

IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Alya Nabila¹, M. Ajmul Nashir², Nadia Febrianti³, Aldy Ferdiyansyah⁴, Akhmad
Riandy Augusta⁵, Diani Ayu Pratiwi⁶

^{1,2,3,4,5,6} PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

aldyferdiyansyah@ulm.ac.id

ABSTRACT

The lack of student activeness in learning IPAS in class V SDN Kuin Utara 1 encourages innovation in the teaching and learning process. This study aims to increase student involvement and participation through the application of the POMA model, which is a combination of Problem Based Learning and Make a Match. The method used was descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed an increase in student activeness, ability to work together, and understanding of the material. Students became more enthusiastic and actively involved, although there were still obstacles in time management. The POMA model has proven effective and is recommended as an alternative approach that is aligned with the principles of the Merdeka Curriculum.

Keywords: *Problem Based Learning, Make a Match, Social Studies Learning*

ABSTRAK

Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Kuin Utara 1 mendorong dilakukannya inovasi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa melalui penerapan model POMA, yakni perpaduan antara Problem Based Learning dan Make a Match. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam keaktifan siswa, kemampuan bekerja sama, serta pemahaman terhadap materi. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif, meskipun masih ditemukan kendala dalam manajemen waktu. Model POMA terbukti efektif dan direkomendasikan sebagai pendekatan alternatif yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Make a Match, Pembelajaran IPS

A. Pendahuluan

Kerangka konseptual yang disebut model pembelajaran kooperatif berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang aktivitas

belajar mengajar. Model pembelajaran sangat penting untuk proses pendidikan karena mereka dapat membuat lingkungan belajar yang efektif, meningkatkan motivasi siswa, dan meningkatkan kemampuan

berpikir kritis dan kreatif mereka. Selain itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran, model pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan bahan ajar yang digunakan (Marfu'ah et al., 2022). Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membuat pembelajaran yang bermanfaat dan berfokus pada pencapaian kemampuan siswa.

Model pembelajaran memiliki peran strategis dalam menentukan seberapa efektif dan berkualitas proses belajar mengajar ketika diterapkan di kelas. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu transfer pengetahuan menjadi lebih baik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Twining et al., 2022). Kerangka kerja sistematis yang dikenal sebagai model pembelajaran digunakan untuk merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang optimal (Ferdiansyah et al., 2022). Selain itu, model pembelajaran inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran temuan, dan pembelajaran berbasis masalah telah

terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (Lestari & Kurnia, 2023). Tidak dapat diabaikan betapa pentingnya model pembelajaran dalam proses pendidikan karena merupakan dasar untuk keberhasilan transfer ilmu pengetahuan, pembentukan karakter, dan pengembangan keterampilan siswa untuk memenuhi tuntutan zaman dan kebutuhan pembelajaran abad 21.

Berdasarkan observasi di kelas V SDN Kuin Utara 1, terlihat bahwa model pembelajaran IPS sudah terlaksana namun belum optimal. Metode yang digunakan guru adalah ceramah, diskusi, dan Project Based Learning (PjBL), namun karena masih dominannya metode ceramah, motivasi belajar siswa menurun. Diskusi belum sepenuhnya mengaktifkan partisipasi siswa, PjBL masih menemui kendala dalam hal kolaborasi dan kedalaman materi. Meskipun penilaian dilakukan melalui aplikasi Quizizz yang menyenangkan, pemahaman siswa belum tercapai secara menyeluruh.

Hal tersebut kembali ditegaskan oleh Ibu Lina S.Pd selaku wali kelas V, bahwa meskipun instruksi sudah lebih

jelas, sudah dibentuk kelompok-kelompok kecil, dan sudah ada penghargaan untuk memotivasi, namun masih ada siswa yang masih malu-malu berbicara dan kurang aktif dalam kelompok. Dari hasil wawancara dan pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran IPS perlu dioptimalkan agar keterlibatan siswa dan pemahaman siswa dapat meningkat secara menyeluruh.

Metode ceramah selama ini mendominasi komunikasi satu arah yang mengakibatkan siswa ditempatkan pada posisi pasif dan menghadapi kendala dalam memahami materi secara keseluruhan (Arsyad et al., 2024). Akibatnya motivasi, partisipasi, dan pemahaman materi oleh siswa mengalami kemunduran. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat lain dimana dijelaskan bahwa siswa merasa jenuh dan lelah dengan proses pembelajaran yang cukup monoton dan tidak sesuai sehingga capaian pembelajaran tidak tercapai secara optimal (Junaedy et al., 2024). Apabila permasalahan ini tidak segera ditangani, maka kesulitan dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan

pembelajaran mandiri akan terus dialami oleh siswa, kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam penerapan Kurikulum Merdeka.

