

Penerapan Model *Make A Match* Berbantu Media Kartu untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPAS

Intan Permatasari, Rokhmaniyah, Tri Saptuti Susiani

Universitas Sebelas Maret

Intanpermata_19@student.uns.ac.id

Article History

accepted 2/1/2025

approved 1/2/2025

published 1/3/2025

Abstract

Based on the results of STS 1, social and natural science of fifth grade students at SDN 2 Gemeksekti obtained the average score of 56 since the highest score was 79 and the lowest score was 35. The study aimed to describe the steps of Make A Match using cards, enhance social skills, and improve social and natural science learning outcomes. It was class action research. Data collection techniques using test techniques and non-test techniques. The data analysis process uses data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The subjects of this study were teachers and fifth grade students totaling 25 students. The results indicated that Make A Match using cards enhanced social skills since the results were 75% in the first cycle, 87.50% in the second cycle, and 91.67% in the third cycle. Observed from student mastery during learning with observation sheets on each aspect of social skills. The results of the application of the make a match model assisted by card media to teachers 81.59% in the first cycle, 86.21% in the second cycle, and 90.28% in the third cycle. The results of the application of the make a match model to students 81.89% in the first cycle, 85.76% in the second, and 89.58% in the third cycle. This was observed during learning using an observation sheet and supported using an interview guide to the teacher's determination and students' seriousness in applying the Make A Match model. The passing grades of learning outcomes were 82% in the first cycle, 88% in the second cycle, and 96% in the third cycle. It concludes that Make A Match using cards enhances social skills and social and natural science learning outcomes to fifth grade students of SDN 2 Gemeksekti.

Keywords: *make a match, cards, social skills, social and natural science learning outcomes*

Abstrak

Berdasarkan hasil STS 1 IPAS siswa kelas V SDN 2 Gemeksekti, didapatkan nilai rata-rata yaitu 56 dengan nilai tertinggi 79 dan terendah 35. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan hasil belajar IPAS. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Proses analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa. Hasil dari penelitian penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan hasil siklus I = 75,00%, siklus II = 87,50%, siklus III = 91,67%. Diamati dari penguasaan siswa saat pembelajaran dengan lembar observasi pada setiap aspek keterampilan sosial. Hasil penerapan model *make a match* berbantu media kartu terhadap guru pada siklus I = 81,59%, siklus II = 86,21%, dan siklus III = 90,28%. Hasil penerapan model *make a match* terhadap siswa pada siklus I = 81,89%, siklus II = 85,76%, dan siklus III = 89,58%. Hal ini diamati saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi serta di dukung menggunakan pedoman wawancara terhadap ketetapan guru dan kesungguhan siswa dalam menerapkan model *Make A Match*. Ketuntasan hasil belajar siklus I = 82,00%, siklus II = 88,00%, dan siklus III = 96,00%. Disimpulkan model *Make A Match* berbantu media kartu dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPAS kelas V SDN 2 Gemeksekti.

