

Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Alfiana Tri Nurkhasanah, Muhamad Chamdani

Universitas Sebelas Maret
alfianatrin@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/3/2026

approved 1/4/2026

published 30/4/2026

Abstract

This study aimed to: (1) describe the steps of the Make A Match using picture card, (2) enhance social skills, (3) enhance learning outcomes, and (4) describe the obstacles and solutions in learning process. It was collaborative classroom action research. The subjects were the teacher and fourth-grade students of SDN 5 Bumirejo. Data were collected through test and non-test techniques. Data analysis involved data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that: (1) the steps of Make A Match using picture card were: (a) determining the material, (b) distributing picture cards, (c) taking and looking for answers, (d) finding pairs of picture cards, (e) reading the contents of the picture cards, (f) clarifying and concluding, and (g) evaluating. (2) the improvement in social skills were 77.42% in the first cycle, 85.69% in the second cycle, and 91.95% in the third cycle. (3) Social and natural science learning improved such as 59.46% in the first cycle, 85.13% in the second cycle, and 97.30% in third cycle. and (4) the existence obstacles and solutions were identified. In conclusion, the Make A Match using picture card enhances social skills and social and natural science learning outcomes.

Keywords: *Make A Match, picture card, social skills, social and natural science learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar, (2) meningkatkan keterampilan sosial, (3) meningkatkan hasil belajar, (4) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan PTK kolaboratif. Subjek penelitian ialah guru dan siswa kelas IV SDN 5 Bumirejo. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Proses analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) langkah penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar, yakni: menentukan materi, membagikan kartu bergambar, mengambil dan mencari jawaban, menemukan pasangan kartu bergambar, membacakan isi kartu bergambar, mengklarifikasi dan menyimpulkan, evaluasi. (2) meningkatnya keterampilan sosial yakni siklus I = 77,42%, siklus II = 85,69%, dan siklus III = 91,95%. (3) meningkatnya hasil belajar IPAS dengan ketuntasan siklus I = 59,46%. Siklus II = 85,13%, dan siklus III = 97,30%. (4) terdapat kendala dan solusi dalam penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPAS.

Kata kunci: *Make A Match, media kartu bergambar, keterampilan sosial, hasil belajar IPAS*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar siswa dapat mengembangkan potensinya, meliputi nilai spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan (Makkawaru, 2019). Pada era modern, pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks seiring dengan perkembangan globalisasi. Pendidikan abad ke-21 menekankan pengembangan kreativitas, berpikir kritis, kerja sama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, serta keterampilan sosial (Hasanah & Haryadi, 2022). Salah satu proses penting dalam pendidikan adalah belajar. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar. Rosiyani dkk., (2024) menyatakan bahwa IPAS memiliki peran penting sebagai materi yang wajib dipahami siswa. Pembelajaran IPAS sebaiknya berorientasi pada siswa agar tercipta suasana belajar yang efektif, mendorong kerja sama, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, serta menumbuhkan sikap saling menghargai (Barlian & Sholehah, 2022). Oleh karena itu, pendidik perlu mengoptimalkan penggunaan model, pendekatan, metode, media, dan strategi pembelajaran yang relevan dengan kondisi pembelajaran (Septiana & Winangun, 2023).

Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kognitif, tetapi juga didukung oleh penguasaan berbagai keterampilan. Salah satu keterampilan yang penting dalam pembelajaran abad ke-21 adalah keterampilan sosial. Hal ini karena pembelajaran abad ke-21 berpusat pada siswa (*student-centered*), sehingga menuntut adanya komunikasi yang efektif antara guru dan siswa maupun antarsiswa. Melalui interaksi tersebut, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga belajar menghargai perbedaan, bekerja sama, dan berperan positif dalam lingkungan sosial. Pembelajaran ini dapat diwujudkan melalui interaksi yang bermakna serta kolaborasi yang efektif. Yusuf dkk., (2018) menyatakan bahwa keterampilan sosial memiliki pengaruh penting terhadap pencapaian keterampilan siswa lainnya.

