

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA MAPEL IPAS MATERI EKOSISTEM DI KELAS 3 SDIT IQRA'

Dina Arifia Rahmatillah[□], Wulida Arina Najwa, M. Misbachul Huda

PGSD, STKIP AL-HIKMAH
Surabaya, Indonesia

□ dinaarifia14@gmail.com

Kata Kunci:

Penerapan, IPAS,
Ekosistem, Make a
Match, Kualitatif,
Sekolah Dasar

Tipe Artikel:

Hasil penelitian

Abstrak

Ketika pembelajaran berlangsung sebagian siswa seringkali sibuk sendiri dan bermain-main selama kegiatan belajar berlangsung.. Sehingga siswa tidak terlalu aktif terlibat di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwasannya pembelajaran yang sifatnya satu arah kurang mampu menarik perhatian siswa terlebih lagi di jenjang sekolah dasar. Yang mana pada usia tersebut siswa lebih suka aktivitas yang melibatkan permainan atau interaksi langsung. Oleh karena itu dibutuhkan metode belajar yang bisa membuat mereka belajar sambil bermain dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menerapkan model Make a Match pada mata pelajaran IPAS dengan topik ekosistem di kelas 3 SD. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SDIT IQRA' dan melibatkan 26 siswa sebagai peserta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, panduan wawancara, dan soal tes. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match dapat menarik ketertarikan siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Tetapi untuk pemahaman materi perlu diperkuat kembali. Oleh karena itu model ini akan lebih efektif ketika diterapkan di materi yang pernah dipelajari.

© 2026 SENTRATAMA

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran supaya peserta bisa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Danil, dkk 2022). Melalui IPA, manusia mencoba memahami alam semesta dengan mengamati apa yang terjadi di sekitarnya secara teliti, mengikuti langkah-langkah tertentu, lalu memikirkan hasilnya dengan logis sampai akhirnya bisa menarik kesimpulan. (Pertiwi, 2019).

Ekosistem adalah salah satu topik penting di kelas 3 IPAS. Pada jenis materi ini ditetapkan tiga topik, yaitu: (1) Tingkatan dalam ekosistem (2) Macam macam ekosistem (3) Komponen penyusun ekosistem. Tujuannya adalah untuk melengkapi peserta didik dengan pemahaman dasar tentang gejala-gejala alam dan sosial di lingkungan sekitarnya serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari sejak dini (Kemendikbud, 2021). Materi ini semuanya abstrak bagi sebagian besar siswa, jadi perlu karangan pembelajaran yang menyenangkan supaya mudah dipahami.

Dari hasil wawancara bersama salah satu guru SDIT IQRA' diperoleh informasi bahwa sebagian siswa sibuk sendiri dan bermain-main dalam proses pembelajaran. Rata rata siswa laki laki yang duduk di bagian belakang yang bertingkah seperti itu. Sehingga minimnya keterlibatan aktif siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Padahal menurut Sardiman (2018) Pembelajaran akan berjalan lebih efektif bila siswa diberdayakan aktif dalam tindakan belajar yang bernilai dan menarik. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian hasil belajar dengan proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Make a Match* Yang diyakini memiliki hubungan erat bagi siswa yang gemar bermain. Pertiwi (2019) menyatakan bahwa Model pembelajaran *Make a Match* cocok dan memiliki hubungan erat bagi siswa yang gemar bermain.

Selain itu media yang pernah digunakan oleh guru di SDIT IQRA' adalah media audio visual, ceramah dan praktek yang cocok dengan topik pelajaran yang sedang dipelajari. Namun selama ini guru kelas 3 SD menuturkan bahwa belum pernah menerapkan model pembelajaran *Make a Match*. Ini menjadi salah satu alasan yang penting untuk dilaksanakan penelitian ini. Agar membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak berjalan satu arah melalui aktivitas belajar sambil bermain. Wanti (2022) mengatakan bahwa Guru menerapkan model *Make a Match* supaya siswa bisa lebih aktif dan menikmati pelajaran. Dengan cara ini, belajar terasa lebih santai dan menyenangkan. Sehingga siswa memiliki pengalaman baru yang belum pernah mereka rasakan sebelumnya saat belajar di kelas.