Kata kunci: *make a match, media kartu, keterampilan sosil, hasil belajar IPAS*



PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) adalah pendidikan formal hasil kelolaan pemerintah yang ditunjukan bagi seluruh siswa di Indonesia. (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, 2013) No 28 Tahun 1990 Bab II Pasal 3 mengemukakan Pendidikan Dasar memiliki tujuan membekali keterampilan dasar kepada siswa agar dapat melaksanakan kehidupan pribadinya, menjadi anggota masyarakat, umat manusia, warga dan juga mempersiapkan siswa sebelum menjalani pendidikan menengah. Kurikulum dalam pendidikan adalah bagian dari hal utama. Ketidaktepatan kurikulum berdampak pada tidak tercapainya target pembelajaran bagi para siswanya sehingga, kurikulum harus terus berubah sesuai dengan perkembangan zamannya. Perubahan tersebut sesuai pada kebutuhan siswa pada setiap zaman. Indonesia dalam pelaksanaannya menggunakan Kurikulum Merdeka serta Kurikulum 2013 (K-13). Kualitas pembelajaran dapat dilihat pada proses dan hasil pembelajaran di sekolah. Salah satu ciri K13 adalah penilaian yang menekankan pada metode dan produk pembelajaran untuk mengukur penguasaan atau pencapaian pemahaman suatu kompetensi yang telah dipelajari Andrian & Rusman dan Thoyyibah, dkk., (Hardiansyah dkk., 2022). Implementasi Kurikulum 2013 mengakibatkan siswa SD tidak belajar setiap mata pelajarannya secara terpisah. Pembelajarannya dilaksanakan dengan basis tematik integratif yang memberikan proses pembelajaran didasarkan pada tema serta dipadukan mata pelajaran yang lain. Untuk Kurikulum ini pada jenjang SD, mapel yang awalnya sebanyak 10 mapel diubah jadi hanya enam mapel bagi kelas I, II, dan III, yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya, serta bagi kelas IV, V, dan VI diubah jadi delapan mapel dengan di tambah 2 mapel, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial serta Ilmu Pengetahuan Alam. Menurut Prof. Dr. H. E. Mulyasa, (2023) Implementasi kurikulum merdeka menguatkan pembelajaran sesuai tahapan tujuan dan capaian pembelajaran (CP). Implementasi kurikulum merdeka pada jenjang SD mapel IPS serta IPA dipadukan sebagai ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS dapat membantu menyederhanakan kurikulum dan mengurangi beban belajar siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih fokus dalam memahami konsep-konsep dasar yang penting.

Keterampilan sosial penting bagi anak untuk mengerjakan pekerjaannya suatu saat nanti ketika hidup bersama dengan masyarakat yang beragam. Dengan keterampilan sosial kemampuan belajar anak juga akan berkembang dan meningkat. Melihat pentingnya keterampilan sosial tersebut, membuat keterampilan sosial menjadi keterampilan yang perlu dipelajari dan diajarkan. Sebagaimana pendapat David dan Johnson (Agusniatih dkk., 2019) keterampilan adalah pengetahuan mengenai sikap, perilaku, proses diantara pribadi, kemampuan komunikasi secara efektif dan jelas, kemampuan paham akan perasaan orang lain, motivasi orang lainnya serta kemampuan menjalin korelasi kooperatif juga efektif. Maryani (Umami & Musyarofah, 2020) menjelaskan keterampilan sosial bisa dibagi dalam 4 bagian, yang berupa keterampilan (1) komunikasi, (2) interaksi, (3) penyelesaian masalah serta (4) kerja sama. Hasil wawancara dengan guru pada 14 Desember 2023 di kelas V SDN 2 Gemeksekti dengan mengamati dokumen aktivitas pembelajaran, hasil belajar siswa belum memenuhi nilai KKM terutama mata pelajaran IPAS. Guru juga menyatakan bahwa interaksi, komunikasi, dan kerja sama belum terjalin secara maksimal terhadap siswa. Dalam daftar nilai kelas V sebanyak 26 siswa terdapat 5 atau 19,2% di antaranya sudah mendapat nilai di atas KKM sesuai ketetapan sekolah (68) serta 21 atau 80,7% memperoleh nilai lebih rendah dari KKM. Beberapa siswa kelas V kurang tertarik dengan mapel IPAS karena minimnya minat belajar siswa tersebut. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai faktor dalam pembelajaran termasuk siswa belum terlalu aktif mengerjakan tugas kelompoknya dalam artian hanya 1-2 siswa yang menyelesaikan

tugas serta lainnya hanya mengobrol, dan siswa terbiasa menyontek tugas milik temannya. Menurut (Rahma dkk., 2023) Hal ini bisa berdampak pada kemampuan mereka untuk berpikir secara kritis dan kreatif. Sselain dampak akademis, kebiasaan mencontek juga dapat membentuk sikap tidak etis dalam mencapai kesuksesan.

