

Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes And Ladders*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV SDN Madyopuro 1 Malang

Lesifia Yulintan Sari, Anis Iffah Rosyita, I Ketut Suastika*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Lesifia.s@gmail.com*

Abstract: Classroom Action Research (PTK) with the aim of improving the learning outcomes of class IV students at SDN Madyopuro 1, Malang for the 2024/2025 academic year. The subjects in the research were all 29 grade IV elementary school students, then the object of this research was the application of the *Make a Match* learning model assisted by the snakes and ladders game in Plant Breeding material on student learning outcomes in Natural and Social Sciences subjects. Data collection techniques use tests and non-tests (interviews, observation and documentation). The research procedure uses quantitative descriptive data analysis. Based on the results of observations of problems found in the Natural and Social Sciences learning process, students' understanding is still low. It can be seen that there are still many students who lack confidence when asking teachers questions about material they do not understand, so their learning outcomes are low. The solution to overcome this problem is to apply the *Make a Match* learning model assisted by the snakes and ladders game media to improve student learning outcomes in Natural and Social Sciences subjects. Learning is carried out in two cycles, each cycle consists of 4 stages, namely planning, action, observation and reflection. The data used is in the form of evaluation tests. The resulting data shows an increase in the completeness of learning outcomes as indicated by a pre-cycle percentage of 6.8%, a cycle of 55.17%, and increasing again to 86.20% in cycle II. Based on research data, it has exceeded the achievement limit, namely 75%. So it can be concluded that the application of the *Make a Match* model assisted by snakes and ladders has been proven to improve student learning outcomes in Natural and Social Sciences subjects in class IV Plant Breeding at SDN Madyopuro 1, Malang.

Key Words: *Make a Match; Snakes and Ladders; Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Madyopuro 1, Malang Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek pada penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD yang berjumlah 29 siswa, kemudian objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga di materi Perkembangbiakan Tumbuhan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes (wawancara, observasi dan dokumentasi). Prosedur penelitian menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil observasi masalah ditemukan pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, pemahaman siswa masih rendah. Hal itu dapat dilihat masih banyak siswa yang kurang percaya diri ketika mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang belum mereka pahami, sehingga hasil belajarnya rendah. Adapun solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pembelajaran dilakukan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi. Data yang digunakan berupa tes evaluasi. Data yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar yang ditunjukkan dengan presentase prasiklus sebesar 6,8%, siklus 55,17%, dan meningkat kembali menjadi 86,20% pada siklus II. Berdasarkan data penelitian sudah melebihi batas ketercapaian yakni 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan

model *Make a Match* berbantuan ular tangga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Perkembangbiakan Tumbuhan kelas IV di SDN Madyopuro 1, Malang.

Kata kunci: Make a match, Ular tangga, hasil belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berperan dalam membimbing dan mencerdaskan agar menjadi pribadi yang berwawasan luas. Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu beradaptasi secara optimal dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini akan mendorong terjadinya perubahan dalam diri mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk berfungsi secara efektif dalam kehidupan bermasyarakat Hamalik dalam (Suparman et al., 2019). Semakin tinggi pendidikan yang ditempuh maka kesejahteraan dalam hidupnya akan terjamin, karena orang yang berpendidikan memiliki pola pikir yang logis sehingga mampu meningkatkan kehidupannya menjadi lebih baik.

Pendidikan telah menjadi kebutuhan sangat penting bagi manusia agar dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas sehingga dapat menghadapi persaingan globalisasi saat ini. Menurut Sirait & Noer dalam (Fauhah & Rosy, 2021), Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan, seseorang dapat berkembang menjadi pribadi yang utuh. Kemajuan atau kemunduran suatu bangsa dalam berbagai bidang sangat bergantung pada tingkat pendidikan yang dimiliki oleh bangsa tersebut. Sedangkan menurut (Rosy, 2018) menyatakan bahwa pendidikan sebagai sarana dimana siswa dipersiapkan menjadi subyek yang memiliki kemampuan, mandiri, berjiwa tangguh, pemikiran kreatif, berinovasi dan profesional. Oleh sebab itu, pemerintah harus banyak melakukan cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan supaya dapat menciptakan generasi unggul, berkualitas dan dapat menyesuaikan pendidikan dengan keadaan zaman.