Berikut langkah-langkah dari Huda (2017) untuk menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada materi ekosistem adalah sebagai berikut: 1) Guru memberikan materi ekosistem kepada peserta didik. 2) Guru membagi peserta didik kedalam dua kelompok, contohnya kelompok 1 dan kelompok 2, kemudian kelompok 1 dan 2 ini saling berhadapan. 3) Guru memberikan kelompok satu 1 berupa kartu pertanyaan mengenai materi ekosistem dan kelompok 2 berupa kartu jawaban. 3) Guru memberi tahu peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dibawa. 4) Guru mewajibkan seluruh anggota kelompok untuk mencari pasangan kartu pada kelompoknya masing-masing. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat pada lembar yang sudah disiapkan sebelumnya. 5) Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga. 6) Peserta didik yang bisa menemukan pasangan satu persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberikan komentar. 7) Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberi penegasan mengenai materi ekosistem. 8) Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

METODE

Pada penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif agar dapat memahami proses pembelajaran siswa secara nyata didalam kelas. Terutama bagaimana siswa terlibat atau kurang terlibat selama kegiatan belajar berlangsung. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami apa yang sebenarnya terjadi selama pembelajaran berlangsung. Bukan hanya dari nilai tes tapi juga dari cara siswa merespon

kegiatan belajar. Peneliti bisa lebih fokus pada proses pembelajaran dan bisa mengamati secara langsung bagaimana siswa belajar berdasarkan kejadian dan subjek penelitian (Moleong, 2017). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang sifatnya mendeskripsikan dan menjabarkan peristiwa atau situasi yang diteliti (Waruwu, 2023).

Sebanyak 26 anak kelas 3 menjadi bagian dari penelitian ini dan terlibat langsung dalam kegiatan dan dilaksanakan di SDIT IQRA' Malang. Menggunakan 3 teknik pengumpulan data antara lain yaitu: Wawancara, observasi dan tes. Kegiatan wawancara dilakukan kepada beberapa siswa agar memperoleh informasi lebih mendalam mengenai pengalaman siswa sesudah penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Tes hasil belajar diberikan kepada siswa setelah pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap materi ekosistem yang telah disampaikan menggunakan model *Make a Match*. lembar observasi digunakan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran.

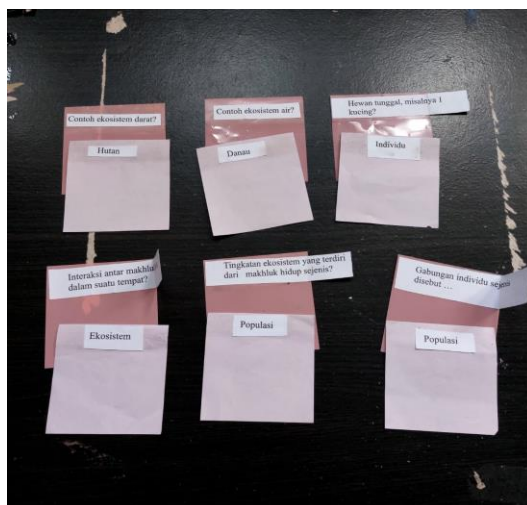
Penelitian ini menggunakan 3 instrumen yaitu: lembar pedoman wawancara, lembar tes dan lembar observasi. Panduan wawancara siswa digunakan untuk mengetahui pengalaman siswa sesudah penerapan model *Make a Match* diterapkan. lembar observasi digunakan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran. Kemudian Soal tes mengenai materi ekosistem agar dapat memahami sejauh mana kemampuan dan pemahaman siswa setelah model *Make a Match* diterapkan.

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan data yang diperoleh dari wawancara, hasil belajar, dan lembar observasi. Penerapan media belajar *Make a Match* dilaksanakan dengan beberapa langkah, yaitu langkah perencanaan, langkah pelaksanaan, langkah evaluasi dan refleksi atau tindak lanjut.

