

Peningkatan hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya nasional melalui pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Sintya Setia Ningrum¹, Nursiwi Nugraheni²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang, Jl. Lamongan Tengah No. 2, Semarang, Indonesia

¹ ppg.sintyaningrum00030@program.belajar.id, ² nursiwi@email.unnes.ac.id

Abstract

Based on the results of document analysis, observations and interviews with class teachers, students have less than optimal grades or learning outcomes in science subjects. Learning outcomes can be seen in pre-cycle activities which show that 15 out of 27 students have learning outcomes that have not yet reached the KKM, namely ≥ 75 . Only 44.44% of students got a passing grade. This research uses the Non-Class Research method with the Kemmis & McTaggart model. This research consists of 4 research stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The data collection techniques used are document analysis, observation, interviews and learning outcomes tests. The results of the research show that student learning outcomes increase in each cycle with details of the completion of classical learning outcomes successively from cycle I to cycle III, namely 56%, 67% and 89%. The class average score also increased in detail successively from cycle I to cycle III, namely 70, 78, and 82. The target determined was 75% and it can be said that the implementation of the *make-a-match* type cooperative model using various media can improve student learning outcomes.

Keyword: Cooperative Learning Model, *Make a match*, Learning Outcomes.

Abstrak

Berdasarkan hasil analisis dokumen, observasi, dan wawancara dengan guru kelas, peserta didik memiliki nilai atau hasil belajar yang kurang maksimal dalam mata pelajaran IPAS. Hasil belajar terlihat pada kegiatan pra siklus yang menunjukkan bahwa 15 dari 27 peserta didik memiliki hasil belajar yang belum dapat mencapai KKM yaitu sebesar ≥ 75 . Hanya 44,44% peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tidak Kelas dengan model Kemmis & McTaggart. Penelitian ini terdiri dari 4 tahap penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu analisis dokumen, observasi, wawancara dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat pada setiap siklus dengan rincian ketuntasan hasil belajar klasikal berturut dari siklus I sampai siklus III yaitu sebesar 56%, 67%, dan 89%. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dengan rincian secara berturut-turut dari siklus I sampai siklus III yaitu sebesar 70, 78, dan 82. Target yang ditentukan adalah sebanyak 75% dan dapat dikatakan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan berbagai media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Make a match*, Hasil Belajar.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk memanusiakan manusia. Pendidikan menjadi sebuah bagian yang tidak terpisahkan dengan proses interaksi manusia. Hakikat pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara yaitu sejatinya bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mengenalkan serta menanamkan nilai-nilai budaya kepada anak sehingga anak menjadi manusia yang utuh baik jiwa maupun rohaninya (Suparlan, 2016). Untuk membentuk generasi muda yang mampu menghadapi tantangan masa kini dan nanti, perlu adanya perhatian khusus pada proses pendidikan yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, saat ini pemerintah memperhatikan kualitas pendidikan secara radikal agar mampu mencetak peserta didik yang terdidik, terpelajar, berkarakter dan berbudaya (Sari et al., 2024). Pendidikan paradigma baru menuntun pendidikan Indonesia menuju sejatinya hakikat pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara yaitu melalui Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang menggantikan kurikulum 2013 dan ditetapkan dengan tujuan untuk menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan global baik di masa kini maupun mendatang dan secara umum bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu perbedaan pandangan dan konsep baru di Kurikulum Merdeka yaitu penyatuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Husnah et al., 2023). Hal tersebut didasarkan pada pandangan bahwa peserta didik memandang sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh. Penyatuan mata pelajaran ini diharapkan dapat merangsang peserta didik agar dapat mengintegrasikan pemahaman dan pengetahuan lingkungan alam dan sosialnya sebagai satu kesatuan yang utuh dalam proses dan hasil belajarnya.

Menurut Ihsan (dalam Rahma & Haviz, 2022) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan produk atau luaran yang didapat dari interaksi proses belajar mengajar atau pendidikan itu sendiri. Melalui hasil belajar, dapat diketahui tinggi rendahnya tingkat pengetahuan yang dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik. Adapun yang dimaksud hasil belajar IPAS adalah perubahan yang diperoleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran IPAS. Hasil belajar tersebut dapat berupa skor atau angka serta pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Ngesrep 03, hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar 15 peserta didik dari 27 peserta didik mendapatkan nilai <75 dalam ulangan harian IPAS. Itu artinya masih terdapat 55,56% peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar secara individual. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pembelajaran yang masih didominasi oleh transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik secara langsung sehingga pembelajaran kurang berpusat pada peserta didik, materi belajar yang disajikan kurang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik kurang aktif dan antusias ketika belajar, dan materi belajar yang berisi banyak istilah-istilah baru bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru harus berfikir kreatif dalam mendesain proses belajar mengajar dengan memilih model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran dan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif (Ramadhani, 2021).