Guru memegang peran penting dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang harus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Metode atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh pada keterlibatan siswa. Jika guru menerapkan model yang melibatkan siswa secara aktif, mereka akan lebih semangat belajar. Sebaliknya, jika guru hanya memberikan penjelasan tanpa interaksi, siswa bisa merasa bosan. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat siswa, membuat pembelajaran lebih dinamis, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar. (Yanuar & Pius, 2023)

Kenyataannya sampai sekarang banyak guru pada pembelajarannya memakai metode ceramah saja, hal tersebut membuat siswa jenuh dan bosan, hasil observasi yang dilakukan oleh Annisa & Wakijo (2019) bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kurangnya keinginan siswa untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Sedangkan menurut hasil observasi Homroul, (Fauhah & Rosy,

2021) menyatakan bahwa model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional, proses pembelajaran berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* yang dibantu oleh media ular tangga. Model *Make a Match* ini melibatkan peserta didik secara aktif, baik dalam kegiatan pembelajaran individu maupun kelompok, sehingga dapat membantu mereka mengembangkan pemahaman dan keterampilan belajar melalui praktik dan tindakan langsung (Dewi Kurnia Sari & Bahak Udin By Arifin, 2022). Sedangkan 4C merupakan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan yang menggabungkan antara kecakapan kognitif, afektif dan psikomotorik terdiri dari *critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, dan collaboration* (Trilling & Fadel, 2009). Keterampilan-keterampilan ini perlu dimiliki peserta didik sebagai bekal dalam menyongsong perubahan-perubahan yang terjadi dan tuntutan perkembangan (Meilani & Aiman, 2021). Media kartu adalah alat bantu yang digunakan dalam permainan yang dibuat dari kertas yang dibentuk sesuai kebutuhan. Kartu ini berisi kumpulan angka yang memiliki makna khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya guru dalam mengajar. Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh (Andriyani et al., 2021) yang mengemukakan model pembelajaran merupakan suatu pola dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah secara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran. Secara luas, Joyce dan Weil (2003) dalam (Hendracipta, 2021) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multi media, dan bantuan belajar melalui program komputer. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi perancang dan pengajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Pendapat lain mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Syaiful Sagala, 2005) dalam (Hendracipta, 2021)

Berdasarkan berbagai pendapat ahli mengenai model pembelajaran, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang memengaruhi proses pembelajaran secara sistematis dan instruksional, berdasarkan teori yang memberikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Make a Match* perlu diterapkan karena model ini sangat cocok untuk pembelajaran di kelas rendah. Selain itu, model *Make a Match* juga melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa yang awalnya pasif menjadi lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang relevan tentang *Make a Match* yaitu menurut (Wahab & Azis, 2007) dalam (Fathanah, 2022) model *Make a Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan

berinteraksi disamping kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.

Menurut (Zakiah et al., 2023) berpendapat bahwa model pembelajaran *Make a Match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain. Tujuan model tersebut yaitu pendalaman materi, penggalan materi, dan sebagai selingan. "Model pembelajaran tersebut dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran. Karena model *Make a Match* dapat memotivasi siswa, kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, serta saling berinteraksi dalam bekerjasama, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat ini didukung dari hasil penelitian (Wiza et al., 2023) model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena apabila siswa merasa senang, aktif dan berantusias dalam pembelajaran maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Make a Match* akan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa jika didukung oleh media pembelajaran. Salah satu media yang dapat memaksimalkan model *Make a Match* adalah media ular tangga. Media ini dipilih karena dianggap mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan model *Make a Match*, mengingat siswa kelas rendah masih berada dalam fase bermain. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Hal ini didukung oleh penelitian yang relevan tentang media ular tangga yaitu menurut (Marcela & Aryaningrum, 2022) media ular tangga memiliki manfaat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil bermain dan mengembangkan daya pikir anak.

Dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match*, siswa diajak untuk belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Model ini memiliki karakteristik yang mirip dengan permainan, sehingga cocok dipadukan dengan media ular tangga. Diharapkan, penggunaan media permainan tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih aktif, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga akan diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi Tema 1 Topik C Perkembangbiakan Tumbuhan. Model pembelajaran ini dipilih karena dianggap tepat oleh penulis dalam upaya meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa mengenai materi, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Arikunto, dkk (2014:58) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*Action Research Classroom*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Suyadi (2014. Hlm,14) dalam (Adhimah & Hidayah, 2022) menyimpulkan bahwa Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pencermatan dalam

bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Sedangkan Kemmis dan Targart dalam Iskandar dalam (Asrori & Rusman, 2020) menyatakan bahwa Penelitian tindakan kelas adalah bentuk penyelidikan refleksi diri yang dilakukan peneliti dalam situasi social (mencakup pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan sosial atau praktik pendidikan, pemahaman praktik, situasi berlangsung praktik. Penelitian ini nantinya akan mendiskripsikan kesulitan siswa dalam belajar pada proses pembelajaran di kelas. Subjek pada penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD yang berjumlah 29 siswa, kemudian objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga di Tema 1 Topik C Perkembangbiakan Tumbuhan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes (wawancara, observasi dan dokumentasi). Prosedur penelitian menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Pengelolaan data secara kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan menggunakan teknik analisis secara deskriptif dalam menentukan ketuntasan belajar dan menentukan nilai rata-rata. Metode observasi bertujuan untuk membandingkan hasil peningkatan belajar siswa sebelum menggunakan media permainan ular tangga dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga. Metode analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tinggi rendah dari perkembangan hasil belajar siswa.

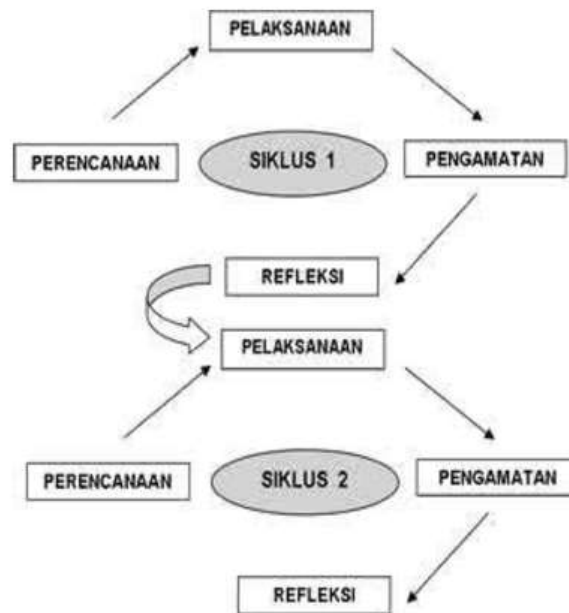
Bentuk penelitian tindakan kelas pada penelitian ini bertindak pada suatu subjek yang akan diteliti dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media ular tangga dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap hasil belajar siswa pada materi Tema 1 Topik C Perkembangbiakan Tumbuhan.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas, maka dari itu penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan penelitian yang berupa siklus. Apabila sudah dilakukan penelitian pada siklus pertama dan hasil belajar yang diperoleh masih tidak sesuai dengan yang diharapkan, maka akan dilakukan ke siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan secara dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini juga menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu teknik tes dan teknik non tes (wawancara, observasi, dan dokumentasi).

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Proses penelitian tindakan kelas di dalam penelitian ini terdapat 4 kegiatan di dalam satu siklus. Kegiatan-kegiatan tersebut terdiri dari rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun alur penelitian terdapat pada gambar 1.

Gambar 1 Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas Kemmis-Mc Taggart



1. Perencanaan

Perencanaan penelitian tindakan kelas (PTK) mencakup serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memperbaiki, meningkatkan, atau mengubah perilaku dan sikap sebagai solusi. Langkah awal dalam perencanaan ini adalah menetapkan kelas yang akan menjadi lokasi penelitian, yaitu SDN Madyopuro 1. Peneliti menanyakan kendala-kendala yang dialami selama mengajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dari hasil observasi tersebut, terdapat kendala yang ditemukan yaitu masih ada siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP. Kegiatan lain yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu sebagai berikut: menganalisis kurikulum Merdeka guna menentukan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran serta membuat indikator yang akan digunakan, merancang dan membuat Perangkat Pembelajaran, membuat instrumen penelitian yang berisi lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran, lembar penilaian hasil belajar, dan lembar catatan lapangan

