kriteria Kentuntasan Minimum (KKM) sebesar 65. Adapun ketuntasan belajar pada pra siklus sebesar 29,0%, pada siklus I meningkat menjadi 55,3% dan siklus II meningkat menjadi 86,8%. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 74,34% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,99%.

**Kata Kunci:** *Make A Match, Hasil Belajar, IPA.*

### **ABSTRACT**

The background of this research stems from the low science learning outcomes of fourth-grade students at SDN Leuwibatu 06, which is attributed to conventional teaching methods that do not actively engage students. To address this issue, it is necessary to implement an improved learning model, such as the cooperative Make A Match model. This study aims to determine the implementation of the Make A Match learning model to improve students' learning outcomes in science subjects in Grade IV at SDN Leuwibatu 06. The Make A Match cooperative learning model was applied through Classroom Action Research (CAR). The model used was that of Kemmis and McTaggart, which was carried out in two cycles, each consisting of the stages of planning, action, observation, and reflection. The results of the study showed an improvement in the science learning outcomes of fourth-grade students at SDN Leuwibatu 06 after applying the Make A Match cooperative learning model. This is evident from the results in the pre-cycle, where the average score was 59.08, then increased to 66.71 in the first cycle, and further improved to 73.03 in the second cycle, with the Minimum Mastery Criteria (KKM) set at 65. As for learning mastery, in the pre-cycle it was 29.0%, which increased to 55.3% in the first cycle and then to 86.8% in the second cycle. Student activity in the first cycle reached 74.34%, and in the second cycle increased to 87.99%.

**Keywords:** *Make A Match, Learning Outcomes, Science.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan sangat penting dalam dinamika kehidupan bangsa, sebab pendidikan merupakan upaya manusia dalam rangka meningkatkan kualitas hidupnya baik dalam penguasaan ilmu pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran yang merupakan bagian dari proses pendidikan harus dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi mereka menjadi semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk masyarakat, berbangsa, serta kontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Di era globalisasi saat ini, telah ditemukan dan dikembangkan berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2012:61), model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang partisipatif dan interaktif. Dalam konteks ini, model *Make A Match* menjadi salah satu variasi dari pembelajaran kooperatif yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam mencocokkan informasi sebagai bentuk pemahaman materi. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Indrawati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model *Make A Match* mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, karena aktivitas mencari pasangan kartu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama. Selain itu, menurut Pratiwi et al. (2020), model ini mampu meningkatkan hasil belajar karena menggabungkan unsur permainan yang menyenangkan dengan pemahaman materi secara langsung.

Lebih lanjut, model *Make A Match* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Nurfadilah dan Heryanto (2022) menyatakan bahwa siswa menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media interaktif dan strategi mencocokkan pasangan, karena kegiatan tersebut merangsang rasa ingin tahu dan memberikan tantangan yang positif. Hal ini sejalan dengan temuan dari Widiyanti dan Wahyuni (2019), yang mengemukakan bahwa penerapan model kooperatif dengan pendekatan aktif seperti *Make A Match* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan kondusif bagi siswa dengan berbagai gaya belajar. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV SDN Leuwibatu 06 pada saat pembelajaran IPA menunjukkan bahwa aktivitas siswa cenderung rendah. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan pasif saat diberi kesempatan bertanya atau menjawab pertanyaan. Pada saat pemberian tugas, siswa cenderung mengerjakan tugas sebisanya dan atau melihat pekerjaan temannya yang dianggap lebih pandai di kelasnya. Selain itu, selama ini metode pembelajaran yang paling sering digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran konvesional yaitu ceramah dan pemberian tugas. Siswa terlihat bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN leuwibatu 06 tergolong masih rendah. Hasil belajar dikatakan tuntas apabila nilai siswa dapat mencapai KKM dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai minimal 70% dari seluruh siswa. Berdasar hasil tes semester I tahun pelajaran 2018/2019 dapat diketahui bahwa dari 7 siswa terdapat 7 siswa yang belum tuntas KKM. Adapun KKM IPA kelas IV SDN leuwibatu 06 tahun pelajaran 2024/2025 adalah 65.