Mudanta (2020) hasil belajar mencerminkan tingkat kompetensi siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang diukur melalui tes untuk menilai tingkat pemahaman siswa pada materi. Sebagaimana pendapat dari Nugraha (2018) mengungkapkan hasil belajar dapat dipahami sebagai pencapaian yang diperoleh setelah sesi pembelajaran, yang mengandung tiga aspek utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diukur melalui berbagai metode evaluasi yang dirancang untuk meninjau hasil pencapaian tujuan pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada hari Senin tanggal 20 Oktober 2025, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru, guru belum memvariasikan model pembelajaran yang interaktif sesuai karakteristik siswa, kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional dengan metode ceramah, guru jarang menggunakan media pembelajaran atau guru lebih sering menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), jumlah siswa yang aktif belajar relatif sedikit, siswa mudah kehilangan minat dalam mengikuti pembelajaran, saat bekerja dalam kelompok, siswa belum mampu mendapatkan umpan balik atau kritik dari teman sekelas. Hal ini diperkuat oleh data observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran IPAS dimana diperoleh hasil rata-rata sebesar 63,85% bahwa keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo masih rendah. Hal tersebut dilihat dari hasil persentase pada setiap aspek keterampilan sosial yakni: (1) keterampilan komunikasi 67,57%, (2) keterampilan berinteraksi 66,22%, (3) keterampilan bekerja sama 61,49%, (4) keterampilan menyelesaikan masalah 60,14%. Di sisi lain rata-rata nilai hasil tes yaitu 66,69, sedangkan standar ketuntasan (KKTP) yang ditetapkan sekolah yakni 70. Dari jumlah tersebut hanya 17 anak atau sekitar 45,95% yang berhasil mencapai nilai sesuai KKTP, sementara 20 siswa lainnya atau sekitar 54,05% masih dibawah batas ketuntasan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV serta mampu melibatkan siswa secara aktif. Di dalam penelitian ini, model *Make A Match* dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok (Rusman, 2018). Model *Make A Match* memiliki karakteristik pembelajaran berbasis permainan yang sederhana, konkret, dan menyenangkan sehingga mampu mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar. Melalui kegiatan mencari pasangan kartu, siswa dilatih untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta saling membantu dalam memahami materi. Selain itu, siswa juga terdorong untuk berpikir cepat dan memecahkan masalah berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh. Yulianti dkk., (2020) menyatakan bahwa model *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong kerja sama antarsiswa. Model ini relevan digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial sekaligus meningkatkan hasil belajar IPAS (Dewi dkk., 2021).

Model *Make A Match* dapat diterapkan lebih efektif dengan dukungan media pembelajaran. Salah satu media yang sesuai adalah kartu bergambar karena dalam model ini siswa diminta menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban kemudian mendiskusikannya bersama pasangan. Kartu bergambar merupakan media visual yang memudahkan siswa memahami materi serta membuat pembelajaran lebih menarik melalui kombinasi gambar dan warna (Pahrudin dkk., 2023). Selain itu, media ini juga membantu guru mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian oleh Nurjanah dkk., (2018) menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan ketuntasan KKTP pada siklus II mencapai 86,20% dalam kategori baik, meskipun penelitian tersebut tidak menggunakan media kartu bergambar. Selain itu, penelitian Nurfitasari (2018) juga menunjukkan bahwa model *Make A Match* mampu meningkatkan keterampilan sosial dan prestasi belajar IPS siswa kelas V di SDN IV Playen Gunungkidul, dengan ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 84,62%. Hal ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial sekaligus meningkatkan kemampuan akademik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPAS materi Perilaku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada siswa kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo, (2) meningkatkan keterampilan sosial IPAS materi Perilaku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat dengan menerapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar pada siswa kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo, (3) meningkatkan hasil belajar IPAS materi Perilaku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat dengan menerapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar pada siswa kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo, (4) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar materi Perilaku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada siswa kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo.

METODE

Penelitian ini merupakan PTK yang dilaksanakan secara kolaboratif. Menurut Arikunto dkk., (2015) yaitu terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini ialah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo yang berjumlah 37 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data yang digunakan yaitu guru dan siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, dan tes. Untuk uji validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data memiliki tiga langkah yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan, Miles dan Huberman (Ana, 2019).