Model pembelajaran yang diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS di SDN Kuin Utara 1 adalah Model Pembelajaran “POMA” yang diambil dari model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Make A Match. Model pembelajaran ini dirancang untuk kebutuhan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dengan komponen pertama Model pembelajaran PBL yaitu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, berpikir kritis dan membantu peserta didik memecahkan masalah nyata secara mandiri maupun kelompok (Irawanti & Rini, 2023). Melalui pendekatan yang berbasis masalah ini peserta didik mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan menciptakan suasana belajar yang aktif serta berorientasi pada penyelesaian masalah (Napisah & Agusta, 2024). Pendekatan ini juga dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami

pembelajaran dan mendorong kemandirian dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Kemudian komponen kedua yaitu Model Pembelajaran Make A Match yaitu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan sepasang pertanyaan dan jawaban, sehingga menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan (Manurung et al., 2023). Model pembelajaran make a match ini menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, dan mendorong terbentuknya kerja sama antar siswa (Saleh, 2021). Dengan menggabungkan model pembelajaran problem based learning dan make a match dapat melibatkan peserta secara aktif untuk menggali pengetahuan, memecahkan masalah, serta menguatkan pemahaman melalui interaksi sosial pada permainan edukatif. Model ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi mampu meningkatkan motivasi, keterampilan berpikir kritis, dan kerja sama sehingga dapat menyesuaikan karakteristik perkembangan peserta didik.

Berbagai studi sebelumnya telah membuktikan bahwa model Problem

Based Learning (PBL) dan Make a Match efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian pertama menunjukkan bahwa penerapan model PBL dan Make a Match mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal tematik di kelas V SD Negeri Sidorejo Lor 04 dan 05 (Asuan et al., 2019). Sementara itu, studi lain menemukan bahwa kombinasi kedua model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi keliling dan luas bangun datar (Sya'bani & Arini, 2020). Selain penelitian sebelumnya, penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan model PBL dengan bantuan media permainan kartu Make a Match efektif dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial siswa (Fadil & Jamhari, 2024). Meskipun hasil-hasil tersebut menunjukkan keberhasilan model dalam konteks pembelajaran tematik dan Matematika, belum ditemukan fokus penelitian yang secara khusus menelaah keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, masih diperlukan kajian lanjutan untuk mengeksplorasi bagaimana model PBL dan Make a

Match dapat diimplementasikan secara optimal dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam penerapan model pembelajaran di SDN Kuin Utara 1, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V yang masih menunjukkan rendahnya keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut melalui penerapan model pembelajaran alternatif, agar siswa menjadi lebih aktif, terlibat dalam diskusi, dan guru memiliki pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang berfokus pada implementasi model pembelajaran “POMA” (Problem Based Learning dan Make a Match) dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Kuin Utara 1. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

proses penerapan model pembelajaran “POMA” serta dampaknya terhadap keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Mayasari et al., 2022). Subjek penelitian terdiri atas guru wali kelas V dan 22 peserta didik yang terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu: (1) wawancara dengan guru wali kelas untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan pandangan guru terhadap keterlibatan peserta didik selama penerapan model pembelajaran “POMA”; (2) observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung; dan (3) dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta hasil kerja peserta didik (Ardiansyah et al., 2023).

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui teknik triangulasi sumber dan teknik untuk meningkatkan keabsahan data. Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memfokuskan

informasi yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian agar data lebih terarah dan mudah dipahami. Selanjutnya, data disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan proses implementasi model pembelajaran “POMA”. Tahap akhir dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil temuan di lapangan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model POMA menggabungkan dua pendekatan pembelajaran: pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan Make a Match. Huruf “PO” mengacu pada PBL, yaitu pendekatan yang memulai proses pembelajaran dengan permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Sementara itu, “MA” berasal dari “Make a Match,” sebuah teknik kolaboratif di mana siswa bekerja secara berpasangan atau dalam kelompok kecil untuk mencocokkan kartu yang berisi istilah dan definisi, pertanyaan dan jawaban, atau gambar dan keterangan yang sesuai.

