

Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe*

Make a Match Berbantuan *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik

Kelas 3 Mata Pelajaran IPAS

Alif Okta Nabila, Yulianti, Setyo Agung Widodo

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

alifokta99@gmail.com

Abstract: This study aims to improve the learning outcomes of third-grade students in the subject of Science and Social Science (IPAS) through the implementation of the cooperative learning model, specifically the *Make a Match* type, assisted by flash card media. This research is a classroom action research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 19 students of class 3B at SD Negeri Tanjungrejo 5. Data collection techniques were carried out through learning outcome tests. The results showed an improvement in students' learning outcomes. The average score in the pre-cycle phase was 56.16 with a mastery level of 16%, increasing to 70.05 with 42% mastery in cycle I, and reaching 78.37 with 79% mastery in cycle II. The application of the *Make a Match* model assisted by flash cards proved effective in enhancing students' learning outcomes, engagement, and motivation in IPAS learning.

Key Words: *Make a match, flash card, and learning outcome*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran IPA dan IPS (IPAS) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media flash card. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3B SD Negeri Tanjungrejo 5 yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pada tahap prasiklus sebesar 56,16 dengan tingkat ketuntasan 16%, meningkat menjadi 70,05 dengan ketuntasan 42% pada siklus I, dan mencapai 78,37 dengan ketuntasan 79% pada siklus II. Penerapan model *Make a Match* berbantuan flash card terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kata kunci: *Make a match, flash card, dan hasil belajar*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memerlukan perhatian tersendiri dalam menentukan pembangunan nasional diantaranya sebagai usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, karena melalui pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagai modal utama pelaksanaan pembangunan bangsa. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan bangsa di masa depan merupakan pendidikan yang mampu memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam dunia pendidikan. Sekolah sebagai salah satu instansi atau Lembaga pendidikan idealnya harus mampu melakukan proses edukasi, sosialisasi, dan transformasi. Proses edukasi yang dapat dilakukan dengan mengajarkan muatan-muatan pelajaran sebagai komponen penting dalam pendidikan. Di sekolah dasar memiliki banyak mata pelajaran yang

harus dipelajari oleh peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Salah satu hal esensial pada kurikulum merdeka dalam upaya untuk membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang didalamnya mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati di seluruh alam semesta serta interaksinya, sekaligus juga mengkaji mengenai kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Pujiastuti, 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan lingkup pengetahuan yang tergabung dari pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Menurut Purnawanto dalam Andreani & Gunansyah, (2023) berpendapat bahwa penggabungan kedua rumpun ilmu tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa peserta didik di jenjang sekolah dasar cenderung berpikir secara konkret atau sederhana dan menyeluruh, oleh sebab itu penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat mendorong mereka untuk memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu.

Pendidikan IPAS memiliki dalam membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Keingintahuan yang dimiliki dapat mendorong peserta didik agar memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan makhluk hidup di bumi. Pentingnya mata pelajaran IPAS di sekolah dasar sebagai dasar pengembangan pengetahuan sains dan sosial sejak dini. Ilmu IPAS memiliki prinsip-prinsip dasar sebagai metodologi ilmiah yang dapat membentuk sikap-sikap ilmiah (kemampuan berpikir kritis, analitis, keingintahuan yang tinggi, serta penarikan kesimpulan yang tepat) untuk menciptakan sikap kebijaksanaan dalam diri peserta didik (Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2022).

Fakta di lapangan pembelajaran IPA dan IPS diajarkan secara terpisah dikarenakan buku yang digunakan sebagai sumber belajar peserta didik muatan IPA dan IPS juga disajikan secara terpisah. Muatan IPA tercantum pada materi yang diajarkan di semester 1, sedangkan materi IPS dicantumkan pada materi yang diajarkan di semester 2. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi IPS di kelas III SD Negeri Tanjungrejo 5 umumnya guru menggunakan metode konvensional yang berupa ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Materi IPS yang diajarkan oleh guru hanya menghafal istilah, konsep, dan teori, sedangkan apabila guru hanya menggunakan metode konvensional saja, peserta didik akan merasa kesulitan untuk mempelajari seluruh konsep teori yang diberikan karena cakupan materi IPS luas dan banyak terutama pada materi yang berkaitan dengan budaya dan tradisi. Sejalan dengan pendapat Supriyadi dalam Windasari et al., (2024) yang berpendapat bahwa salah satu faktor yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran materi IPS yaitu metode guru mengajar yang masih monoton, dimana guru dominan menggunakan metode ceramah dibandingkan dengan metode interaktif sehingga peserta didik menjadi tidak antusias. Selain itu, kondisi yang terjadi dalam proses pembelajaran, guru masih dominan menggunakan teknik lama, kurangnya variasi guru dalam