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan lima kali pertemuan. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika penerapan langkah-langkah model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar yang diukur melalui observasi dan wawancara dapat memenuhi indikator capaian penelitian dengan persentase 85%, capaian keterampilan sosial setelah menerapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar dengan persentase yang dapat memenuhi indikator kinerja penelitian. Ketuntasan hasil belajar setelah menerapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar yang diukur dengan tes hasil belajar siswa dapat mencapai persentase 85% dengan KKTP=70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menerapkan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar. Proses pembelajaran mencakup tujuh langkah yaitu: (1) menentukan materi, (2) membagikan kartu bergambar, (3) mengambil dan mencari jawaban, (4) menemukan pasangan kartu bergambar, (5) membacakan isi kartu bergambar, (6) mengklarifikasi dan menyimpulkan, (7) evaluasi. Berikut hasil observasi penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar terhadap guru dan siswa:

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar terhadap Guru dan Siswa Siklus I hingga Siklus III

| No | Langkah-langkah | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III | |
|------------------|------------------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | | Guru (%) | Siswa (%) | Guru (%) | Siswa (%) | Guru (%) | Siswa (%) |
| 1 | Menentukan materi | 81,94 | 77,78 | 87,50 | 87,50 | 94,44 | 91,67 |
| 2 | Membagikan kartu bergambar | 81,25 | 81,25 | 89,58 | 89,58 | 95,83 | 91,67 |
| 3 | Mengambil dan mencari jawaban | 79,17 | 78,13 | 84,38 | 82,29 | 93,75 | 89,58 |
| 4 | Menemukan pasangan kartu bergambar | 79,17 | 79,17 | 84,38 | 82,29 | 93,75 | 91,67 |
| 5 | Membacakan isi kartu bergambar | 80,56 | 80,56 | 87,50 | 87,50 | 94,44 | 94,44 |
| 6 | Mengklarifikasi dan menyimpulkan | 78,13 | 79,17 | 82,29 | 82,29 | 91,67 | 89,58 |
| 7 | Evaluasi | 80,56 | 77,78 | 87,50 | 87,50 | 91,67 | 94,44 |
| Rata-rata | | 80,11 | 79,12 | 86,16 | 85,57 | 93,65 | 91,87 |

Berdasarkan penyajian tabel 1, dapat kita ketahui bahwa proses pembelajaran menggunakan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar dari siklus I, II, dan III selalu meningkat. Hasil observasi terhadap guru menunjukkan rata-rata penerapan sebesar 80,11% pada siklus I, kemudian naik 6,05% menjadi 86,16% pada siklus II, dan meningkat lagi 7,49% menjadi 93,65% pada siklus III. Sedangkan hasil observasi terhadap siswa, pada siklus I sebesar 79,12%, kemudian naik 6,45% menjadi 85,57% pada siklus II, dan meningkat lagi 6,3% menjadi 91,87% pada siklus III.

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat diketahui bahwa langkah-langkah model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar yang diterapkan adalah:

a. Menentukan Materi

Sebelum menyampaikan materi guru telah menyiapkan ruang, alat, sumber, dan media kartu bergambar. Guru menentukan materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran. Siswa mendengarkan dan mengamati materi, media kartu bergambar dan cara melaksanakan permainan dengan media kartu bergambar, siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aliputri (2018) bahwa pada langkah pertama guru akan menyampaikan materi terlebih dahulu dan keaktifan siswa saat memperhatikan materi sangat penting karena permainan kartu bergambar sama halnya dengan pengulangan materi yang mengandalkan ingatan siswa mencari pasangan kartu.

b. Membagikan Kartu Bergambar

Pada langkah ini pembagian kartu bergambar guru menunjukan kartu pertanyaan dan kartu jawaban kepada siswa dengan warna yang berbeda, kartu berwarna biru merupakan kartu soal sedangkan kartu berwarna merah merupakan kartu jawaban, kemudian kartu bergambar tersebut dikocok dan dibagikan kepada siswa dengan cara membagi siswa menjadi dua kelompok besar sesuai dengan nomor yang didapatkan. Hal ini untuk memudahkan siswa dalam membedakan kartu soal dengan kartu jawaban yang dipegang oleh masing-masing siswa (Taufina & Putri, 2020). Pembagian kartu bergambar yang berbeda juga mampu menarik siswa untuk lebih giat belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Febrianti, dkk., (2018) bahwa salah satu cara menumbuhkan motivasi belajar pada siswa yaitu menggunakan media yang menarik dan interaktif sehingga siswa tidak bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

c. Mengambil dan Mencari Jawaban

Pada langkah ini siswa mengambil kartu bergambar yang diberikan oleh guru. Siswa diberi waktu untuk berpikir tentang jawaban pada masing-masing kartu yang telah didapat dan guru memastikan siswa tidak saling bertanya mengenai jawaban kartu yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Wahab (Sumarni, 2021) bahwa cara belajar yang mementingkan pembiasaan keterampilan sosial utamanya kerja sama, keterampilan interaksi disamping berpikir cepat dari permainan pasangan yang dibantu oleh kartu bergambar.