Melihat permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar IPAS peserta didik yang rendah, maka diperlukan cara untuk mengatasi hal tersebut. Model pembelajaran yang hanya di dominasi oleh guru dapat diperbaiki dengan model pembelajaran inovatif yang mengutamakan kemampuan dan kreativitas pada diri peserta didik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik (Aliputri, 2018; N. M. Putri, 2018). Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran koooperatif tipe *make a match*. Menurut Huda (dalam Riyanti & Abdullah, 2018) *make a match* adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang mengasyikkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu (Huda, 2015). Model pembelajaran ini juga merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat diaplikasikan pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar (Harefa, 2020).

Model pembelajaran koeoperatif tipe *make a match* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan. Salah satu keunggulan strategi ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Ramadhani, 2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif dianggap mampu meningkatkan minat belajar, melibatkan peserta didik secara aktif saat pembelajaran dan tidak membuat peserta didik merasa jenuh sehingga materi yang tersampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Pada akhirnya, hal tersebut akan membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih optimal. Menurut Kurniasih (dalam Sukerni, 2020), kelebihan dari model pembelajaran *make a match* lainnya, yaitu: (1) mewujudkan kondisi pembelajaran yang mengasyikkan; (2) materi belajar disajikan lebih menarik perhatian peserta didik; (3) dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik guna mencapai taraf ketuntasan belajar; (4) Kerjasama antarsesama peserta didik terwujud dengan dinamis.

Menurut Miftahul Huda (dalam (Guslinda & Witri, 2018) menjelaskan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut: 1) Materi pembelajaran disampaikan melalui media pembelajaran yang inovatif. 2) Peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. 4) Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari/ mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka. 5) Guru memintak semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru memintak mereka melaporkan diri kepadanya guru mencatat mereka pada kertas yang sudah disiapkan. 6) Jika waktu sudah habis mereka harus diberi tahu bahwa waktu sudah habis. peserta didik yang belum menemukan pasangannya dimintak untuk berkumpul tersendiri. 7) Guru memanggil satu pasang untuk presentasi. Pasangan lain dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. 8) terakhir guru memberi konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 10) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan Febriana (2011) dengan judul artikel “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V Sdn Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang” menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar yaitu 62,27. Siklus II didapatkan hasil rata-rata 71,46 dan siklus III rata-rata hasil belajarnya adalah 79,90. Sedangkan persentase ketuntasan yang diperoleh pada setiap siklus yaitu persentase ketuntasan klasikal sebesar 54,16% pada siklus I, pada siklus II sebesar 75% dan siklus III sebesar 85,41%. Penelitian lain yang termuat dalam artikel penelitian yang ditulis oleh Maharani & Kristin (2017) dimana subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V SDN Jati Jajar 02 menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan persentase peserta didik tuntas 100% dan skor rata-rata 81,3. Pada awal pra siklus hanya 42% peserta didik yang tuntas dengan skor rata-rata 71,3. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik juga dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan Anggraeni et al. (2019). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 1 Balun Banjarnegara dengan di buktikan melalui uji t. Perhitungan uji t diperoleh nilai t_{hitung} pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 6,502 dan t_{tabel} 2,021. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,502 > 2,021$.