Setelah dilakukan observasi, pembelajaran belum maksimal. Hal tersebut diketahui melalui jaranginya pemakaian variasi model pembelajaran. Pembelajaran belum mengembangkan kreativitas secara optimal yang melibatkan seluruh indera siswa sehingga, siswa kebanyakan diam, tidak tanggap dan tidak menyimak pengajaran dari guru. Menurut (Amalia dkk., 2023) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan dan mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, dan siswa yang tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe, salah satunya yaitu model pembelajaran *Make A Match*.

Menurut Octavia, (2020) *Make A Match* adalah suatu pembelajaran dengan cara mencari pasangan dari suatu kartu pertanyaan serta jawaban kemudian mendiskusikannya dengan pasangan siswa itu. Melalui pendapat itu diperoleh kesimpulan model pembelajaran *Make A Match* (pertukaran pasangan) adalah suatu teknik pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerjasama dengan siswa lainnya, yang dapat dipakai pada seluruh mapel serta dapat digunakan oleh siswa segala usia. Peneliti yang menjadi pendukung model *Make A Match*, memilih media Visual dalam memudahkan guru menjelaskan materinya. Penggunaan media kartu dalam model *Make A Match* untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Penelitian sebelumnya mungkin belum menggunakan media kartu secara spesifik dalam model pembelajarannya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan penekanan pada persiapan kartu sebelum pembelajaran dimulai, yang mungkin tidak terlalu ditekankan dalam penelitian sebelumnya. Menurut Prayoga dkk, (2023) yang perlu dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai adalah kartu. Kartu tersebut terdiri dari kartu soal dan kartu yang berisi jawaban atas pertanyaan tersebut. Sadiman (Sumardjan dkk., 2017) menjelaskan media kartu adalah media berupa berbagai gambar yang menarik perhatian siswa ketika pembelajaran. Pada proses belajar mengajar siswa memiliki ketertarikan pada media tersebut ketika sesuai pada kebutuhannya. Karena keunggulan tersebut, media kartu memberikan dampak yang sangat positif terhadap proses kegiatan di sekolah, tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga memungkinkan guru untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar, mengoptimalkan biaya perolehan sumber belajar dan waktu untuk berhasilnya kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan: (1) medeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu, (2) meningkatkan keterampilan sosial dalam menerapkan model *Make A Match* berbantu media kartu, (3) meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya melalui model *Make A Match* berbantu media kartu.

METODE

Pada penelitian ini pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas V SDN 2 Gemeksekti yang terdiri dari 3 siklus, pada siklus I dan II terdiri dari 2 pertemuan, siklus III hanya terdiri dari 1 Pertemuan. Subjek pada penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas V SDN 2 Gemeksekti. Subjek penelitian dengan jumlah 25 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS Indonesiaku Kaya Raya dengan menerapkan model *Make A Match*

berbantu media kartu dan keterampilan sosial sedangkan, data kuantitatif berupa hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Gemeksekti. Sumber data yang digunakan yaitu guru dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan tes. Teknik Validitas data menggunakan teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, observasi, wawancara. Sedangkan triangulasi sumber data diperoleh dari guru, siswa. Teknik analisis data memiliki tiga langkah yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi, Miles dan Huberman (Ana, 2019).

Penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu adalah penggabungan langkah-langkah *Make A Match* dengan media kartu dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan *Make A Match* siklus I sampai siklus III mengadaptasi dari pendapat Miftahul Huda (Suhono, 2022) dan Kunandar (Purnomo, 2021), sebagai berikut: (1) menentukan materi, (2) membagikan kartu, (3) mengambil dan mencari jawaban, (4) menemukan pasangan kartu, (5) membacakan isi kartu, (6) mengklarifikasi dan menyimpulkan, (7) evaluasi. Penerapan media kartu dalam Langkah model *Make A Match* dikarenakan menurut Arsini & Kristiantari (2022) dan Mutayasiroh Khamidatul (2021) yang telah disimpulkan peneliti media kartu adalah sebuah media atau alat belajar yang dibuat oleh peneliti untuk membantu serta mempermudah dalam kegiatan belajar. Menurut Agusniatih dkk (2019) Keterampilan sosial adalah perilaku hasil pembelajaran bagi pribadi untuk dipakai pada kondisi interpersonal sehingga diperoleh serta menjaga penguatan lingkungan. Karenanya, keterampilan sosial bukan dibawa dari lahir namun didapatkan dari proses pembelajaran yang diperoleh dari teman sebaya, orang tua serta masyarakat. Sehingga dengan meningkatnya keterampilan sosial juga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil penelitian tentang penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model *Make A Match* berbantu Media Kartu

No	Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
		Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
1	Menentukan materi	81,94	80,55	88,89	88,89	91,67	94,44	87,50	87,96
2	Membagikan kartu	85,41	79,17	89,58	85,41	91,67	87,50	88,88	84,02
3	Mengambil dan mencari jawaban	78,12	84,37	88,54	88,54	93,75	89,58	86,80	87,49
4	Menemukan pasangan kartu	77,08	84,37	84,37	87,50	87,50	85,42	82,98	85,76
5	Membacakan isi kartu	87,50	81,94	87,50	86,11	86,11	91,67	87,03	86,57
6	Mengklarifikasi dan menyimpulkan	75,00	78,12	77,00	79,17	89,58	89,58	80,52	82,29
7	Mengevaluasi	86,11	84,72	87,50	84,72	91,67	88,89	88,42	86,11
	Rata-rata	81,59	81,89	86,21	85,76	90,35	89,58	86,02	85,74

Berdasarkan penyajian tabel 1, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan tiap siklusnya. Hasil observasi terhadap guru siklus I ke siklus II meningkat sebesar 4,62% dengan rata-rata ketepatan guru pada siklus I sebesar 81,59%, kemudian meningkat pada siklus II dengan rata-rata ketepatan sebesar 86,21%. Pada siklus II dan siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,14% dengan rata-rata ketepatan pada siklus II sebesar 86,21% dan siklus III sebesar 90,35%.

Berdasarkan kesungguhan siswa dalam menerapkan model *Make A Match* berbantu media kartu mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 3,87% dengan kesungguhan rata-rata siswa siklus I sebesar 81,89% dan siklus II sebesar 85,76%. Pada siklus II dan siklus III mengalami peningkatan sebesar 3,82% dengan rata-rata kesungguhan siswa siklus II sebesar 85,76% dan siklus III sebesar 89,58%.

a. Menentukan Materi

Pada langkah ini guru menentukan dan menjelaskan materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran. Siswa memperhatikan saat guru menyiapkan dan menjelaskan media kartu serta cara melaksanakan permainan dengan media kartu. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mutayasiroh Khamidatul (2021) media kartu yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi pada siswa yang berupa pertanyaan serta jawaban sesuai dengan kreativitas guru untuk menggunakan kartu menjadi media pembelajarannya.

b. Membagikan Kartu

Pembagian kartu dalam langkah ini guru sebelumnya menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Siswa akan dibagikan kartu pada setiap kelompok masing-masing. Pada tahap ini siswa dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dengan berinteraksi secara dalam pada sumber belajar Sadiman (Sadidah & Nursalim, 2019).

c. Mengambil dan Mencari Jawaban

Tahap ini siswa mengambil kartu yang diberikan oleh guru, dengan waktu yang telah ditentukan siswa akan mencari jawaban dari kartu pertanyaan. Siswa bersama kelompoknya masing-masing akan bekerja sama dan berpikir untuk mencari jawaban yang benar. 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. Pada langkah ini, persentase paling tinggi diperoleh guru dengan persentase 93,75%, dikarenakan pada langkah ini guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk mempertimbangkan jawaban dari pertanyaan kartu. Selain itu guru juga memastikan siswa agar tidak saling bertanya mengenai jawaban kartu masing-masing kelompok.