d. Menemukan Pasangan Kartu Bergambar

Pada langkah ini guru meminta siswa untuk mencari pasangan kartu bergambar, dengan memberikan batas waktu. Siswa akan dipantau oleh guru dalam mencari pasangan kartu dan membimbing siswa yang kesulitan dalam menemukan jawaban kartu bergambar. Namun, pada langkah ini terkadang guru belum membimbing siswa yang masih kesulitan saat mencari jawaban kartu bergambar. Menurut Nia Apriani & Hatami (2023) model ini memiliki kekurangan yaitu salah satunya membutuhkan durasi panjang untuk mengonfigurasi kartu pertanyaan dan jawaban.

e. Membacakan Isi Kartu Bergambar

Pada langkah ini guru akan meminta siswa untuk maju bersama kelompoknya dan membacakan isi kartu bergambar masing-masing. Kelompok siswa akan mendapatkan poin jika pasangan kartu bergambar benar. Dalam langkah ini, ketika siswa sudah mengerti dan paham apa yang akan dilakukan berikutnya dan siswa

lebih antusias saat mendapatkan point jika jawaban kartu bergambar benar. Pernyataan ini sesuai yang dikemukakan oleh Miftahul Huda (Suhono, 2022) kelebihan model *Make A Match* salah satunya yaitu bisa mengembangkan kegiatan siswa secara fisik ataupun kognitif.

f. Mengklarifikasi dan Menyimpulkan

Pada langkah ini guru akan mengklarifikasi jawaban kelompok siswa yang sudah menemukan jawaban yang menurutnya benar. Siswa sebelumnya berhenti bermain kartu agar memperhatikan penjelasan dari guru, kemudian guru dan siswa akan menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama. Pada langkah ini terkadang guru tidak mengakhiri permainan kartu dan menyimpulkan materi dengan mengajak siswa agar dapat berpartisipasi. Penyebab ini diperkuat oleh Miftahul Huda (Suhono, 2022) yang mengemukakan kelemahan model *Make A Match*, ketika guru tidak mengatur siswa dengan baik, banyak siswa yang kurang menghargai ketika ada kelompok yang sedang presentasi.

g. Evaluasi

Pada langkah ini siswa akan mengerjakan tes evaluasi yang diberikan oleh guru. Guru memberitahukan bahwa dalam pengerjaan soal evaluasi diharuskan mengerjakan secara individu. Menurut Nainggolan dkk., (2021) hasil belajar adalah berubahnya keterampilan siswa sesudah melaksanakan proses pembelajaran secara lisan dan tertulis dalam aspek kognitif yang dibuktikan dengan mengerjakan tes evaluasi.

Keterampilan Sosial

Penelitian ini juga terdapat peningkatan keterampilan sosial. Peningkatan terjadi pada empat indikator berdasar dari pendapat Umami & Musyarofa (2020) yakni: (1) komunikasi, (2) berinteraksi, (3) bekerja sama, dan (4) menyelesaikan masalah. Hasil observasi keterampilan sosial siklus I sampai siklus III, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Sosial

| Aspek yang Diamati | Siklus | Siklus | Siklus | Rata-rata |
|------------------------------------|--------|--------|--------|-----------|
| | I | II | III | |
| | (%) | (%) | (%) | (%) |
| Keterampilan komunikasi | 77,03 | 85,81 | 92,57 | 85,14 |
| Keterampilan berinteraksi | 80,29 | 88,06 | 94,37 | 87,58 |
| Keterampilan bekerja sama | 76,80 | 85,92 | 90,77 | 84,50 |
| Keterampilan menyelesaikan masalah | 75,56 | 84,12 | 90,09 | 83,26 |
| Rata-rata | 77,42 | 85,98 | 91,95 | 85,12 |

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil rata-rata observasi keterampilan sosial siswa meningkat dari siklus I hingga siklus III. Persentase rata-rata keterampilan sosial pada siklus I adalah 77,42%, persentase rata-rata keterampilan sosial pada siklus II adalah 85,98%, dan persentase rata-rata keterampilan sosial pada siklus III adalah 91,95%. Oleh karena itu, rata-rata persentase dari siklus I hingga siklus III adalah 85,12%. Data ini diambil dan dianalisis berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dan dua teman peneliti sebagai observer yang kemudian dihitung dan disajikan dalam tabel tersebut.