HASIL

Media pembelajaran sangat penting karena bisa mengalihkan perhatian siswa dari bermain main menjadi fokus pada kegiatan belajar karena ada sesuatu yang menarik mata dan pikiran siswa. Setelah mengobservasi permasalahan yang terjadi pada siswa SDIT IQRA' kelas 3 yaitu ketika kegiatan pembelajaran terdapat sebagian siswa yang sibuk dan main-main sendiri, seperti bermain gangsing sniper yang dibuat dari penghapus. Karena ditemukannya permasalahan tersebut peneliti ingin memberikan solusi yaitu agar siswa yang sibuk dan bermain sendiri bisa tertarik dan aktif dalam pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Make a Match*. Penerapan media belajar *Make a Match* dilaksanakan dengan beberapa langkah, yaitu langkah perencanaan, langkah pelaksanaan, langkah evaluasi dan refleksi atau tindak lanjut.

Langkah pertama yang dilakukan adalah langkah persiapan. Langkah ini diawali dengan menyiapkan berbagai hal yang dibutuhkan. Pertama yaitu menyusun modul ajar. Modul ajar disusun sesuai dengan model pembelajaran. Peneliti merancang kartu sebagai sarana pembelajaran pada model *Make a Match* dengan dua warna yang berbeda sehingga siswa bisa bermain dan belajar dengan dua kartu tersebut. Warna pink untuk pertanyaan sedangkan Warna ungu untuk jawaban.



Gambar 1 Contoh kartu dua warna

Kedua, peneliti membuat instrumen berbentuk tes, panduan wawancara dan lembar observasi. Soal digunakan untuk mengukur pemahaman siswa setelah media pembelajaran diterapkan. Kemudian panduan wawancara yang berisi pertanyaan pertanyaan bagi siswa tentang apa yang mereka rasakan setelah model pembelajaran diterapkan yang berguna untuk mengetahui pengalaman model pembelajaran *Make a Match*. Lalu lembar observasi yang berisi beberapa pertanyaan yang akan diisi oleh observer yang digunakan untuk mencatat jalannya pembelajaran.

Sebelum diterapkan di lapangan seluruh perangkat mengajar dan instrumen penelitian harus dilakukan validasi terlebih dahulu. Seluruh perangkat mengajar dan instrumen penelitian divalidasi oleh validator. Dari hasil validasi, ada beberapa hal yang harus ditambah dan dibenahi. Berikut tabel hasil validasi:

Tabel 1 Hasil setelah revisi validasi

REVISI	SESUDAH
--------	---------

Pedoman Wawancara Wawancara tersebut ditujukan kepada guru yang mengajar di kelas yang menjadi subjek penelitian, sedangkan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran yang tepat, maka sebaiknya ditambahkan dengan lembar observasi pembelajaran. Tujuan lembar observasi pembelajaran adalah untuk mengumpulkan data penerapan model yang diamati. Lembar wawancara untuk siswa sudah tepat.	INSTRUMEN : Panduan Wawancara Nama : Kelas : Mapel : A. Pedoman Wawancara untuk Siswa 1. Tadi kamu belajar dengan mencari teman yang punya kartu cocok, ya? Menurut kamu, itu seru atau tidak? 2. Apakah kamu senang saat belajar dengan cara itu? Ceritakan ya! 3. Menurutmu, belajar seperti itu membuat kamu jadi lebih mudah mengerti pelajaran atau tidak? 4. Kamu lebih suka belajar seperti itu atau seperti biasa? Kenapa? 5. Kalau besok belajar lagi, kamu mau pakai cara yang sama? Kenapa? 6. Apakah kamu merasa lebih semangat atau lebih aktif di kelas saat memakai cara belajar ini? JAWABAN YANG DIHARAPKAN PENELITI 1. Seru banget! Soalnya bisa jalan-jalan cari teman dan main sambil belajar. 2. Iya senang, karena belajarnya nggak cuma duduk aja. Bisa ngobrol sama teman, cari kartu, terus kalau cocok jadi senang banget. 3. Iya, lebih gampang ngerti. Soalnya sambil nyari pasangan, aku jadi inget terus nama-nama benda yang bisa ditarik magnet. 4. Lebih suka kayak tadi, karena lebih asyik dan nggak bikin ngantuk. Bisa bareng-bareng sama teman juga. 5. Mau! Karena seru dan bikin pelajaran jadi nggak membosankan. 6. Iya, lebih semangat. Aku jadi pengen cepet dapet pasangannya biar menang, jadi lebih cepet berpikir dan gerak. 7. Apakah kamu merasa lebih semangat atau lebih aktif di kelas saat memakai cara belajar ini?
Soal Tes Jumlah soal tes terlalu sedikit, sebaiknya soal tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Sebaiknya juga menyusun soal dengan menggunakan bentuk soal HOTS.	Soal Tes IPAS - Materi Ekosistem Nama Siswa : Kelas : 3 (Tiga) Mata Pelajaran : IPAS Materi : Ekosistem A. Soal Pilihan Ganda (10 Soal) 1. Tingkatan terkecil dalam ekosistem adalah ... a. Populasi b. Komunitas c. Individu d. Ekosistem 2. Seekor kucing yang hidup di rumah termasuk contoh ... a. Populasi b. Individu c. Komunitas d. Ekosistem 3. Komunitas adalah ... a. Kumpulan individu sejenis b. Kumpulan populasi yang berbeda c. Kumpulan ekosistem d. Tempat tinggal makhluk hidup 4. Gabungan antara komunitas dan lingkungan abiotiknya disebut ... a. Populasi b. Individu c. Ekosistem d. Habitat