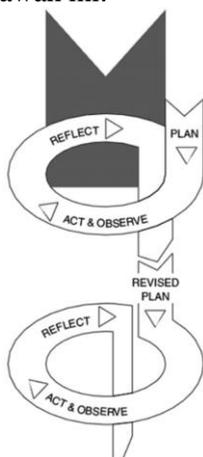
Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai model alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengajukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya nasional melalui pembelajaran kooperatif tipe *make a match*”. Rumusan masalah penelitian ini yaitu merumuskan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Ngesrep 03 menggunakan model pembelajaran *make a match* pada materi keragaman budaya nasional. Tujuan penelitian yaitu hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Ngesrep 03 menggunakan model pembelajaran *make a match* pada materi keragaman budaya nasional.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, memperluas khazanah ilmu pendidikan, khususnya ilmu pendidikan di Sekolah Dasar. Kedua, menjadi acuan dan referensi bagi peneliti yang akan mengembangkan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Ketiga, menjadi refleksi dan referensi bagi sekolah tempat penulis mengajar untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Keempat, bermanfaat bagi guru agar mengetahui alternatif penggunaan model pembelajaran yang paling tepat dipakai untuk peserta didik kelas V di SDN Ngesrep 03.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart (dalam Yumarni et al., 2023). Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN Ngesrep 03. Peserta didik berjumlah 27 orang dengan rincian 9 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Penelitian bertempat di SDN Ngesrep 03, Banyumanik, Semarang, Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu 20 Maret – 2 Mei Tahun 2024.

Secara umum, penelitian ini dibagi menjadi 3 siklus. Pada siklus I, peneliti memfokuskan materi pada warisan budaya daerah. Pada siklus II, peneliti memfokuskan materi pada aktivitas perekonomian daerah. Pada siklus III, peneliti memfokuskan pada materi produk unggulan daerah. Setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun bagan tahapan penelitian ditunjukkan pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & McTaggart

Data penelitian ini diperoleh melalui, 1) Teknik analisis dokumen yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPAS peserta didik melalui catatan nilai ulangan harian peserta didik yang digunakan sebagai data pra siklus pada penelitian ini, 2) Teknik wawancara yang digunakan untuk memperoleh informasi pendukung penelitian dari guru kelas, 3) Teknik observasi digunakan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik, pelaksanaan pembelajaran di sekolah, dan lingkungan belajar sekolah; 5) Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPAS peserta didik. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah: 1) Reduksi data dimana data yang diperoleh akan diseleksi menurutnya dengan kebutuhan peneliti; 2) Paparan data dimana data tersebut akan diolah sedemikian rupa sehingga dapat dipahami; dan 3) Kesimpulan data yang peneliti rumuskan kesimpulan dari data yang diperoleh. Untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik yang diperoleh dari hasil belajar, peneliti menggunakan rumus yang ditunjukkan oleh gambar 2 (Hutauruk & Simbolon, 2018):

$$KB = \frac{B}{N} \times 100$$

Gambar 2. Rumus Ketuntasan Belajar Individu

Keterangan :

- KB : Ketuntasan Belajar (Nilai)
- B : Skor yang diperoleh (Skor mentah)
- N : Skor Total (Skor maksimum ideal)

Selanjutnya data kemampuan individu peserta didik diolah menjadi persentase keberhasilan belajar klasikal menggunakan rumus yang ditunjukkan pada gambar 3 di bawah ini (Hutauruk & Simbolon, 2018):

$$KBK = \frac{T}{N} \times 100\%$$

Gambar 3. Rumus Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

Keterangan:

KBK : Ketuntasan Belajar Klasikal

T : Banyak peserta didik yang KB ≥ 75

N : Banyak subjek penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika peserta didik tuntas secara klasikal persentasenya $\geq 75\%$ dan nilai rata-rata kelas minimal 75 sesuai KKM yang telah ditetapkan oleh SDN Ngesrep 03. Kriteria ketuntasan belajar klasikal peserta didik dalam proses belajar mengajar IPAS pada materi keragaman budaya nasional ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

| Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal | Kategori |
|--|---------------|
| $\geq 80\%$ | Sangat Baik |
| 60% - 79% | Baik |
| 40% - 59% | Cukup |
| 20% - 39% | Kurang |
| $< 20\%$ | Sangat kurang |

Adapun untuk mengetahui rata-rata nilai kelas, digunakan rumus seperti pada gambar 4 di bawah ini (Hutauruk & Simbolon, 2018).