2. Pelaksanaan

Penerapan dari perencanaan yang telah dibuat yaitu dengan memberikan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Selama pelaksanaan/tindakan hal yang perlu dilakukan adalah: berdoa untuk memulai pembelajaran. Kemudian, guru menerangkan materi pelajaran dengan peta konsep. Selanjutnya, guru mengelompokkan siswa ke dalam 6 (enam) kelompok dan setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu dan memainkan permainan ular tangga yang berisi pertanyaan yang wajib dijawab. Kemudian, guru menjelaskan materi pelajaran dalam bentuk Power Point dan Wordwall. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari. Diakhir, guru memberikan penilaian pada hasil kerja siswa.

3. Pengamatan

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan melibatkan seorang observer yaitu teman sejawat yang menggunakan lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru dan siswa.

Tahap pengamatan merupakan implementasi dari isi rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap perlakuan, peneliti dan guru berkolaboratif melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Sedangkan pada tahap pengamatan, peneliti akan mengamati seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media ular tangga. Adapun yang menjadi observer adalah peneliti sendiri dan teman sejawat. Pengamatan dilakukan dengan maksud untuk mengetahui ketersesuaian antara RPP dengan pelaksanaannya di kelas serta untuk mendeteksi kendala yang dialami saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

4. Refleksi

Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Tujuannya adalah mengetahui kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk melakukan evaluasi bersama menemukan kekurangan-kekurangan di siklus sebelumnya guna memperbaiki dan menyempurnakan tindakan di siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan catatan lapangan. Teknik observasi ini dipergunakan guna mengumpulkan data mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik tes. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, tes tertulis bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa mengenai materi yang belum dipahami berupa soal-soal yang harus dijawab. Tes ini dapat berupa lembar evaluasi yang berisikan soal pilihan ganda yang diberikan guru diakhir proses pembelajaran. Pemberian tes hasil belajar ini dilakukan setelah pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini berakhir. Sedangkan catatan lapangan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan lembar catatan lapangan ini, dapat diketahui kendala atau masalah yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini dilakukan dengan teknik analisis deskriptif. Tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Analisis data berguna untuk melihat peningkatan aktivitas guru dan siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Aktivitas Guru dan Siswa Observasi aktivitas guru dan siswa dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan dilakukan oleh observer. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data secara kuantitatif.

1. Data Kuantitatif

Pengelolaan data secara kuantitatif pada penelitian ini digunakan pada saat menganalisis hasil belajar siswa, dengan cara menggunakan teknik analisis secara deskriptif dalam menentukan ketuntasan belajar dan perataan kelas (nilai rata-rata kelas dan nilai ketuntasan belajar secara individu).

1.1. Penilaian ketuntasan

Penelitian ini menggunakan tes evaluasi sebanyak 20 butir soal pilihan ganda yang diadakan pada akhir siklus I dan siklus II. Adapun cara penentuan nilai menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor minimal}}{\text{skor maksimal}}$$

Setelah memperoleh hasil, peneliti mengelompokkan hasil belajar menjadi dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan KKTP 75 untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

1.2. Menghitung Rata-Rata (Mean)

Menghitung rata-rata digunakan untuk menjumlahkan nilai hasil belajar siswa yang diperoleh dibagi dengan jumlah siswa yang terdapat di kelas tersebut. nilai rata-rata dapat diitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum n$ = jumlah siswa

1.3. Menghitung Presentase Ketuntasan Belajar

Menghitung data ketuntasan belajar secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Analisis ini dilakukan pada tahap refleksi yang dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran selanjutnya. Apabila ketuntasan belajar siswa belum tercapai.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