Lembar Observasi

Awalnya tidak ada lembar observasi, tetapi ketika validasi validator menyarankan agar menambahkan lembar observasi untuk mengumpulkan data penerapan model yang diamati.

I

LEMBAR OBSERVASI

KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

Pertemuan : /
Hari/tanggal : /
Nama Observer :
Kelas/Semester : /

Petunjuk :
1. Amati seluruh kegiatan guru di dalam kelas mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran!
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan!

Keterangan:
skor 4 = kegiatan terlaksana tepat waktu dan sistematis
skor 3 = kegiatan terlaksana tepat waktu tetapi kurang sistematis
skor 2 = kegiatan terlaksana tidak tepat waktu dan kurang sistematis
skor 1 = kegiatan terlaksana tidak tepat waktu dan tidak sistematis

No	Aspek-aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
A. Kegiatan Awal					
1.	Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa				
2.	Guru mengecek kehadiran siswa				
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				
B. Kegiatan Inti					
1.	Persiapan kegiatan				
	• Guru memberikan materi ekosistem				
	• Guru menjelaskan aturan permainan <i>Make a Match</i> dengan jelas				
	• Guru meminta siswa untuk membentuk 4 kelompok sesuai dengan kartu warna.				
	• Guru membagikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada siswa.				
	• Guru memandu siswa mencari pasangan kartu yang sesuai.				

Setelah semua persiapan siap, Langkah kedua yang dilakukan adalah pelaksanaan yang mana peneliti menggunakan dua kali pertemuan. Pertemuan yang pertama untuk penggunaan model pembelajaran sedangkan pertemuan kedua untuk wawancara siswa. Pada pertemuan pertama peneliti mulai menggunakan pembelajaran *Make a Match*. Tahap penggunaan dimulai dengan Guru memberikan materi yang singkat pada seluruh siswa. lalu membagi siswa menjadi empat kelompok. Setelah kelompok terbentuk, setiap anak menerima satu kartu dari guru. Kartu tersebut terdiri atas dua jenis, yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan agar seluruh siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan. Selanjutnya siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai di antara teman satu kelompoknya. Mereka saling membaca isi kartu, berdiskusi singkat, lalu mencoba menemukan pasangan yang tepat. Suasana belajar terasa lebih hidup karena kegiatan ini tidak hanya membuat anak-anak memahami materi, tetapi juga memberi kesempatan untuk belajar sambil bermain. Jadi siswa yang biasanya suka bermain sendiri pun akhirnya lebih terfasilitasi. Mereka jadi punya peran dan ikut aktif bergerak mencari pasangan kartu. Hal ini membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan sekaligus bermakna. Setelah semua pasangan kartu ditemukan, guru memandu pengecekan bersama. Jika ada jawaban yang belum tepat, guru memberikan klarifikasi dan menambahkan penjelasan agar pemahaman siswa terhadap materi ekosistem semakin kuat.