Perolehan persentase tersebut sudah mencapai target persentase yang direncanakan yaitu sebesar 85%. Hal ini dibuktikan pada aspek pertama keterampilan komunikasi yaitu siswa sudah mengemukakan pendapat sendiri, sudah mendengar dan berbicara secara bergantian, sudah melembutkan suara saat berbicara, dan sudah meyakinkan teman untuk mengemukakan pendapat. Pada aspek berinteraksi, siswa sudah mengenal teman, sudah menjalin hubungan akrab, sudah adanya kontak mata dengan teman, dan siswa saling berbagi informasi pada saat pembelajaran. Pada aspek

bekerja sama, siswa mengakomodasi pendapat teman, saling menghargai, saling menolong dan sangat memperhatikan saat kegiatan berkelompok. Pada aspek menyelesaikan masalah, siswa dapat mengendalikan emosi dengan tenang, memikirkan teman lain, taat terhadap peraturan saat pembelajaran, dan dapat mencari jalan keluar bersama dengan kelompok masing-masing.

Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar yang peneliti fokuskan pada penelitian ini ialah aspek kognitif. Peningkatan hasil belajar IPAS tentang peranku di lingkungan sekolah dan masyarakat, diukur menggunakan teknik tes dengan menggunakan instrumen lembar soal tes yang dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran. Perbandingan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I, II, dan III yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar IPAS dengan Penerapan Model *Make A Match* berbantuan Media Kartu Bergambar

| Nilai | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III |
|-----------------|----------|--------|-----------|--------|------------|
| | Pert 1 | Pert 2 | Pert 1 | Pert 2 | Pert 1 |
| | (%) | (%) | (%) | (%) | (%) |
| 90 – 100 | 10,81 | 16,22 | 27,03 | 32,43 | 59,46 |
| 80 – 89 | 32,43 | 40,54 | 45,14 | 48,65 | 29,73 |
| 70 – 79 | 8,11 | 10,81 | 18,92 | 8,11 | 8,11 |
| 60 – 69 | 37,84 | 27,03 | 16,22 | 10,81 | 2,70 |
| ≤59 | 10,81 | 5,41 | 2,70 | - | - |
| Jumlah | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| Nilai Tertinggi | 94 | 94 | 100 | 100 | 100 |
| Nilai Terendah | 52 | 52 | 58 | 64 | 64 |
| Rata-rata | 74,05 | 78,11 | 82,00 | 84,95 | 90,27 |
| Tuntas | 51,35 | 67,57 | 81,08 | 89,19 | 97,30 |
| Belum Tuntas | 48,65 | 32,43 | 18,92 | 10,81 | 2,70 |

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa terlihat adanya peningkatan yang pada ketuntasan hasil belajar IPAS dari siklus I hingga siklus III. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 59,46%, pada siklus II persentase ketuntasan sebesar 85,13%, dan pada siklus III terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar mencapai 97,30%.

Berdasarkan hasil persentase hasil belajar selama tiga siklus tersebut, membuktikan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat dari Anggraeni dkk., (Gosachi & Japa, 2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Guru dalam model ini bertindak sebagai fasilitator dan mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah yang didapatkan sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa terus meningkat. Model *Make A Match* dapat diterapkan secara lebih efektif dengan adanya media pembelajaran. Berbagai jenis media dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan menggunakan unsur audio, visual, atau audiovisual. Salah satu media pembelajaran visual yang dapat dimanfaatkan yakni kartu bergambar. Media kartu bergambar dipilih karena proses pembelajaran dengan model *Make A Match* yakni menemukan pasangan dari kartu pertanyaan dan jawaban, lalu mendiskusikannya dengan pasangan siswa, sehingga model dan media tersebut sangat tepat digunakan. Kartu bergambar yakni media untuk memudahkan dalam siswa belajar (Pahrin dkk., 2023).

Kendala dan Solusi Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar

Penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar yang dilaksanakan selama III siklus menemui beberapa kendala, yaitu: (1) melaksanakan pembelajaran dengan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar dengan sepenuhnya maksimal, (2) siswa saling bertanya mengenai jawaban kartu bergambar mereka, (3) siswa saat pencarian pasangan kartu bergambar masih sulit dikondisikan, (4) siswa kurang aktif dalam kegiatan berdiskusi kelompok maupun kegiatan presentasi, (5) siswa dalam mencari pasangan kartu bergambar masih melebihi waktu yang telah ditentukan, (6) siswa belum terbiasa menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat sendiri.