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat merupakan aspek krusial dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, aktif, dan menyenangkan. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Huda (2014), pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan aspek metodis dan paradigma pembelajaran yang mampu membentuk pengalaman belajar bermakna. Selain itu, Shoimin (2014) juga menekankan pentingnya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Oleh karena itu, guru di SDN Leuwibatu 06 perlu lebih inovatif dalam memilih pendekatan yang sesuai, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang dipadukan dengan media kartu pertanyaan dan jawaban. Melalui metode ini, siswa tidak hanya diajak untuk bekerja sama, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis dan memahami materi secara menyenangkan melalui kegiatan mencocokkan pasangan kartu.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mustika dan Wibowo (2021), model *Make A Match* berbantu kartu terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif. Selain itu, penelitian oleh Rahayu dan Lestari (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara visual dan konkret, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan model *Make A Match* yang dipadukan dengan media kartu menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Penerapan model *make a match* pada pembelajaran IPA belum pernah diterapkan di SDN leuwibatu 06. Dengan penggunaan model ini diharapkan dapat membuat siswa lebih bersemangat karena siswa terlibat dalam kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat, yaitu bergerak mencari pasangan. Dengan proses pembelajaran yang disisipi permainan ini, siswa menjadi lebih tertarik dan dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Implementasi Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Leuwibatu 06. PTK merupakan suatu pendekatan reflektif yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui tindakan-tindakan nyata untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Menurut Kemmis dan McTaggart, penelitian tindakan merupakan suatu siklus spiral yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Keempat tahap ini berlangsung dalam satu siklus, dan apabila perbaikan dianggap belum maksimal, maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan memperbaiki rencana berdasarkan refleksi sebelumnya (Gumanti et al., 2016:269).

Adapun alur siklus dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan masing-masing siklus melalui tahapan sebagai berikut:

- Tahap perencanaan (*planning*): menyusun perangkat pembelajaran, media kartu Make A Match, instrumen observasi, dan lembar evaluasi.

- Tahap pelaksanaan tindakan (*acting*): menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match pada pembelajaran IPA.
- Tahap pengamatan (*observing*): melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.
- Tahap refleksi (*reflecting*): menganalisis hasil tindakan dan observasi untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan, yang kemudian menjadi dasar perencanaan siklus berikutnya.

Selain menggunakan pendekatan tindakan kelas, penelitian ini juga bersifat deskriptif kuantitatif, yaitu menilai sifat dari kondisi yang tampak berdasarkan data hasil belajar dan aktivitas siswa. Data dianalisis menggunakan teknik perhitungan *mean* (rata-rata), persentase, dan peningkatan ketuntasan belajar. Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul pada setiap siklus untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Leuwibatu 06 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang masing-masing dirancang untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan memperbaiki proses di siklus berikutnya. Hasil dari tiap siklus digunakan sebagai dasar untuk menilai peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### Hasil

Pada tahap pra siklus, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang bersifat teacher-centered, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi sementara siswa cenderung pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada tahap ini, hanya 4 orang siswa atau sebesar 29% yang memperoleh nilai  $\geq 65$ , yang berarti mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sementara itu, 10 orang siswa atau 71% lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan dengan nilai  $\leq 65$ .

Selanjutnya, setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, dilakukan analisis terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang terjadi dibandingkan dengan pra siklus. Analisis ini mencakup jumlah siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) serta persentase ketuntasan secara keseluruhan. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang diterapkan pada siklus I dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Rincian hasil analisis data pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Distribusi Hasil Tes Siswa Pada Siklus I**

No	Skor (S)	Frekuensi (F)	%	SxF
1	80	2	5,3	160
2	75	8	21,1	600
3	70	11	28,9	770
4	65	0	0	0
5	60	14	36,8	840
6	55	3	7,9	165
	Jumlah	38	100	2535

Keterangan :

Tuntas = 55,3 %

Belum tuntas = 44,7 %

$$\text{Rumus : } \mathbf{Me} = \frac{\sum x}{N} = \frac{2535}{38} = 66,71$$

Berdasarkan data Tabel 1 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 66,71, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 55,3%, atau setara dengan 21 siswa yang mencapai nilai  $\geq 65$ . Sementara itu, masih terdapat 17 siswa (44,7%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Meskipun terjadi peningkatan dari pra siklus, hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal ketuntasan belajar belum tercapai, karena belum memenuhi batas minimal ketuntasan klasikal yaitu 75%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus I perlu disempurnakan, baik dari segi pengelolaan waktu, variasi penyajian materi, maupun keterlibatan aktif seluruh siswa agar hasil belajar dapat meningkat secara menyeluruh pada siklus berikutnya.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan dari pelaksanaan siklus I, pembelajaran dilanjutkan ke siklus II dengan strategi yang lebih disempurnakan, baik dari segi pelaksanaan model *Make A Match* maupun pengelolaan kelas. Tujuannya adalah untuk mencapai tingkat ketuntasan belajar yang lebih optimal dan meningkatkan partisipasi siswa secara menyeluruh. Hasil analisis pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Rincian hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Distribusi Hasil Tes Siswa Pada Siklus II**