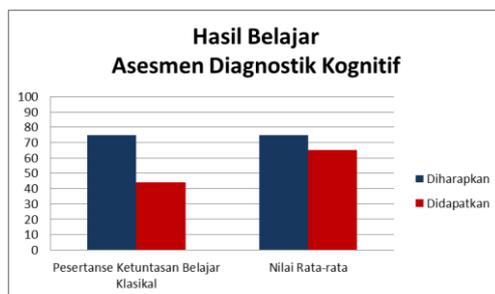
$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Semua Nilai Siswa}}{\text{Jumah Siswa}}$$

Gambar 4. Rumus Nilai Rata-rata Peserta Didik

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya nasional. Model pembelajaran tersebut dipilih berdasarkan beberapa hal yang peneliti temukan. Pertama, materi keragaman budaya daerah memiliki banyak istilah-istilah dan dapat dipasangkan. Misalnya, tari serimpi dari bali atau lumpia dari jawa tengah. Kedua, model pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga pemahaman yang mereka dapatkan akan tersimpan di memori otak dalam jangka panjang. Ketiga, materi belajar yang disajikan menarik dan dilakukan dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan dapat membuat peserta didik aktif dan antusias ketika belajar melalui penggunaan berbagai media seperti kartu gambar, video pembelajaran, dan *website word wall*.



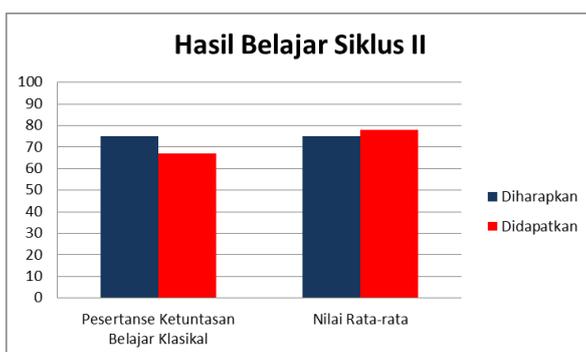
Gambar 5. Perbandingan KKM dengan Hasil Asesmen Diagnostik Kognitif

Gambar 5 di atas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal pada tahap pra siklus sebesar 44,44% dimana ini termasuk dalam kategori cukup. Hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa 12 dari 27 peserta didik memiliki skor diatas KKM, sedangkan 15 lainnya belum mencapai KKM. Skor tertinggi peserta didik pada tahap ini yaitu 90, sedangkan skor terendah yang didapat peserta didik yaitu sebesar 35 dengan nilai rata-rata skor keseluruhan peserta didik sebesar 64. Refleksi pada pra siklus ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan digunakan sebagai model pembelajaran alternatif pada siklus selanjutnya.



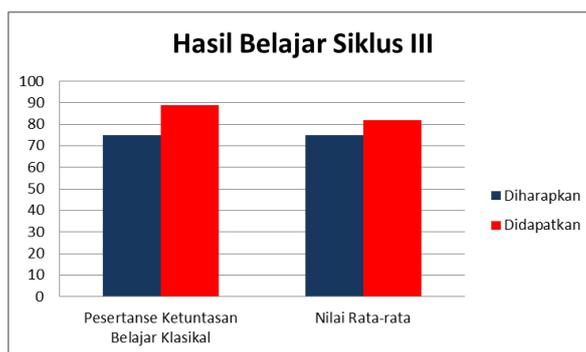
Gambar 6. Perbandingan KKM dengan Hasil Belajar Siklus I

Gambar 6 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sebesar 56% dimana hasil ini termasuk dalam kategori baik. Hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa 15 dari 27 peserta didik memiliki skor diatas KKM, sedangkan 12 lainnya belum mencapai KKM. Skor tertinggi peserta didik pada tahap ini yaitu 100, sedangkan skor terendah yang didapat peserta didik yaitu sebesar 40 dengan rata-rata skor keseluruhan peserta didik sebesar 70. Refleksi pada tahap ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* mendorong semangat dan antusias bagi peserta didik karena mereka baru mengenal kegiatan tersebut. Selain itu, penggunaan media kartu gambar yang digunakan dapat memudahkan peserta didik mencari pasangan dari gambar tersebut.



Gambar 7. Perbandingan KKM dengan Hasil Belajar Siklus II

Gambar 7 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus II 67% dimana ini termasuk dalam kategori baik. Hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa 18 dari 27 peserta didik memiliki skor diatas KKM, sedangkan 9 lainnya belum mencapai KKM. Skor tertinggi peserta didik pada tahap ini yaitu 100, sedangkan skor terendah yang didapat peserta didik yaitu sebesar 50 dengan rata-rata skor keseluruhan peserta didik sebesar 78. Model pembelajaran yang digunakan memudahkan peserta didik untuk memahami bidang perekonomian daerah beserta contoh usahanya. Namun, pada siklus ini persentase ketuntasan belajar klasikal masih belum dapat menyentuh angka yang diharapkan karena peserta didik bosan dengan penggunaan kartu gambar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan alternatif media lain disamping penggunaan kartu gambar seperti video pembelajaran dan juga memasang lewat *website word wall*.