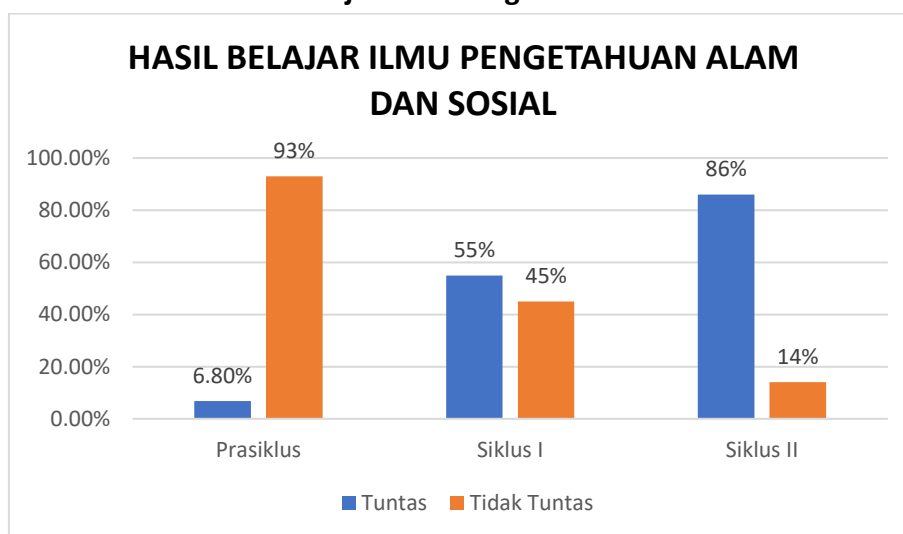
Berdasarkan hasil tes evaluasi yang dilakukan pada akhir siklus I dan siklus II, berikut merupakan progres peningkatan hasil tindakan penelitian kelas pada setiap siklus yang sudah dilakukan di kelas IV SDN Madyopuro 1 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dari mulai prasiklus, siklus I, siklus II setelah dilakukan tindakan. Berikut progres peningkatan hasil belajar pada aspek pengetahuan yang disajikan dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Siswa	KKTP	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus 1	Nilai Siklus 2	Progres	Keterangan
1	75	70	45	80	Turun-naik	Tuntas
2	75	45	75	90	Naik-naik	Tuntas
3	75	50	55	75	Naik-naik	Tuntas
4	75	60	35	80	Turun-naik	Tuntas
5	75	35	80	95	Naik-naik	Tuntas
6	75	60	75	85	Naik-naik	Tuntas
7	75	45	75	85	Naik-naik	Tuntas
8	75	45	60	90	Naik-naik	Tuntas
9	75	20	65	90	Naik-naik	Tuntas
10	75	70	80	95	Naik-naik	Tuntas
11	75	60	45	80	Turun-naik	Tuntas
12	75	25	40	85	Naik-naik	Tuntas
13	75	70	45	70	Turun-naik	Tidak tuntas
14	75	70	75	75	Naik-Tetap	Tuntas
15	75	55	65	90	Naik-naik	Tuntas
16	75	40	75	80	Naik-naik	Tuntas
17	75	45	80	85	Naik-naik	Tuntas
18	75	30	75	90	Naik-naik	Tuntas
19	75	55	75	70	Naik-naik	Tidak tuntas
20	75	70	80	90	Naik-naik	Tuntas
21	75	80	85	95	Naik-naik	Tuntas
22	75	70	85	95	Naik-naik	Tuntas
23	75	70	80	90	Naik-naik	Tuntas
24	75	10	50	75	Naik-naik	Tuntas
25	75	55	75	80	Naik-naik	Tuntas
26	75	30	65	75	Naik-naik	Tuntas
27	75	50	60	70	Naik-naik	Tidak tuntas
28	75	80	80	95	Tetap-naik	Tuntas
29	75	60	25	60	Turun-naik	Tidak tuntas
Jumlah		1525	2125	2415		
Rata-rata kelas		52,620	73,275	83,275		
Siswa yang tuntas		2	16	25		
Siswa yang tidak tuntas		27	13	4		
Ketuntasan Klasikal		6,8%	55,17%	86,20%		