mengajar serta minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik terlihat pasif dan kurang termotivasi untuk belajar sehingga menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal. Sejalan dengan pendapat Ramadha & Zuhaida (2021) yang menyatakan bahwa faktor yang menjadi penghambat dalam pembelajaran IPAS penggunaan model pembelajaran yang masih monoton, di mana guru hanya mengandalkan pengetahuan yang dimilikinya. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan. Pembelajaran berlangsung secara tradisional, dengan guru yang lebih dominan dalam aktivitas kelas, sementara siswa menjadi pasif. Akibatnya, siswa hanya menerima informasi dari guru tanpa benar-benar memahami materi secara mendalam. Hal ini membuat siswa lebih mudah lupa karena mereka cenderung menghafal daripada memahami konsep secara menyeluruh.

Dalam pembelajaran IPAS, guru memegang peran yang sangat penting dalam mengelola jalannya proses belajar secara efektif. Guru berperan tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, evaluator, katalisator, serta pengendali konsep-konsep IPAS yang dipahami oleh peserta didik. Rendahnya hasil belajar IPA peserta didik di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti karakteristik individu dan latar belakang keluarga peserta didik, kemampuan membaca, motivasi dan minat belajar, konsep diri, strategi belajar yang digunakan, tingkat kehadiran di sekolah, serta rasa memiliki terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya perubahan dalam pembelajaran IPAS terutama pada materi IPS, karena kegiatan paling utama dari sebuah pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran. Kebutuhan akan model pembelajaran aktif dan menyenangkan yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep IPAS. Menurut Nurhadi dalam Windasari et al., (2024) pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi pendengar yang pasif namun juga aktif dan terlibat dalam proses diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Efektivitas pembelajaran yang dilakukan guru sangatlah bergantung pada ketepatan strategi, model, atau metode yang digunakan. Supaya pembelajaran IPAS dapat efektif dan kreatif maka guru harus bisa untuk menentukan model dan media pembelajaran yang akan digunakan, karena model dan media pembelajaran yang digunakan merupakan salah satu prosedur yang dicapai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semakin tepat model dan media yang digunakan, maka diharapkan proses pembelajaran akan semakin efektif dalam mencapai tujuan.

Hasil belajar merupakan pencapaian individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses usaha yang melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, serta kombinasi dari ketiganya, guna memperoleh pengalaman dalam rentang waktu tertentu sehingga terjadi perubahan pengetahuan dan keterampilan (Rahman, 2021). Perubahan ini berasal dari pengamatan langsung maupun tidak langsung, dan akan menetap secara permanen dalam diri individu. Hasil belajar dapat diukur melalui nilai evaluasi yang diperoleh peserta didik. Motivasi menjadi faktor utama yang mendorong peserta didik untuk meraih hasil belajar optimal, yang kemudian menjadi dasar penilaian dalam menentukan tingkat pencapaian kompetensi yang diharapkan. Nilai hasil belajar juga berperan penting dalam menentukan kelulusan dan keberlanjutan siswa ke jenjang pendidikan berikutnya.

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran aktif. Banyak peneliti yang berpendapat bahwa pembelajaran aktif termasuk kooperatif mampu untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama antar peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat memberikan perubahan pada peran guru, yang semula pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered) dengan membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif, dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang kompleks, dan terutama dapat membantu guru untuk mencapai tujuan belajar dengan berdimensi sosial dan hubungan antar sesama manusia (Tabrani & Amin, 2023). Menurut Tabrani & Amin (2023) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan atau manfaat yang besar dalam memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki, dikarenakan dalam pembelajaran kooperatif peserta didik dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan diskusi bersama dalam kelompok.