Kendala wajar terjadi karena guru dan siswa belum terbiasa menggunakan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar pada saat pembelajaran. Kendala ini juga bisa disebabkan karena kekurangan dari model *Make A Match* yang diungkapkan oleh Miftahul Huda (Suhono, 2022, hlm. 8) yaitu jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik akan banyak waktu yang terbuang dan menurut Sari (2020, hlm. 21) mengemukakan bahwa penggunaan model *Make A Match* akan membuat suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas yang lain maka diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.

Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) guru mempelajari kembali penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar, (2) guru mengarahkan siswa agar percaya diri tidak saling bertanya mengenai jawaban kartu bergambar mereka, (3) guru memfokuskan siswa dan memberikan pengawasan agar siswa mencari pasangan kartu bergambar dengan tertib, (4) pemberian motivasi dan penghargaan pada siswa agar lebih aktif dalam berkelompok, (5) guru lebih membimbing siswa saat mencari pasangan kartu agar sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan, (6) guru membimbing siswa dengan memberikan pertanyaan pemantik kesimpulan dan memberikan contoh kalimat kesimpulan sederhana. Dari beberapa solusi tersebut, terdapat solusi yang sesuai dengan penelitian Ulfah (2014, hlm. 170) bahwa guru lebih menguasai siswa dan memberikan pengarahan yang tepat agar siswa lebih kondusif sehingga tidak mengganggu kelas lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPAS materi *Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat* pada siswa kelas IV SD Negeri 5 Bumirejo dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu menentukan materi, membagikan kartu bergambar, siswa mengambil dan mencari jawaban, menemukan pasangan kartu bergambar, membacakan isi kartu bergambar, melakukan klarifikasi dan menyimpulkan, evaluasi. (2) Penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. (3) penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar juga meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. (4) Dalam pelaksanaan penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar terdapat beberapa kendala, seperti melaksanakan pembelajaran dengan model *Make A Match* berbantuan media kartu bergambar dengan sepenuhnya maksimal, siswa masih saling bertanya mengenai jawaban kartu bergambar, siswa saat pencarian pasangan kartu bergambar masih sulit dikondisikan, sebagian siswa kurang aktif berdiskusi dan presentasi, siswa belum terbiasa menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat sendiri. Solusinya, guru mempelajari kembali model pembelajaran, memberikan arahan dan motivasi kepada siswa, meningkatkan pengawasan saat kegiatan berlangsung, serta membimbing siswa melalui pertanyaan pemantik dan contoh kesimpulan sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, R. F. R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS. *Karya Ilmiah Dosen*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barlian, U. C., & Solekah, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105-2118. <https://doi.org/10.37905/dej.v3i2.2252>
- Dewi, N. A., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 21-33. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.242>
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Hasanah, A., & Haryadi, H. (2022). Tinjauan Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pendidikan Abad 21 dalam Menghadapi Era Society 5.0. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 266–285. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7595>
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 1–4. <https://mail.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/87>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen penilaian motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 262-270. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Nainggolan, M., Tanjung Sofia, D., & J. Simarmata, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617-2625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1235>
- Nia Apriani, L., & Hatami, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dan Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar IPS. *JSP JURNAL SOCIAL PEDAGOGY (Journal of Social Science Education)*, 4(2), 1-12. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v4.2.7618>
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep IPA siswa SD dengan menggunakan model problem based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 115-127. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>
- Nurfitasari, W. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 3073-3083. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1159>
- Nurjanah, N., Musaddat, S., & Suryani, N. R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 679-684. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i2.705>
- Pahrn, R., Rivai, S., & Kurniawan, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Tegak Bersambung melalui Media Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas II SDN 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 403-412. <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.403-412.2023>
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., Anggraini, S., & Winsi. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Rusman. (2018). Model-model Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Septiana, A. N. & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam

- Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *I(1)* 43-54. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/pgsd/article/view/3479/2331>
- Suhono, P. M. P. M. A. (2022). Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia.
- Sumarni, E. T., & Mansurdin. (2020). Model Kooperatif Learning Tipe STAD pada Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (2), 1309-1319. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.598>
- Umami, I., & Musyarofah, M. (2020). Upaya Guru IPS Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa di MTs Rogojampi Banyuwangi Tahun 2019. *heritage*, 1(1), 73-88. <https://doi.org/10.35719/hrtq.v1i1.3>
- Yulianti, T., Fitria, Y., & Ningsih, Y. (2020). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1320-34. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/599/526>
- Yusuf, M., Tarjiah, I., & Satibi, O. (2018). Penerapan Metode Stimulasi untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 124-132. <https://doi.org/10.31227/osf.io/spkvg>