Berdasarkan Tabel 1 rekapitulasi hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mengerjakan perkembangbiakan tumbuhan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, menunjukkan adanya sebuah peningkatan hasil belajar yang dialami oleh siswa. Tahap pra siklus, jumlah keseluruhan siswa adalah 29 siswa, sebanyak 2 siswa memperoleh hasil belajar yang sudah baik (tuntas), kemudian sebanyak 27 siswa masih memperoleh hasil belajar yang masih rendah (tidak tuntas) dengan persentase ketuntasan sebesar 6,8 % yang artinya prasiklus hasil belajar siswa belum memenuhi batas ketuntasan yang sudah ditentukan yaitu sebesar 75%. Siklus I dari jumlah 29 siswa, 16 siswa diantaranya memperoleh hasil belajar yang sudah baik (tuntas) akan tetapi masih ada 13 siswa yang masih memperoleh hasil belajar yang masih rendah (tidak tuntas) dengan persentase ketuntasan sebesar 55,17% maka dapat disimpulkan bahwa dalam hal ini hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan akan tetapi hasil belajar siswa masih belum memenuhi batas ketuntasan yaitu sebesar 75%. Tahap siklus II pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ini dari 29 siswa terdapat 25 siswa yang sudah memperoleh hasil belajar yang sudah baik (tuntas) hanya 4 siswa yang masih memperoleh hasil belajar rendah (tidak tuntas) dengan persentase ketuntasan sebesar 86,20% yang berarti pada tahap ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang pesat lagi dibandingkan dengan siklus I. Siklus II sudah memenuhi batas minimal yang ditentukan yaitu 75% Ketuntasan klasikal dapat disajikan dalam diagram dibawah ini.

Gambar 2 Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial



Berdasarkan pemaparan tersebut, aspek pengetahuan siswa dari hasil belajar yang diperoleh mengalami peningkatan, mulai dari pra siklus menuju siklus I ke siklus II. Proses pembelajaran materi perkembangbiakan tumbuhan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* sudah terlaksana dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dan kondusif, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang kondusif namun masih bisa dikendalikan sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif.

Pembahasan

Berdasarkan penyajian hasil penelitian memberikan gambaran bahwa adanya penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga

dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Madyopuro 1 tahun pelajaran 2024/2025. Pada penelitian ini faktanya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dibuktikan dari data hasil yang telah di analisis pada tabel 1, yaitu pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar pada peserta didik dengan persentase sebesar 86,20%.

Hasil belajar siswa dari pra siklus sampai siklus II mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator keberhasilan pada siklus II. Hal ini sejalan dengan pendapat (Topandra, 2020) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran *Make a Match* adalah dapat memperbaiki hasil belajar siswa guna mencapai taraf ketuntasan klasikal. Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pra siklus sampai siklus II, maka kemampuan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran juga meningkat. Hal ini dikarenakan siswa sudah mulai mengenal dan terbiasa dengan penerapan model kooperatif tipe *Make a Match*.

Hasil belajar domain kognitif dalam materi perkembangbiakan tumbuhan di kelas IV SD merupakan capaian pembelajaran yang menjadi fokus penelitian ini. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir seseorang atau intelektual. Menurut Bloom dalam (Magdalena, 2022), pemahaman konseptual (kognitif) didefinisikan sebagai kapasitas untuk menyerap ide atau konsep utama yang disajikan dalam pembelajaran. (Ulfah & Arifudin, 2021) dalam (Syalfirah et al., 2024) mengatakan bahwa bagian pemahaman ini menjelaskan seberapa jauh peserta didik dapat mengingat, memahami dan memahami ilustrasi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat terus-menerus memahami apa yang mereka baca, lihat, pahami atau rasakan sebagai hasil langsung dari apa yang telah dilakukan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menjadikan siswa mandiri dan aktif saat kegiatan pembelajaran, melatih siswa untuk menggali informasi, mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan materi yang diajarkan serta memberikan keterampilan memecahkan masalah yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa mengenai pertanyaan maupun jawaban yang diberikan guru. Siswa menjadi tertarik untuk mendalami materi yang diberikan agar dapat menyelesaikan persoalan yang dikemas dalam bentuk permainan secara berkelompok. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sangat tepat untuk mengatasi permasalahan siswa khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ajar yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas IV SDN Madyopuro 1 Malang sudah berhasil.