Terdapat beberapa macam tipe cooperative learning atau pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu tipe make a match. Menurut Slavin dalam Purwanti & Saputri, (2020) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang pada pelaksanaannya peserta didik dibentuk kelompok-kelompok kecil secara heterogen dengan beranggotakan 4-6 orang. Model pembelajaran make a match atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 yang merupakan model pembelajaran dengan metode mencari pasangan antara kartu soal dengan kartu jawaban yang tepat, apabila peserta didik sudah menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan batas waktu yang ditentukan maka akan diberikan poin (Purnomo, 2021). Penggunaan metode make a match mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mencari pasangan kartu soal dan jawaban sambil mempelajari suatu topik materi dengan suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah model cooperative learning tipe make a match menurut Kunandar dalam Purnomo (2021) sebagai berikut : (1) Guru menyiapkan sejumlah kartu yang memuat konsep atau materi tertentu yang sesuai untuk sesi pengulangan; bagian depan kartu berisi pertanyaan, sedangkan bagian belakang berisi jawabannya. (2) Setiap siswa diberikan satu kartu, kemudian diminta untuk memahami isi soal maupun jawabannya. (3) Selanjutnya, siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang sesuai atau cocok dengan kartunya. (4) Siswa yang berhasil menemukan pasangan yang benar sebelum batas waktu yang ditentukan akan memperoleh poin atau hadiah. (5) Setelah satu putaran selesai, kartu-kartu tersebut dikocok kembali dan dibagikan ulang agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Penerapan model cooperative learning tipe make a match dapat dipadukan dengan media flash card yang digunakan sebagai kartu soal dan kartu jawaban. Nuha dalam Ramadha & Zuhaida (2021) mengemukakan pendapatnya bahwa flash card merupakan suatu media atau alat peraga yang terbuat dari koran berupa gambar-gambar dan kata-kata yang menarik

berbentuk kartu yang berukuran besar dengan tujuan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami isi atau pesan dalam gambar dan tulisan dengan jelas dan baik. Penggunaan media tersebut merupakan media yang dapat membantu peserta didik dalam mengingat dan mempelajari materi maupun informasi yang disampaikan. Pemanfaatan kartu flash card dapat membantu peserta didik memperluas kemampuan pengamatannya, dengan membiasakan mereka melihat beberapa gambar atau kata yang tertulis pada kartu dalam sekali pandangan. Selain itu, dapat meningkatkan motivasi serta mendorong persaingan yang sehat di antara peserta didik untuk mengingat apa yang mereka lihat. Penggunaan metode ini juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga mengurangi rasa jenuh.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match Berbantuan Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 3 Mata Pelajaran IPAS di SDN Tanjungrejo 5. Adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui apakah model pembelajaran make a match dengan berbantuan media flash card efektif diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas 3 SDN Tanjungrejo 5.

Penelitian ini penting untuk dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, khususnya dalam menghadapi tantangan implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, dan bermakna. Masih dominannya penggunaan metode ceramah yang monoton menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, perlu diterapkan model pembelajaran inovatif seperti Cooperative Learning tipe Make a Match berbantuan media flash card untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar IPAS di tingkat sekolah dasar sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan.

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Secara praktis, penerapan model Cooperative Learning tipe Make a Match berbantuan flash card memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Bagi peserta didik, model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat konsep-konsep IPAS. Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, yang tidak hanya berpusat pada ceramah, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Selain itu, sekolah memperoleh manfaat melalui peningkatan mutu pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, sedangkan orang tua dapat melihat peningkatan hasil belajar anak yang lebih signifikan.