Gambar 8. Perbandingan KKM dengan Hasil Belajar Siklus III

Gambar 8 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus III 89% dimana termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa 24 dari 27 peserta didik memiliki skor diatas KKM, sedangkan 9 lainnya belum mencapai KKM Skor tertinggi peserta didik pada tahap ini yaitu 100, sedangkan skor terendah yang didapat peserta didik yaitu sebesar 60 dengan rata-rata skor keseluruhan peserta didik sebesar 82%.

3.2. Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model *make a match* materi keragaman daerah yang dilakukan sebanyak 3 siklus dapat disimpulkan sudah berhasil. Hal tersebut dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat pada setiap siklusnya dengan hasil silus terakhir yaitu sebanyak 24 dari 27 peserta didik memiliki skor ≥ 75 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 60. Banyak faktor yang mengakibatkan berhasilnya penelitian ini, diantaranya yakni penggunaan model *make a match* itu dengan menggunakan media yang bervariasi. Model pembelajaran *make match* membuat peserta didik tidak kaku serta canggung dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang ditulis oleh peneliti dalam artikel bahwa model pembelajaran ini memiliki unsur permainan sehingga membuat siswa berani tampil untuk presentasi ke depan kelas (Aliputri, 2018; Aliputri, 2018; Harefa, 2020). Hal ini sejalan dengan Model kooperatif *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi, melatih kedisiplinan peserta didik dan di dalam model kooperatif *make a match* ini terdapat unsur permainan yang membuat peserta didik merasa senang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ramadhani, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2019) menyebutkan bahwa motivasi dan hasil belajar ini dikarenakan siswa aktif dalam menganalisa dan mendapat tantangan untuk dipecahkan dan bekerja sama dengan menggunakan lembar kerja siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. siswa akan lebih paham dengan konsep pada materi yang dipelajari. Berdasarkan analisis, model *make a match* meningkatkan keaktifan belajar IPS peserta didik. Hal ini dibuktikan dikegiatan pembelajaran siklus I, keaktifan peserta didik pertemuan I 51,51% dan pada pertemuan II 59,46%, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran didalam siklus II meningkat pertemuan (Putri & Taufina, 2020)

Muatan materi yang dihubungkan dengan lingkungan sekitar peserta didik juga menjadi faktor keberhasilan penelitian ini. Hal ini sejalan dengan salah satu Panca Dharma pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara yaitu asas kebudayaan. Asas kebudayaan yang terkandung dalam pembelajaran membuat pemahaman peserta didik menjadi lebih bermakna sehingga pemahaman tersebut disimpan lebih lama dalam memori peserta didik (Marwah et al., 2018). Hal ini juga dikuatkan melalui penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2024) yang menyatakan bahwa ketika pembelajaran mengaitkan antara kebudayaan lingkungan sekitar, hal tersebut akan memudahkan peserta didik dalam belajar, karena proses pembelajaran yang dilakukan memadukan hal-hal yang berkaitan dengan dirinya. Proses pemaduan konteks kehidupan peserta didik dapat menciptakan adanya meaningful learning (pembelajaran bermakna).

Selain menggunakan model pembelajaran yang menarik diperlukan media pembelajaran yang juga menjadi faktor pendukung keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran (Aliputri, 2018). Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis menggunakan bantuan media kartu bergambar. Kartu bergambar dalam penelitian ini adalah alat bantu berbentuk persegi panjang, terbuat dari kertas berwarna, kartu tersebut berisi gambar dan konsep-konsep yang sesuai dengan materi yang akan di implementasikan dalam model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran ini diharapkan membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran dikelas. Penggunaan media kartu gambar juga dilakukan oleh (Nurhidayah et al., 2017) untuk lebih memudahkan pemahaman peserta didik penelitian ini menggunakan media berupa peta budaya Jawa Barat yang memuat gambar-gambar keragaman suku bangsa dan budaya. Selain itu kartu soal dan kartu jawaban menjadi media utama dalam pembelajaran ini, sehingga dibuat semenarik mungkin untuk peserta didik.

Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra kita terhadap objek-objek tertentu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa (Gosachi & Japa, 2020). Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Lab Singaraja. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan rata-rata post-test skor hasil belajar dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebaran data menunjukkan bahwa sebagian besar nilai kelas eksperimen cenderung tinggi, sementara pada kelas kontrol cenderung rendah. Ketika dikonversikan rata-rata hasil belajar Matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan katagori pada skala lima, didapatkan rata-rata skor hasil belajar Matematika peserta didik pada kelas eksperimen adalah 19,47 termasuk pada kategori tinggi. Sementara hasil rata-rata skor hasil belajar Matematika peserta didik kelas kontrol adalah 17,59 pada ketegori tinggi.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi keragaman daerahku di kelas V sekolah dasar, khususnya di kelas V SDN Ngesrep 03. Ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan klasikal dan rata-rata skor kelas pada setiap siklus yang pada akhirnya mencapai indikator keberhasilan penelitian. Rinciannya peningkatan tersebut yaitu pada kegiatan penilaian diagnostik kognitif, pembelajaran peserta didik hasil memiliki persentase penyelesaian klasikal sebesar 44,44% yang tergolong cukup, dengan nilai rata-rata kelas 64,81. Pada siklus I hasil belajar peserta didik mempunyai a persentase ketuntasan klasikal sebesar 55,56% yang tergolong cukup dengan an nilai rata-rata kelas sebesar 70. Pada siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan secara klasikal persentase ketuntasan sebesar 66,67% tergolong baik dengan kelas rata-rata skor 77,62. Pada siklus III hasil belajar peserta didik sudah mencapai ketuntasan klasikal persentase sebesar 88,89% yang tergolong sangat baik dengan nilai rata-rata kelas sebesar 82,22.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada kepala SDN Ngesrep 03 yaitu Ibu Anita Yuniarti Nurjannah, M.Pd. Selanjutnya, penulis juga berterima kasih kepada Ibu Siwie Ambastari, S.Pd., SD., M.Si. serta Ibu Ruminah, S.Pd. sebagai supervisor dalam penelitian ini.

6. Referensi

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Anggraeni, A. A., P., V., & Ibnu Fatkhur R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education.*, 3(2), 218–225. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15159>
- Febriana, A. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn Kalibanteng Kidul 01 Kota

- Semarang. *KREATIF: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2), 151–161.
- 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>
- Guslinda, & Witri, G. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA. *JURNAL TUNJUK AJAR*, 1(1), 1–15.
- Harefa, D. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF *MAKE A MATCH* PADA APLIKASI JARAK DAN PERPINDAHAN. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–18.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Modesta, Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). ANALISIS MATERI IPS DALAM PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN ALAT PERAGA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN NOMOR 14 SIMBOLON PURBA. *SEJ (Shool Education Journal)*, 8(2), 121–129.
- Maharani, O. D. tri, & Kristin, F. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match*. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30738/wa.v1i1.998>
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>
- Nurhidayah, R. S., Kurnia, D., & Sudin, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2051–2060.
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model *Make a match* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Rahma, A., & Haviz, M. (2022). Implementation of Cooperative Learning Model with *Make a match* Type on Students Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Islamic Education Students (JIIES)*, 2(2), 58. <https://doi.org/10.31958/jies.v2i2.5593>
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran *Make a match* pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237–2244. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1159>
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS. *JPGSD*, 06(04), 440–450. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>
- Sari, D. P., Rachmadyanti, P., & Alfiah, U. (2024). ANALISIS CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING FOR MEANINGFULL LEARNING DI SD NEGERI PEPELEGI II SIDOARJO. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 1792–1803.
- Sukerni, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Make-a Match* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Tema Pengalamanku. *Journal of Education Action Research*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i1.23433>
- Suparlan, H. (2016). FILSAFAT PENDIDIKAN KI HADJAR DEWANTARA DAN SUMBANGANNYA BAGI PENDIDIKAN INDONESIA. *Jurnal Filsafat*, 25(1), 56.
- Yanti, E. R. W., & Abdullah, M. H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku SDN 2 Slempit. *JPGSD*, 05(03). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/25105>
- Yumarni, M., Indriyani, V., Zulqadri, D. M., Pass, B., Sapih, S., Padang, K., Barat, S., Negeri Padang, U., Hamka, J., Agama Kabupaten Tana Toraja, K., & Selatan, S. (2023). Peningkatan hasil belajar IPA materi siklus air dengan model Discovery Learning untuk siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 06(05), 5.