Berdasarkan ulasan pembahasan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas serta juga memiliki dampak positif

terhadap kemajuan hasil belajar siswa, karena pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa diajak untuk mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu topik dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga siswa menjadi termotivasi untuk tetap aktif menemukan pasangan kartu dan siswa akan memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini senada dengan pendapat Shoimin (2014) dalam (Fitriani et al., 2022) bahwa *Make a Match* adalah model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa untuk bergerak aktif menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan pertanyaan atau jawaban dalam kartu tersebut.

Ada korelasi kuat antara keinginan peserta didik untuk belajar dan pemanfaatan media pembelajaran. Hasil belajar yang optimal diawali dari motivasi belajar peserta didik itu sendiri, maka dari itu pemberian motivasi oleh pendidik dirasa sangat penting dilakukan dalam rangka membangkitkan semangat serta menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik (Syalfirah et al., 2024). Cara yang dilakukan untuk membangkitkan motivasi peserta didik disini yaitu penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan pendidik harus dapat memotivasi peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, selain membangkitkan motivasi penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan penerimaan pesan atau informasi dengan jelas oleh penerima pesan atau informasi tersebut (Febrita & Ulfah, 2019). Hal ini sesuai fakta bahwa pendidikan harus merencanakan inovasi pembelajaran untuk memfasilitasi hasil terbaik di kelas. Pendidik dapat berinovasi dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan games edukatif (Aini et al., 2023). Dalam penelitian ini game edukatif yang digunakan yaitu game ular tangga.

(Ayundari & Manalu, 2024) menegaskan bahwa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal sangat penting untuk memotivasi peserta didik untuk belajar. Mengingat bahwa karakteristik peserta didik yang senang bermain sambil belajar sehingga pemilihan media game ular tangga ini dirasa tepat untuk merangsang motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Menurut (Ishak et al., 2021) dengan kegiatan belajar sambil bermain ini peserta memiliki minat yang cukup tinggi sehingga dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran semakin meningkat sehingga dengan penggunaan game dalam kegiatan pembelajaran maka pembelajaran atau edukasi terhadap anak dapat disampaikan dengan sangat baik. Selain penggunaan game ular tangga yang membuat penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yakni pembelajaran ini berbasis peta kebudayaan yang dibuat oleh peserta didik sendiri, tujuan digunakannya peta kebudayaan ini adalah untuk membuat materi yang sangat banyak dan abstrak menjadi konkrit. Kemudian peta kebudayaan ini digunakan untuk mencari informasi ketika game ular tangga dimulai.

Pencapaian hasil pembelajaran berhasil sesuai yang diharapkan bahwa dapat meningkatkan hasil peserta didik dengan pembelajaran berbasis permainan. Sejalan dengan pendapat (Munadah et al., 2021) bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan permainan ular tangga ini memiliki kelebihan yaitu adanya unsur kompetensi, partisipasi aktif dari siswa untuk belajar tinggi, menanamkan sikap toleransi sesama teman, melatih kesabaran, mengasah kemampuan kognitif, melatih kemampuan motorik siswa, tercipta

pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki daya tarik. Oleh karena itu, pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang berbasis permainan secara intensif dan berkelanjutan, tujuannya agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada saat pembelajaran di siklus I masih banyak ditemukan beberapa masalah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa maka dari itu peneliti melakukan tindak lanjut dengan lebih optimal dan melakukan perbaikan dalam pembelajaran di siklus II. Shoimin (2014) dalam (Dary Mu & Rahmawati, 2024) berpendapat bahwa dengan menerapkan *Make A Match* harus di dukung dengan keaktifan siswa, sehingga dalam siklus II melakukan perbaikan agar siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Media ular tangga yang disertai gambar menarik dan penuh warna dapat meningkatkan minat belajar siswa dan siswa dapat mengingat kembali terhadap pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Dary Mu & Rahmawati, 2024). Dengan menerapkan model pembelajaran dan penggunaan media pada proses belajar mengajar dikelas IV SDN Madyopuro 1 ini, akhirnya peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas IV SDN Madyopuro 1, Malang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Madyopuro 1, Malang Tahun Ajaran 2024/2025, dengan presentase prasiklus sebesar 6,8%, siklus 55,17%, dan meningkat kembali menjadi 86,20% pada siklus II. Berdasarkan data penelitian sudah melebihi batas ketercapaian yakni 75%. Model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga ini sudah relevan dengan kehidupan siswa, sehingga memudahkan dalam memahami materi serta pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hal itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Saran bagi peserta didik untuk selalu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta diharapkan dapat meningkatkan kreativitas pada setiap pembelajaran. Bagi guru dapat menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media ular tangga ini sebagai referensi dalam menemukan solusi pembelajaran yang berbeda dan meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi peneliti melakukan referensi pengembangan terhadap model *Make a Match*, sehingga pembelajaran lebih aktif dan kreatif dengan media konkrit permainan ular tangga.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2008). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jakarta: Bumi Aksara*.
Magdalena, I. (2022). *Teori dan Praktik Evaluasi Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- Adhimah, D. R., & Hidayah, F. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 733–743.
- Aini, K., Misbahudholam, M. A., Arifah, S., Astutik, C., Studi Pendidikan Matematika, P., PGRI Sumenep, S., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Studi PBSI, P., & Studi Bimbingan dan Konseling, P. (2023). INOVASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN E-COMIC BAGI GURU SDN KEBUNAGUNG II SUMENEP. *JABB (Jurnal Adimas Bina Bangsa)*, 4(2), 1622–1635. <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i2>
- Andriyani, A., Purwandari, S., & Hisnan Hajron, K. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Tematik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 22–29. <https://doi.org/10.31603/bedr.4790>
- Asrori, & Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru* (R. N. Brilliant, Ed.; Cetakan Pertama). Pena Persada.
- Ayundari, S., & Manalu, K. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality Terintegrasi Nilai-nilai Islam pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMA Swasta Bandar Setia Ujung. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 12(1), 1057. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v12i1.11808>
- Dary Mu, U., & Rahmawati, E. (2024). PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SDN MEDAENG 1 SIDOARJO. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 989–999.
- Dewi Kurnia Sari, R., & Bahak Udin By Arifin, M. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MI MIFTAHUL ULUM KRATON PADA TEMA 6. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 281–291.
- Fathanah, F. (2022). PENERAPAN METODE “MAKE A MATCH” UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DALAM KEMAMPUAN MENULIS (KITABAH) MATA KULIAH QOWAIDUL IMLA PBA UNHASY JOMBANG. *Jurnal Mahasantri*, 3(1), 567–585.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 181–187.
- Fitriani, L., Suryandari, K. C., & Salimi, M. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MULTIMEDIA. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 148. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14338>
- Hendracipta, N. (2021). *MODEL MODEL PEMBELAJARAN SD* (Adpani, Ed.; Cetakan ke-2). Multikreasi Press.
- Ishak, A. P., Afifah, R. N., Kamelia, S. Q., Islam, B. K., Dakwah, F., Komunikasi, D., Gunung, S., & Bandung, D. (2021). Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Anak pada Masa Pandemi di Desa Leuwigoong. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 87, 138–145. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Marcela, R., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 4(1), 54–61.

- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>
- Munadah, R., Pranandari, E., Jukia, F., Rosdianti, V., Pendidikan, J., & Sekolah Dasar, G. (2021). Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006 Rambah Samo. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 46–56.
- Rosy, B. (2018). *Rosy, Brillian*. 92–102.
- Suparman, T., Luvy, S., Zanthi, I., Siliwangi, J. L., Terusan, J., Sudirman, C., Tengah, K., Cimahi, J., & Barat, T. (2019). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMP. *Journal On Education, Volume 01, No. 02*, 503–508.
- Syalfirah, V., Aeni, A. N., & Hanifah, N. (2024). PENERAPAN GAME ULAR TANGGA BERBASIS PETA KEBUDAYAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Elementary School Education Journal*, 8(1), 106–115. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/>
- Topandra, M. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268.
- Wiza, L., Hafinda, T., Rani, S. A., & Teungku Dirundeng Meulaboh, S. (2023). MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 120–134.
- Yanuar, A., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.12568/sapa.v8i1.327>
- Zakiah, A., Citra Apriliana, A., Kusnandar, N., Sebelas, U., Sumedang, A., Guru, P., & Dasar, S. (2023). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE-A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI VOLUME BANGUN RUANG. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>