d. Menemukan Pasangan Kartu

Pada langkah ini guru akan meminta siswa untuk mencari pasangan kartu, dengan memberikan batas waktu. Siswa akan dipantau oleh guru dalam mencari pasangan kartu dan membimbing siswa yang kesulitan dalam menemukan jawaban kartu. Namun, pada langkah ini persentase terendah diperoleh oleh guru sebesar 77,08% yang dilaksanakan pada siklus 1. Hal ini disebabkan guru belum membimbing siswa yang masih kesulitan dalam mencari jawaban kartu. Guru tidak menghentikan siswa saat mencari pasangan kartu setelah batas waktu habis, menurut Huda (Nia Apriani & Hatami, 2023) model ini memiliki kekurangan yaitu salah satunya membutuhkan durasi panjang untuk mengonfigurasi kartu jawaban dan pertanyaan.

e. Membacakan Isi Kartu

Pada langkah ini guru akan meminta siswa untuk maju bersama kelompoknya dan membacakan isi kartu masing-masing. Kelompok siswa akan mendapatkan poin jika pasangan kartu benar. Dalam langkah ini persentase tertinggi diperoleh siswa

dengan rata-rat 91,67% pada siklus III. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mengerti dan paham apa yang akan dilakukan berikutnya dan siswa lebih antusias saat mendapatkan poin jika jawaban kartu benar. Pernyataan ini sesuai yang dikemukakan oleh Miftahul Huda (Suhono, 2022) kelebihan model ini 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. Persentase terendah pada langkah ini diperoleh guru dengan rata-rata 75,00% pada siklus I. Hal ini disebabkan guru tidak mengakhiri permainan waktu. Guru belum mengklarifikasi dan menyimpulkan kartu atau 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 secara baik, banyak siswa kurang menghargai ketika ada kelompok yang sedang presentasi.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Keterampilan Sosial

Aspek Yang Diamati	Siklus	Siklus	Siklus	Rata-rata
	I	II	III	
	(%)	(%)	(%)	(%)
Keterampilan berinteraksi	72,22	100,00	100,00	90,74
Keterampilan komunikasi	77,78	83,33	88,89	83,33
Keterampilan bekerja sama	77,78	77,78	88,89	81,48
Keterampilan menyelesaikan masalah	77,78	88,89	88,89	85,18
Rata-rata	75,00	87,50	91,67	85,18

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil rata-rata observasi keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus III. Persentase rata-rata keterampilan sosial pada siklus I yaitu 75,00%. Persentase rata-rata keterampilan sosial pada siklus II yaitu sebesar 87,50%. Persentase rata-rata keterampilan sosial pada siklus III yaitu sebesar 91,67%. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh rata-rata persentase dari siklus I sampai dengan siklus III sebesar 85,18%. Data ini diambil dan dianalisis berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dan dua teman peneliti sebagai observer yang kemudian dihitung dan disajikan dalam table tersebut.

Perolehan persentase tersebut sudah mencapai target persentase yang direncanakan yaitu sebesar 85%. Hal ini buktikan pada aspek pertama keterampilan berinteraksi yaitu siswa sudah mengenal teman, sudah adanya kontak mata dengan teman, dan siswa saling berbagi informasi pada saat pembelajaran. Pada aspek komunikasi, siswa sudah mendengar dan berbicara dengan bergantian atau bergilir, siswa juga sudah melembutkan suara (tidak membentak) saat berbicara, dan sudah berani mengemukakan pendapat sendiri. Pada aspek bekerja sama, siswa mengakomodasi pendapat teman, saling menolong dan sangat memperhatikan saat kegiatan berkelompok. Pada aspek keterampilan menyelesaikan masalah, siswa dapat mengendalikan emosi diri dengan tenang, kemudian memikirkan teman lain saat berkelompok, dan dapat mencari jalan keluar bersama dengan teman kelompok masing-masing.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar IPAS