No	Skor (S)	Frekuensi (F)	%	SxF
1	90	2	5,3	180
2	85	2	5,3	170
3	80	8	21,0	640
4	75	5	13,2	375
5	70	14	36,7	980
6	65	2	5,3	130
7	60	5	13,2	300
	Jumlah	38	100	2775

Keterangan :

Tuntas = 86,8 %

Belum tuntas = 13,2 %

$$\text{Rumus : } \mathbf{Me} = \frac{\sum x}{N} = \frac{2775}{38} = 73,03$$

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Berdasarkan data pada Tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 73,03, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 86,8%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan positif dibandingkan siklus sebelumnya. Capaian tersebut mencerminkan bahwa motivasi dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model *Make A Match* telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, baik dari segi pemahaman materi maupun keaktifan dalam proses pembelajaran.

Berikut merupakan data aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* pada siklus II. Data ini diperoleh melalui lembar observasi aktivitas siswa yang mencakup berbagai indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran,

seperti keaktifan dalam bekerja sama, mencocokkan kartu, berdiskusi, serta menjawab pertanyaan. Persentase yang ditampilkan mencerminkan tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung, dan digunakan sebagai acuan dalam menilai keberhasilan penerapan model pembelajaran yang digunakan.

**Tabel 3. Perbandingan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran**

Tahapan	Persentase Aktivitas Siswa
Siklus I	74,34%
Siklus II	87,99%

Berdasarkan data pada Tabel 3, diketahui bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siklus II mencapai 87,99%, yang termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat aktif. Persentase ini menunjukkan bahwa siswa terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran, baik dalam berdiskusi, mencocokkan kartu, maupun dalam menyampaikan jawaban di depan kelas. Capaian ini mencerminkan keberhasilan implementasi model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Pada siklus I sebelumnya, tingkat keaktifan siswa tercatat sebesar 74,34%, yang menunjukkan keterlibatan siswa mulai meningkat dibandingkan pra siklus, namun masih belum mencapai target yang ditetapkan. Oleh karena itu, dilakukan penyempurnaan pada siklus II yang kemudian menghasilkan peningkatan aktivitas hingga melampaui batas target keberhasilan, yaitu minimal 80% untuk aktivitas siswa. Selain itu, target ketuntasan hasil belajar minimal 70% juga berhasil dicapai, bahkan dilampaui. Dengan demikian, model *Make A Match* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga dalam membangun antusiasme dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tindakan siklus II yang dilaksanakan selama dua pertemuan, masing-masing dua jam pelajaran ini, menunjukkan hasil yang diharapkan, yaitu melampaui kriteria keberhasilan. Pada siklus II diperoleh 86,8% siswa telah mencapai KKM (nilai  $\geq 65$ ) dan aktivitas siswa meningkat menjadi 87,99%. Berdasarkan hasil tes belajar yang telah diperoleh siswa, maka guru dan peneliti sepakat untuk mengakhiri siklus tindakan penelitian dalam pembelajaran IPA pada siklus II.

## Pembahasan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan observasi awal (pra siklus) yang dijadikan sebagai dasar untuk perencanaan tindakan penelitian. Hasil evaluasi dari pembelajaran tersebut dijadikan sebagai tes awal dari penelitian. Ketuntasan belajar siswa pun masih rendah dan secara klasikal belum tuntas yaitu sebesar 29 %, sedangkan kriteria yang telah ditetapkan adalah 70% siswa harus tuntas belajar. Pada proses pembelajaran siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan namun masih tergolong rendah. Pada tes akhir hasil belajar di siklus I untuk ketuntasannya sebesar 55,3%, hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 26,3%. Jumlah nilai rata-rata pun meningkat dari 59,08 pada pra siklus menjadi 66,71 pada siklus I. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mencapai 74,34%. Walaupun demikian hasil ini masih dikatakan belum tuntas sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Perbaikan tindakan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, dengan penyesuaian strategi pembelajaran dan peningkatan kualitas interaksi antar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang lebih terstruktur dan melibatkan penggunaan media kartu secara efektif mendorong siswa untuk aktif berpikir, bekerja sama, serta lebih mudah memahami konsep-konsep dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas mencocokkan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Handayani (2023), model *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong interaksi aktif dan kerja sama kelompok. Selain itu, penelitian oleh Pramesti dan Rahayu (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti kartu dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat yaitu dengan ketuntasan sebesar 86,8%. Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 31,5% dari siklus sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal sudah tuntas, dari 38 siswa hanya 5 siswa yang belum tuntas. Jumlah nilai rata-rata pun meningkat dari 66,71 menjadi 73,03 dan aktivitas siswa pada siklus II meningkat dari 74,34% menjadi 87,99%.