Langkah ketiga yang dilakukan adalah langkah evaluasi. Pada langkah ini guru terlebih dahulu melakukan sesi tanya jawab singkat dengan siswa sebelum membagikan soal tes. Pertanyaan yang diberikan disesuaikan dengan materi yang baru saja dipelajari, sehingga siswa bisa mengingat kembali poin-poin penting. Untuk menambah ketertarikan, guru juga menyiapkan hadiah untuk anak yang menjawab dengan benar sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.



Gambar 3 Contoh keantusiasan siswa menjawab soal

Setelah siswa mengerjakan soal tes. Kemudian pertemuan kedua dilanjut dengan mewawancarai seluruh siswa kelas 3 SD. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman belajar siswa. Peneliti memakai pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya. Mengingat jumlah siswa yang akan diwawancarai banyak, sehingga peneliti meminta bantuan kepada observer agar mewawancarai setengah dari siswa kls 3 SD.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa para siswa minat, semangat dan siswa merasa senang jika pembelajaran memakai model pembelajaran *Make a Match*. Bahkan sebagian besar siswa juga menyampaikan keinginan untuk belajar dengan cara seperti itu lagi di pertemuan berikutnya. Mereka merasa waktu belajar terasa lebih cepat dan suasana kelas jadi tidak tegang. Namun, ketika ditanya lebih lanjut tentang isi materi beberapa siswa mengaku masih belum terlalu paham dengan penjelasan tentang ekosistem.

Dari hasil wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make a Match* berhasil menumbuhkan ketertarikan siswa yang sebelumnya kurang terlibat dalam pembelajaran dan sering sibuk bermain sendiri. Melalui kegiatan ini, mereka jadi lebih tertarik untuk ikut serta, karena merasa sedang bermain sambil belajar bersama teman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana. Sebagian besar siswa kelas 3 menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika guru menyampaikan materi dengan menggunakan model *Make a Match*. Sejak awal, anak-anak tampak memperhatikan penjelasan guru dengan seksama. Mereka duduk rapi, mendengarkan, dan menunggu arahan berikutnya. Akan tetapi suasana kelas berubah menjadi ribut ketika pembagian kelompok. Walaupun begitu, masih ada satu siswa yang terlihat kurang semangat. Siswa tersebut tampak melamun dan tidak seaktif teman-temannya saat mengikuti penjelasan awal. Ketika kegiatan memasuki tahap permainan, suasana kelas menjadi lebih hidup. siswa terlihat semakin bersemangat karena bisa bergerak, berinteraksi, dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk mencocokkan kartu soal dan jawaban.

Jumlah Siswa	Nilai
4	20-29
7	30-39
5	40-49
3	50-59
4	60-69
1	70
2	80-87

Tabel 2 Hasil Nilai Soal Tes

Hasil tes menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori cukup hingga kurang. Dan hanya beberapa siswa yang mencapai kategori baik hingga sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran dengan model *Make a Match* mampu meningkatkan keterlibatan siswa pada siswa yang biasanya bermain sendiri akan tetapi pemahaman materi masih perlu ditingkatkan. Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi hasil. Yaitu keterbatasan waktu yang hanya satu kali pertemuan serta perbedaan kemampuan dasar tiap siswa sehingga dibutuhkan pendampingan tambahan dan pertemuan lanjutan agar pemahaman siswa dapat lebih mendalam.

Hasil refleksi, peneliti menemukan bahwa penerapan media pembelajaran *Make a Match* mampu mewujudkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, tetap harus ada strategi untuk pemberian soal tes agar siswa tetap fokus dan tidak asal menjawab soal. Sehingga hasil tes juga tetap bisa melebihi KKM.