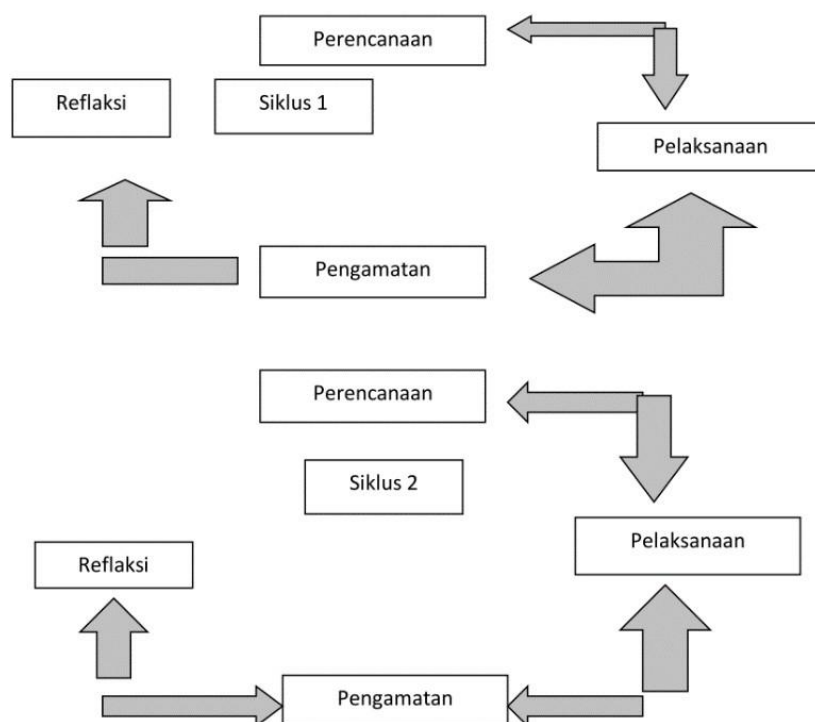
Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian dalam bidang pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran berbasis kerja sama dan penggunaan media visual. Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa pembelajaran aktif berbasis

interaksi sosial dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Selain itu, temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi dan pijakan untuk penelitianpenelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas model pembelajaran aktif lainnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang merupakan penelitian di dalam lingkup terbatas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran mata pelajaran IPAS mengenai materi sejarah tradisi dan budaya di Indonesia serta nilai-nilai tradisi di Indonesia di kelas 3B SD Negeri Tanjungrejo 5 dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pada penelitian ini, tindakan yang dilakukan yaitu usaha peneliti untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match. Subjek penelitian yang dipilih merupakan tempat yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas III B SD Negeri Tanjungrejo 5 yang berjumlah 19 orang.

Gambar 1. Siklus Kurt Lewin



Tahap penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin (Pujiastuti, 2023) dengan konsep pokok model Kurt Lewin yang terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflokting) yang saling berhubungan dan dianggap sebagai suatu siklus yang diilustrasikan pada gambar 1. Desain

penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) Perencanaan (planning), pada tahap ini peneliti merancang perangkat pembelajaran, menyusun modul ajar, menyiapkan media flash card, serta menyusun instrumen tes evaluasi dan lembar observasi; (2) Pelaksanaan tindakan (acting), yaitu penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Make a Match berbantuan flash card sesuai dengan skenario yang telah dirancang; (3) Observasi (observing), yaitu melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung serta mencatat hasil belajar peserta didik; dan (4) Refleksi (reflecting), yaitu menganalisis data hasil observasi dan evaluasi untuk menilai efektivitas tindakan yang diberikan, mengidentifikasi kekurangan, dan menentukan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dan dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila ketuntasan belajar peserta didik belum mencapai target yang ditetapkan.