Pencapaian hasil pada siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Peningkatan ketuntasan dan rata-rata nilai yang signifikan menunjukkan bahwa metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi secara konkret. Aktivitas siswa yang meningkat juga mencerminkan adanya ketertarikan terhadap model pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Nugroho (2023), model *Make A Match* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Begitu pula dalam penelitian oleh Amelia dan Hidayat (2022), dijelaskan bahwa keterlibatan siswa yang tinggi dalam pembelajaran kooperatif berdampak langsung terhadap peningkatan prestasi akademik dan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian hasil pelaksanaan dua siklus tindakan, diketahui bahwa siswa secara umum telah mampu mengerjakan soal evaluasi dengan baik, khususnya pada materi gaya dan pengaruhnya terhadap benda. Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga menunjukkan kemajuan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Walaupun masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai setara dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), secara klasikal hasil belajar siswa telah melebihi batas ketuntasan yang ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai. Peningkatan ini sejalan dengan hasil penelitian Ramadhani dan Yusuf (2023) yang menyatakan bahwa model *Make A Match* dapat meningkatkan pemahaman konsep serta mendorong kerja sama antarsiswa dalam pembelajaran. Hapsari dan Cahyono (2022) juga menyatakan bahwa model ini memberikan kontribusi signifikan terhadap hasil belajar IPA serta membangun suasana kelas yang lebih interaktif dan komunikatif.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini merujuk pada prinsip Penelitian Tindakan Kelas sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart, yang menggambarkan proses tindakan sebagai suatu siklus spiral yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi (Gumanti et al., 2016:269). Setiap siklus dirancang untuk mengevaluasi dan memperbaiki praktik pembelajaran yang sedang berlangsung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan kondisi empiris dan perkembangan hasil belajar siswa melalui analisis data kuantitatif berupa

persentase ketuntasan belajar dan nilai rata-rata dari setiap siklus yang dilakukan. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas model *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Leuwibatu 06.

### **KESIMPULAN**

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN Leuwibatu 06 semester dua tahun pelajaran 2024/2025 terbukti dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan skor hasil tes dari setiap siklus. Pada pra siklus, hanya 4 siswa (29%) yang mencapai nilai  $\geq 65$ , sementara sisanya 10 siswa (71%) belum tuntas. Setelah tindakan dilakukan pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 9 orang (55,3%), dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 11 siswa (86,8%), dengan hanya 3 siswa (13,2%) yang belum mencapai KKM. Peningkatan bertahap ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 74,34% pada siklus I menjadi 87,99% pada siklus II, menandakan keterlibatan siswa dalam proses belajar semakin aktif dan optimal.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi gaya dan pengaruhnya terhadap benda mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa secara signifikan. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih efektif melalui interaksi dan kolaborasi, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Oleh karena itu, model *Make A Match* layak dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPA di sekolah dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, R., & Hidayat, M. T. (2022). Pembelajaran Kooperatif dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 88–95.
- Gumanti, T. A., Yunidar, & Syahruddin. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Hapsari, T., & Cahyono, R. (2022). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 76–84.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatid*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Lestari, N. P., & Handayani, D. (2023). Penerapan Model Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 8(1), 22–30.
- Mustika, D. A., & Wibowo, S. B. (2021). Pengaruh Model Make A Match Berbantuan Kartu terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 78–86.
- Nurfadilah, N., & Heryanto, H. (2022). Penerapan Model Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45–52.
- Pramesti, Y., & Rahayu, T. (2022). Efektivitas Media Kartu dalam Pembelajaran Kooperatif terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 7(2), 105–113.

- Pratiwi, R., Wibowo, S. B., & Lestari, P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 684–690.
- Rahayu, D. A., & Lestari, P. (2020). Efektivitas Media Kartu dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, 4(1), 34–41.
- Ramadhani, N., & Yusuf, M. (2023). Penerapan Model Make A Match untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 33–41.
- Sari, Y. P., & Indrawati, S. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 112–118.
- Sari, R. A., & Nugroho, Y. (2023). Pengaruh Model Make A Match terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasi*, 9(1), 14–21.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widiyanti, S., & Wahyuni, D. (2019). Pengaruh Model Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 39–48.