PEMBAHASAN

Melalui hasil penelitian yang telah diuraikan, terlihat bahwa penerapan *Make a Match* menjadikan siswa kelas 3 SD lebih terlibat dan berpartisipasi aktif saat belajar. Siswa tampak bersemangat saat mencocokkan kartu, suasana kelas pun menjadi lebih hidup. Bahkan, siswa yang biasanya asyik main sendiri bisa ikut terlibat karena merasa kegiatan ini seperti bermain sambil belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa keaktifan siswa meningkat mencapai 85,71 % setelah model pembelajaran *Make a Match* diterapkan (Sumarni, 2021)

Model pembelajaran *Make a Match* memiliki keunggulan yaitu membuat suasana belajar akan lebih hidup dan menyenangkan siswa yang sebelumnya pasif atau main main sendiri jadi ikut terlibat, bekerja sama, dan bahkan saling membantu temannya untuk menemukan

pasangan kartu yang tepat. Melalui kegiatan ini, muncul rasa kebersamaan dan gotong royong di antara siswa. Mereka belajar untuk menghargai pendapat teman, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, serta berani mengungkapkan ide. Hal ini sesuai dengan pendapat Sambawarana (2022) dalam artikelnya bahwa tujuan dari model ini adalah untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, tanggung jawab, percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah.

Walaupun demikian masih ada kendala yang muncul. Guru kadang kesulitan mengkondisikan kelompok karena beberapa siswa masih ribut. Pertiwi (2019) mengatakan bahwa kekurangan dalam model pembelajaran *Make a Match* adalah membuat kelas menjadi gaduh akan tetapi dibalik kekurangan itu dapat menjalin komunikasi yang baik antara siswa.

Adapun untuk hasil belajar siswa dalam penelitian ini belum maksimal, masih ditemukan siswa yang nilai tesnya rendah. Hal ini bisa jadi karena penelitian hanya dilakukan sekali pertemuan, sehingga pemahaman mereka terhadap materi belum sepenuhnya mendalam. Adapun hal yang mendukung penerapan model pembelajaran *Make a Match* efektif adalah yaitu dengan cara guru menyiapkan strategi agar siswa tetap tertib ketika permainan. Yaitu dengan memberikan aturan aturan yang jelas dan membuat siswa paham terhadap aturan tersebut, Keterlibatan guru dalam mengarahkan jalannya permainan, dan Media kartu yang menarik dan mudah dipakai. Melalui hal tersebut media pembelajaran *Make a Match* dapat terlaksana dengan lancar. Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* diterapkan bukan pada materi yang benar benar baru bagi siswa. Model ini akan lebih efektif jika digunakan pada materi yang pernah dipelajari sebelumnya satu atau dua kali pertemuan. Dengan begitu siswa sudah pernah memiliki sedikit pemahaman tentang isi materi. Sehingga ketika permainan berlangsung siswa bisa lebih fokus dan cepat memahami hubungan antara soal dan jawabannya. Jika diterapkan langsung pada materi baru siswa cenderung lebih sibuk bermain daripada benar-benar memahami isi pelajaran.

SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keterlibatan siswa termasuk siswa yang biasanya bermain sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Akan tetapi untuk materi perlu ditingkatkan kembali. Karena hasil tes menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai yang rendah. Sehingga disarankan sebaiknya model ini digunakan pada materi yang pernah dipelajari dan dipahami sebelumnya. Dan memakai waktu yang cukup agar permainan berjalan sesuai dengan rencana dan tidak terburu buru. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun model *Make a Match* efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa, guru tetap perlu memberikan penjelasan tambahan dan pendampingan agar pemahaman siswa lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Basir, M. D., & Amrina, D. E. (2017). *Pengantar Metode Penelitian Pendidikan*. Palembang: Unsri Press.
- Danil, M., Yulia., & Hasnah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a

- Match Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo. *Journal of Education*, 2 (5), 165-175.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2021). *Capaian Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pertiwi, S. (2019). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match di SD Negeri 83 Palembang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar*, 2 (1), 144-153. <https://doi.org/10.31851/sj.v2i1.7563>
- Sambawarana, A. A. N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6 (4), 446 - 452. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.45871>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumarni. (2021). Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri dengan Lingkungan pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5 (1), 39-44. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1281>
- Wanti, N. I. (2022). Penerapan Model Make a Match untuk meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2 (1), 44-50. <https://doi.org/10.51878/social.v2i1.1086>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (1), 2896-2910. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>

