



Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model *Make A Match* Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Dini Susanti¹, Lastaria², Ummu Jauharin Farda³, Dirga Ayu Lestari⁴

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Padang, Indonesia¹

Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia²

Universitas Wahid Hasyim, Semarang, Indonesia³

STAI KH Abdul Kabier, Serang Banten, Indonesia⁴

Email Korespondensi: dinisusanti35@gmail.com

Abstract

This research was conducted at Sabbihisma Elementary School. In learning activities at school, students have diverse characteristics. Most students can follow the learning smoothly and achieve good results, but a small number experience learning difficulties. This study aims to describe the planning, implementation, and improvement of student learning outcomes. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) which was carried out in grade V of Sabbihisma Elementary School. This study applies the Make A Match learning model as outlined in the Lesson Implementation Plan (RPP). The results in the improvement can be seen from the results of social studies learning in grade V students of Sabbihisma Elementary School after the research was conducted. The following are the results of the RPP assessment cycle I is 68% (C), cycle II is 87% (A) increased, the assessment of the teacher aspect of cycle I is 80% (B), cycle II is 92% (A) increased, the assessment of the student aspect of cycle I is 78% (B), cycle II is 91 (A) increased, assessment of learning outcomes of cycle I is 73% (C), cycle II is 86% increased. From these data, it can be concluded that the application of the Make A Match learning model in social studies subjects in grade V of Sabbihisma Elementary School can improve the quality of planning, implementation, and learning outcomes of students.

Kata Kunci: Learning Outcomes, Make A Match Model, Elementary School



Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan wawasan, sikap, dan keterampilan sosial adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan mampu memahami lingkungan sosial, menghargai nilai-nilai budaya, serta memiliki keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah dasar sering kali masih didominasi metode ceramah, sehingga membuat peserta didik kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Kondisi ini menyebabkan sebagian peserta didik kesulitan memahami materi, berdampak pada rendahnya hasil belajar. Padahal, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi dan fasilitas, tetapi juga oleh model pembelajaran yang digunakan guru.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik adalah *Make A Match*. Model ini menggunakan kartu berpasangan berisi pertanyaan dan jawaban yang harus dicocokkan oleh peserta didik melalui kegiatan mencari pasangan, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Selain itu, *Make A Match* juga melatih kerja sama, komunikasi, dan kecepatan berpikir peserta didik. Berdasarkan observasi awal di kelas V SD Sabbihisma, ditemukan bahwa hasil belajar IPS sebagian peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendorong pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas V melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif, bagi peserta didik sebagai sarana belajar yang menyenangkan, dan bagi sekolah sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan.

Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan nyata di kelas, disertai observasi dan refleksi berkelanjutan. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri atas empat tahap:

1. Perencanaan (Planning): Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model *Make A Match*, menyiapkan media kartu, lembar observasi, dan instrumen penilaian.



-
2. Pelaksanaan (Acting): Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disusun dengan menerapkan model *Make A Match*.
 3. Observasi (Observing): Mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi.
 4. Refleksi (Reflecting): Menganalisis hasil observasi dan penilaian untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan dukungan kualitatif (*mixed methods*). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik yang diukur melalui tes tertulis dan nilai rata-rata kelas. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, interaksi guru–siswa, serta respon peserta didik terhadap penerapan model *Make A Match*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Sabbihisma. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 24 orang (14 laki-laki dan 10 perempuan) pada semester II tahun pelajaran 2024/2025.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa teknik:

1. Tes Hasil Belajar:
 - a. Bentuk tes: pilihan ganda dan uraian singkat.
 - b. Digunakan untuk mengukur capaian kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPS.
2. Observasi:
 - a. Menggunakan lembar observasi terstruktur untuk mencatat aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran.
 - b. Aspek guru: keterampilan membuka pelajaran, penyampaian materi, penggunaan media, pengelolaan kelas, dan penutup.
 - c. Aspek siswa: keaktifan bertanya, menjawab, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas.
3. Dokumentasi:
 - a. Mengumpulkan foto, RPP, daftar nilai, dan catatan hasil pembelajaran sebagai data pendukung.

Instrumen Penelitian

1. Lembar Tes Hasil Belajar yang telah divalidasi oleh ahli.
2. Lembar Observasi Aktivitas Guru.
3. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.



-
4. Format Dokumentasi untuk pengumpulan bukti fisik kegiatan.

Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

1. Analisis Kuantitatif:

- a. Data hasil tes dianalisis untuk menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan}(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- b. Ketuntasan klasikal dinyatakan tercapai apabila minimal 85% peserta didik memperoleh nilai \geq KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

2. Analisis Kualitatif:

- a. Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan peningkatan kualitas pembelajaran pada setiap siklus.
- b. Hasil refleksi digunakan untuk menentukan modifikasi tindakan pada siklus berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada materi *Peristiwa dalam Kehidupan* dengan menggunakan model *Make A Match* melalui dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Hasil yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan

Berdasarkan hasil penelitian, perencanaan kegiatan pembelajaran dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun berdasarkan silabus dan disesuaikan dengan langkah-langkah model *Make A Match*. RPP memuat identitas sekolah, kelas, mata pelajaran, alokasi waktu, tanggal pelaksanaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, metode, media, sumber belajar, serta instrumen penilaian.

Model *Make A Match* dipilih karena berorientasi pada peserta didik dan mampu memotivasi mereka untuk belajar secara aktif. Media kartu soal-jawaban digunakan untuk memancing kreativitas, meningkatkan keterlibatan, dan menghindari kebosanan. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Wibowo & Marzuki, 2019), penggunaan model pembelajaran yang tepat memberikan manfaat antara lain:

1. Menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
2. Memperjelas makna materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami.
3. Menyediakan variasi metode pembelajaran sehingga mengurangi kebosanan.
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif melakukan berbagai kegiatan belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti menyiapkan empat RPP: dua untuk siklus I dan dua untuk siklus II. Pada siklus I, hasil penilaian RPP pertemuan I adalah 65% (C) dan pertemuan II 72% (C), belum mencapai standar keberhasilan. Pada siklus II, hasil penilaian RPP pertemuan I meningkat menjadi 82% (B) dan pertemuan II 92% (A), menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah mencapai kategori berhasil.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran mengikuti rancangan dalam RPP dengan menerapkan langkah-langkah model *Make A Match* (Syaifulrahman & Ujiati dalam Aliputri, 2018), yaitu:

1. Guru menyiapkan kartu berisi konsep atau topik (set kartu soal dan kartu jawaban).
2. Peserta didik masing-masing memegang satu kartu.
3. Peserta didik memikirkan jawaban atau soal yang sesuai dengan kartu yang dipegang.
4. Peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok.
5. Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartunya sebelum waktu habis mendapatkan poin.
6. Kartu dikocok kembali untuk ronde berikutnya.

Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap: kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Pada siklus I, pelaksanaan belum optimal karena guru masih menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik. Hal ini berdampak pada hasil yang belum maksimal. Menurut Hamalik (dalam Nurrita, 2018), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah proses pembelajaran. Pada siklus II, guru sudah mampu mengelola kelas dengan baik dan pembelajaran berjalan sesuai rencana. Aktivitas guru mencapai 80% (B) dan aktivitas peserta didik 82% (B), menunjukkan adanya peningkatan dibanding siklus I.

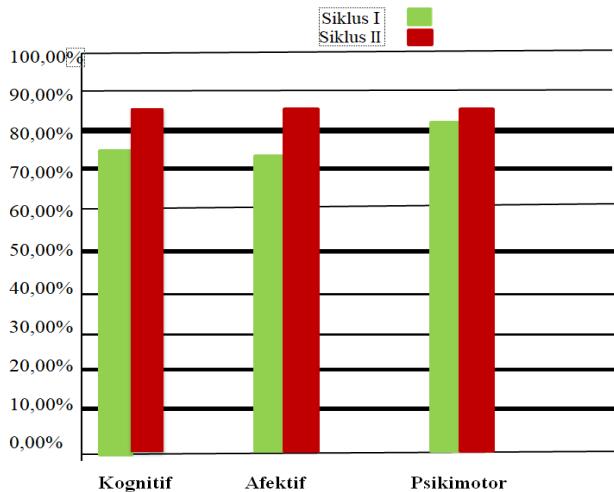
Hasil Belajar

Hasil belajar dinilai dari tiga aspek: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Siklus I: Rata-rata nilai kelas adalah 73% (B), di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan, sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.
2. Siklus II: Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 86% (A) dengan persentase ketuntasan mencapai 100% pada pertemuan II.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan telah tercapai.

Bagan I.I Grafik Batang



Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD. Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada setiap siklus, serta meningkatnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Model *Make A Match* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, model ini layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Referensi

- Afandi, A., & Badaruddin, B. (2021). *Strategi pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Prenada Media.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research* (Reprinted 2020)
- Sapriya. (2020). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, H. (2023). *Pembelajaran IPS di sekolah dasar: Teori dan praktik*. Bumi Aksara.