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
88-100	24,00	32,00	24,00	24,00	72,00
78-87	24,00	24,00	12,00	16,00	12,00
68-77	32,00	28,00	16,00	12,00	12,00
58-67	20,00	8,00	12,00	12,00	-
48-57	-	8,00	-	-	4,00
<48	-	-	-	-	-
Jumlah	100	100	100	100	100
Nilai Tertinggi	100	100	100	100	100
Nilai Terendah	59	53	65	65	53
Rata-rata	78,24	79,64	85,24	87,16	89,24
Tuntas	80,00	84,00	88,00	88,00	96,00
Belum Tuntas	20,00	16,00	12,00	12,00	4,00

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa siklus I, siklus II, dan siklus III diperoleh hasil belajar ketuntasan siklus I pada tabel 4.19 adalah 82,00% siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai 78,94. Persentase ketuntasan siswa pada siklus II adalah 88,00% dengan nilai rata-rata 86,20. Persentase ketuntasan siswa pada siklus III adalah 96,00% dengan nilai rata-rata 89,24.

Penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu dalam pembelajaran IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya dilaksanakan dengan 7 langkah, yaitu: (1) menentukan materi, (2) membagikan kartu, (3) mengambil dan mencari jawaban, (4) menemukan pasangan kartu, (5) membacakan isi kartu, (6) mengklarifikasi dan menyimpulkan, (7) mengevaluasi. Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Miftahul Huda (Suhono, 2022) dan Kunandar (Purnomo, 2021) yang kemudian disimpulkan menjadi langkah yang telah disebutkan. Model *Make A Match* menurut Ningtyas dkk (2020) adalah model pencarian pasangan memakai permainan kartu soal serta jawaban yang mengandung bahasan materi belajar.

Berdasarkan analisis hasil belajar yang dilakukan pada setiap pertemuan dari siklus I, siklus II, dan siklus III, hasil ketuntasan siswa pada siklus I adalah 82,00%, dengan nilai rata-rata 78,94. Pada siklus I dengan capaian pembelajaran mampu mengetahui tentang keanekaragaman hayati dan persebarannya, siswa masih belum maksimal memahami materi tersebut dikarenakan penjelasan yang masih monoton. Untuk siklus II, persentase ketuntasan siswa adalah 88,00%, dengan nilai rata-rata 86,20. Pada siklus II dengan capaian pembelajaran mampu mengetahui tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia, siswa mulai memahami dengan seksama dan fokus dengan materi yang diajarkan, dan untuk siklus III, persentase ketuntasan siswa adalah 96,00%, dengan nilai rata-rata 89,24. Pada siklus III dengan capaian pembelajaran mampu mengetahui manfaat keanekaragaman hayati, siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan asik dan menyenangkan serta memahami pembelajaran dengan senang.

Berdasarkan hasil persentase hasil belajar selama tiga siklus tersebut, membuktikan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu 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 aktif dalam proses pembelajaran pembelajaran di dalam

kelas. Dalam penerapan model pembelajaran tersebut, guru menjadi fasilitator yang mengarahkan siswa menjadi lebih aktif dan memotivasi siswa untuk memecahkan masalah dari soal yang mereka dapatkan sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa terus meningkat. Salah satu jenis media pembelajaran yang tepat dalam mendukung model *Make A Match* dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu media kartu. Penggunaan media kartu diyakini dapat meningkatkan proses berpikir cepat dan membangun konsep pemahaman siswa serta menumbuhkan gairah belajar dan memungkinkan siswa berinteraksi lebih langsung dengan sumber belajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat Sadiman (Sadidah & Nursalim, 2019). Model *Make A Match* dapat menjadi model bagian strategi belajar yang bisa mengoptimalkan keterampilan kognitif siswa lebih tinggi Suprpta (2020).