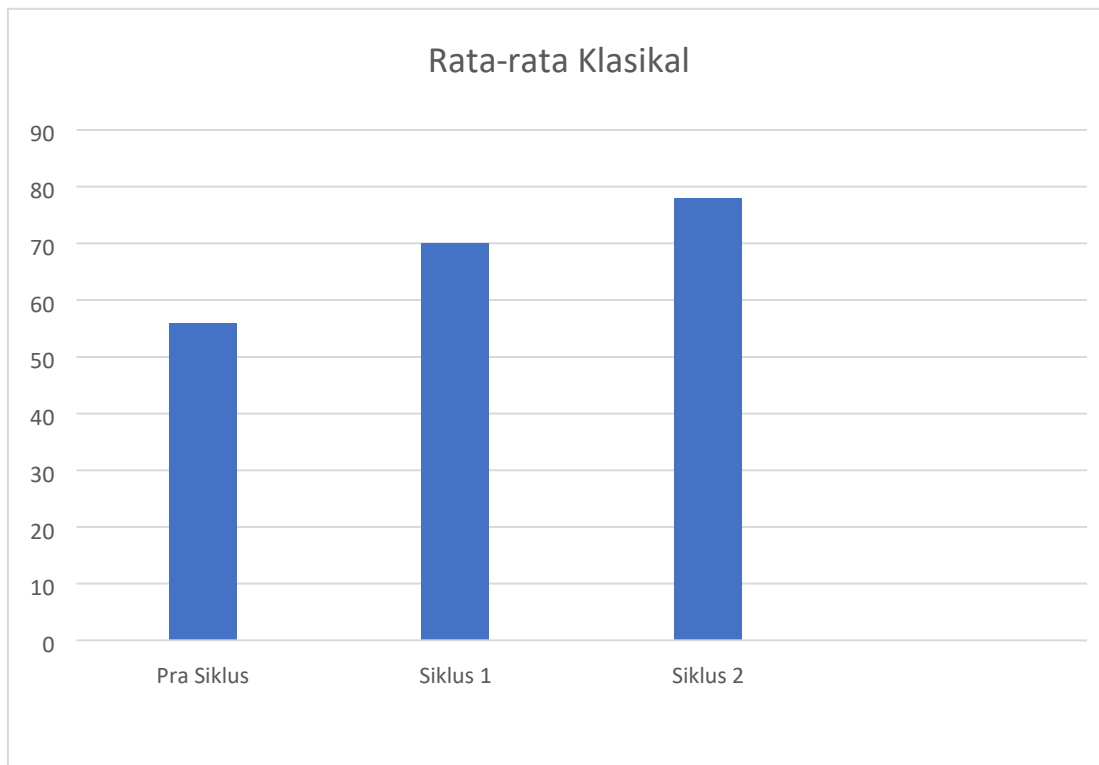
Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini berupa tes untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Tes yang dilakukan pada penelitian ini sebanyak 3 kali yaitu tahap pra siklus, post test siklus I, dan post test siklus II setelah dilakukannya dua kali pertemuan pada setiap siklus dengan tujuan agar dapat mengetahui hasil belajar muatan IPAS peserta didik setelah diberikan tindakan. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan soal evaluasi dengan bentuk tes 15 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal uraian.

Setelah peneliti memperoleh data yang dibutuhkan berupa hasil belajar peserta didik, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Data hasil belajar dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai, persentase ketuntasan individu dan klasikal, serta membandingkan capaian pra siklus, siklus I, dan siklus II. Kriteria ketuntasan belajar individu ditetapkan sebesar 75, sedangkan ketuntasan klasikal dinyatakan tercapai apabila minimal 70% peserta didik mencapai nilai ≥ 75 .

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil dari penelitian tindakan kelas IPAS di kelas 3B SD Negeri Tanjungrejo 5 berlangsung selama dua siklus. Hasil dari penelitian tersebut dapat dilihat pada grafik 1 berikut ini:



Grafik 1. Rata-rata Klasikal Hasil Pembelajaran

Berdasarkan grafik 1 yang disajikan di atas, rata-rata nilai hasil belajar secara klasikal dari mulai pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan, terutama terlihat dari kegiatan pra siklus ke siklus I. Sedangkan untuk presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1 yang menunjukkan presentasi ketuntasan hasil belajar tahap pra siklus, tabel 2 menunjukkan presesntase ketuntasan hasil belajar pada tahap siklus yang disajikan berikut ini.