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu yang diterapkan dengan tepat dan maksimal maka dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN 2 Gemeksekti tahun ajaran 2023/2024.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Langkah-langkah penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V SDN 2 Gemeksekti tahun ajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut: (a) menentukan materi, (b) membagikan kartu, (c) mengambil dan mencari jawaban, (d) menemukan pasangan kartu, (e) membacakan isi kartu, (f) mengklarifikasi dan menyimpulkan, (g) evaluasi. (2) Penerapan model *Make A Match* dapat meningkatkan keterampilan sosial pada 4 aspek yaitu keterampilan berinteraksi, keterampilan komunikasi, keterampilan bekerja sama, dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam pembelajaran IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V SDN 2 Gemeksekti tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan persentase rata-rata hasil observasi pada siklus I sebesar 75,00%, siklus II sebesar 87,50%, dan siklus III sebesar 91,67%. (3) Penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu dapat meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V SDN 2 Gemeksekti tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan persentase rata-rata ketuntasan siklus I = 82,00%, siklus II = 88,00%, dan siklus III = 96,00% dengan rata-rata nilai pada siklus I = 78,94, siklus II = 86,20, dan siklus III = 89,24. Dari simpulan diatas, peneliti dapat melakukan penelitian selanjutnya yaitu tentang Hubungan antara keterampilan sosial dengan hasil belajar IPAS siswa atau pengaruh keterampilan sosial terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., Manopa, J. M., & Anggarasari, N. H. (2019). *KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI: Teori dan Metode Pengembangan*. EDU PUBLISHER.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., Daniar, A. S., & Wijayama, B. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Ana, R. F. R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Make a Match Pada Mata Pelajaran Ips. *Karya Ilmiah Dosen*. <https://journal.stkipggritrennggalek.ac.id/index.php/kid>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- 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>
- Hardiansyah, F., Misbahudholam Ar, M., & Hidayatillah, Y. (2022). IPAS Learning Assessment To Measure Science Process Skill In Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 612–623. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i4.54217>
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Mutayasiroh Khamidatul, S. (2021). Komparasi Media Audio-Visual dan Media Kartu dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *An-Nuqtah Journal of Education & Community Service*, 1(1), 25–29. <https://doi.org/10.1234/an-nuqtah%CC%A3ah.v1i1.592>
- Ningtyas, N. P. D. R., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 120. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28967>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Prayoga, R., Murdiono, M., & Hidayat, O. T. (2023). Cooperative Learning Model Make a Match Type Assistance in Crossword Puzzle Games Improves Citizenship Learning Outcomes. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 160–167. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/59437>
- Purnomo, C. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 53–57. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.22>
- Rahma, V. Z., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Budaya Mencontek di Sekolah: Analisis Kasus Literasi dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran dan Etika Akademik. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 231–242. <https://doi.org/10.62007/joumi.v1i3.208>
- Sadidah, S., & Nursalim, M. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan 1-10 Pada Siswa Kelompok A Tk Krisnamurti III Surabaya. *Jurnal Program Studi PG-PAUD*, 2(2), 9. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/2204>
- Suhono. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Unisri Press.
- Sumardjan, S. P. M. M. P., Hamidulloh Ibda, M. P., & Dian Marta Wijayanti, S. P. (2017). *Media Kartu Sekolah Dasar*. Formaci.
- Suprpta, N. D. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Journal Of Education Action Research*, 1(2), 240–246. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>
- Umami, I., & Musyarofah. (2020). Upaya Guru IPS Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa di MTs Rogojampi Banyuwangi Tahun 2019. *Heritage Journal of Social Studies*, 1(1), 73–88. <https://doi.org/10.35719/hrtg.v1i1.3>