Tabel 1 . Hasil Belajar Awal

KONDISI AWAL KONDISI

	Jumlah	Presentase
Tuntas	3	16%
Tidak Tuntas	16	84%
JUMLAH	peserta didik	100%

Tabel 2 . Hasil Belajar Siklus I

KONDISI	SIKLUS I	
	Jumlah	Presentase
Tuntas	8	42%
Tidak Tuntas	11	58%
JUMLAH	19 peserta didik	100%

Tabel 3 . Hasil Belajar Siklus II

KONDISI	SIKLUS II	
	Jumlah	Presentase
Tuntas	15	79%
Tidak Tuntas	4	21%
JUMLAH	19 peserta didik	100%

Berdasarkan data yang disajikan dari tabel 1 di atas, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik setiap siklus mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya kenaikan yang cukup signifikan. Terutama peningkatan dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 37%.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III B pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Make a Match berbantuan media flash card. Proses penelitian dilaksanakan melalui dua siklus, masing-masing dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Tanjungrejo 5 yaitu pada kelas III B dengan jumlah 19 peserta didik. Kegiatan penelitian ini terdiri dari kegiatan pra siklus, siklus I sebanyak 2 kali pertemuan, dan siklus II sebanyak 2 kali pertemuan. Berdasarkan dari kegiatan pada tahap Pra Siklus guru melakukan observasi kegiatan belajar. Pada tahap pra siklus, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah tanpa banyak melibatkan peserta didik secara aktif. Rata-rata nilai peserta didik hanya mencapai 56,16, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 16% (3 dari 19 peserta didik). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik, berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan pemahaman konsep IPAS. Dikarenakan rendahnya rata-rata nilai dan tingkat ketuntasan ini menunjukkan perlunya perbaikan dalam strategi pembelajaran.

Setelah mendapatkan hasil dari kegiatan pra siklus, maka dilakukan perbaikan pada siklus I dengan menerapkan model cooperative learning menggunakan bantuan media flash card. Pada pertemuan 1, guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban kepada peserta didik secara acak, sebagian peserta didik mendapatkan kartu jawaban dan sebagian lagi mendapatkan kartu soal. Peserta didik diminta untuk melanjutkan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Apabila sudah menemukan pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban yang sesuai maka peserta didik akan diberikan poin, dan hasilnya nanti akan dibacakan di depan kelas. Kegiatan tersebut dilakukan agar peserta didik mau untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sekedar duduk untuk mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Berdasar dari pengamatan pada pertemuan 1, dengan menerapkan model cooperative learning tipe make a match peserta didik mulai mulai aktif untuk menemukan pasangan dari kartu soal dan jawaban yang diberikan guru, akan tetapi masih terdapat peserta didik yang masih bingung dengan pembelajaran make a match karena baru pertama kali diterapkan. Pada pertemuan 2, peserta didik sudah mulai terbiasa dengan model cooperative learning tipe make a match, terlihat pada saat mencari jawaban dari kartu soal, peserta didik sudah memiliki rasa tanggung jawab dan memahami atas tugas dan perintah yang disampaikan.

Sesudah diterapkan tindakan pada Siklus I dengan model pembelajaran Make a Match berbantuan flash card, hasil yang diperoleh yaitu terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 70,05. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan juga meningkat menjadi 8 peserta didik (42%). Namun, dari hasil refleksi, diketahui bahwa sebagian peserta didik masih kesulitan memahami alur kegiatan, dan keterampilan bekerja sama antar peserta didik perlu lebih ditingkatkan. Hal ini menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Selain itu, meskipun mengalami peningkatan, hasil ini masih belum memenuhi target yang diharapkan, sehingga perlu dilanjutkan ke Siklus II.

Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi Siklus I, antara lain dengan memperjelas petunjuk kegiatan, menambah variasi flash card, dan memfasilitasi proses diskusi lebih terarah. Perbaikan ini berdampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, ditandai dengan peningkatan rata-rata nilai peserta didik meningkat lebih tinggi menjadi 78,37. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan bertambah menjadi 15 peserta didik (79%). Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih dinamis, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi, saling membantu saat belajar, dan mampu memahami konsep dengan lebih cepat melalui media visual flash card.

Selain itu, peningkatan hasil belajar yang terjadi dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Make a Match berbantuan flash card mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta memperkuat interaksi antar

peserta didik. Suasana pembelajaran yang interaktif dan kompetitif secara sehat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi. Peningkatan ketuntasan belajar dari 16% pada pra siklus menjadi 79% pada siklus II juga menunjukkan bahwa penerapan model ini efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS secara konkret, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung berpikir secara konkret dan menyeluruh.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar, terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini, di antaranya adalah waktu pelaksanaan yang terbatas pada dua siklus dan adanya variasi tingkat keaktifan peserta didik. Beberapa peserta didik masih menunjukkan keraguan dalam mengikuti aktivitas *make a match* pada awal siklus I, meskipun hal ini dapat diatasi pada siklus berikutnya. Keterbatasan ini menjadi pertimbangan penting untuk penelitian lanjutan agar dapat mengoptimalkan penerapan model ini dalam jangka waktu lebih panjang dan dengan variasi kegiatan yang lebih beragam.

Implikasi praktis dari penelitian ini yaitu bahwa guru di sekolah dasar dapat mengadopsi model Cooperative Learning tipe *Make a Match* berbantuan media flash card sebagai salah satu alternatif pembelajaran aktif untuk mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain. Penggunaan media sederhana seperti flash card terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif, memperkuat daya ingat peserta didik, dan mendorong pembelajaran bermakna yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, inovasi dalam model dan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe *Make a Match* berbantuan flash card terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas III. Peningkatan hasil belajar tidak hanya terlihat dari sisi nilai, tetapi juga dari perubahan perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti meningkatnya keterlibatan aktif, komunikasi antar peserta didik, serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses menemukan dan memahami materi pelajaran. Sejalan dengan pendapat Purnomo (2021), yang mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran cooperative learning tipe *make a match* ini diantaranya dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara kognitif dan fisik, terdapat unsur permainan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, efektif melatih rasa percaya diri ketika presentasi, efektif melatih kedisiplinan peserta didik dalam menghargai waktu.

Media flash card juga terbukti membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep, memperkuat daya ingat, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, media flash card juga memiliki banyak keunggulan seperti yang dikemukakan Shafa dkk dalam Krisdiana & Jamaludin, (2023) media flash card mudah untuk disimpan dan dibawa kemana-mana, praktis digunakan, dan mudah diingat oleh peserta didik, serta bersifat menyenangkan

dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Supriyaddin et al. (2024) yang menyatakan bahwa media flash card efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dari aspek afektif, psikomotor, dan kognitif. Selain itu media tersebut juga praktis digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif, dan peserta didik menjadi lebih antusias dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa optimalisasi penggunaan model pembelajaran Make a Match berbantuan flash card merupakan strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas III B SDN Tanjungrejo 5, dapat Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas III B SD Negeri Tanjungrejo 5, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Make a Match berbantuan media flash card efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan terlihat secara bertahap, dari rata-rata nilai 56,16 dengan ketuntasan belajar sebesar 16% pada tahap pra siklus, meningkat menjadi 70,05 dengan ketuntasan 42% pada siklus I, dan akhirnya mencapai rata-rata nilai 78,37 dengan ketuntasan belajar sebesar 79% pada siklus II.

Selain peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, penerapan model ini juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih terlibat dalam aktivitas kelompok, serta menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi dan kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model Make a Match berbantuan flash card tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga keterampilan sosial peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Cooperative Learning tipe Make a Match berbantuan flash card layak digunakan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu mengadopsi model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berbasis kolaborasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Sebagai saran, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengaplikasikan model ini dalam jangka waktu yang lebih panjang serta pada materi IPAS lainnya, sehingga dapat menguji konsistensi efektivitas model Make a Match berbantuan flash card di berbagai konteks pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>

- Pujiastuti, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sekardoja Mengenai Perubahan Wujud Zat. *Jurnal Penelitian Guru*, 2, 56–65.
- 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>
- Purwanti, S., & Saputri, N. D. (2020). Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Karangploso. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 445–451. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i1.7286>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*, 2(3), 289–302. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Ramadha, I. E., & Zuhaida, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Flash Card. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v3i2.834>
- Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432>
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.
- Windasari, R., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Strategi Efektif untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran IPS Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jayapangus Press*, 7(4), 54–68. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>