Dalam PBL, siswa berperan sebagai peneliti aktif: mereka mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi pengetahuan yang ada, dan menentukan apa yang perlu

diteliti lebih lanjut, kemudian mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan mengembangkan solusi. Peran guru di sini adalah sebagai fasilitator, yang memandu proses tanpa memberikan jawaban langsung, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Langkah-langkah dalam pendekatan PBL umumnya mencakup orientasi terhadap masalah, penetapan tujuan belajar, investigasi dan eksplorasi, perumusan solusi, serta refleksi hasil.



Gambar 1 Implementasi Model

Teknik Make a Match menambahkan unsur permainan dan interaktivitas dalam pembelajaran konsep dasar. Guru menyiapkan kartu-kartu berisi pertanyaan dan jawaban, kemudian siswa mencocokkannya sambil berdiskusi dengan rekan satu kelompok. Pendekatan ini memberikan umpan

balik langsung, memperkuat pemahaman, dan menumbuhkan semangat kerja sama serta persaingan yang sehat. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, model POMA menyatukan kekuatan PBL dalam melatih kemampuan analisis dan pemecahan masalah dengan keseruan Make a Match dalam memperkuat penguasaan konsep secara cepat. Akhirnya, POMA menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk berpikir mendalam dan memperkuat pemahaman konsep sebelum diterapkan. Dengan demikian, model POMA merupakan pendekatan pembelajaran terpadu yang memadukan tantangan kognitif dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta berfokus pada penyelesaian masalah kontekstual dan penguatan konsep melalui aktivitas interaktif sejalan dengan nilai-nilai Kurikulum Merdeka.

Langkah-langkah pembelajaran terpadu PBL dan Make a Match sebagai berikut:

1) Orientasi terhadap Masalah
(Problem Based Learning/PBL)

Pada tahap awal, guru mengorientasikan peserta didik pada

masalah dengan menyampaikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan materi pembelajaran serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun pemahaman awal dan memotivasi peserta didik agar lebih siap mengikuti proses pembelajaran.

2) Pengorganisasian Peserta Didik
(PBL)

Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, baik secara acak maupun terstruktur. Setelah kelompok terbentuk, peserta didik berpindah tempat duduk sesuai dengan kelompok masing-masing. Guru kemudian memberikan studi kasus atau pertanyaan pemantik yang harus didiskusikan oleh setiap kelompok sebagai dasar dalam proses penyelidikan.

3) Investigasi dan Diskusi Kelompok
(Penyelidikan Terbimbing/PBL)

Pada tahap ini, peserta didik melakukan diskusi kelompok untuk menggali informasi dan menemukan jawaban atas permasalahan yang diberikan. Guru berperan sebagai fasilitator dengan mengamati jalannya diskusi, memberikan arahan, serta membantu kelompok yang mengalami

kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung.

4) Persiapan Permainan (Make a Match)

Setelah kegiatan diskusi selesai, pembelajaran dilanjutkan dengan persiapan permainan Make a Match. Guru menjelaskan aturan permainan dan menyiapkan media pembelajaran berupa meja pertanyaan dan meja jawaban. Sebelum permainan dimulai, peserta didik diberikan kesempatan untuk kembali berdiskusi mengenai strategi kelompok agar dapat menemukan pasangan pertanyaan dan jawaban dengan tepat.

5) Pelaksanaan Permainan (Make a Match)

Pada tahap pelaksanaan permainan, setiap anggota kelompok secara bergiliran maju ke depan untuk mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang sesuai. Setelah menemukan pasangan yang tepat, peserta didik menempelkan kartu tersebut pada papan tulis sesuai dengan bagian kelompok masing-masing. Kegiatan ini dilakukan secara aktif dan melibatkan kerja sama antaranggota kelompok.

6) Presentasi Hasil dan Klarifikasi (Menyajikan Hasil/PBL)

Setelah seluruh kelompok menyelesaikan permainan, guru bersama peserta didik mengevaluasi kecocokan jawaban yang telah dipasangkan. Guru kemudian memberikan penjelasan lanjutan dan penguatan konsep agar peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

7) Refleksi dan Penilaian (Refleksi/PBL)

Pada tahap akhir, guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan dengan mendiskusikan hal-hal yang telah dipelajari, bagian yang paling menarik atau menantang, serta manfaat yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Guru juga memberikan apresiasi dan penilaian terhadap hasil kerja kelompok maupun keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Implementasi model pembelajaran dilaksanakan di SDN Kuin Utara 1 pada kelas V mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi awal, guru cenderung menggunakan pendekatan ekspositori dengan metode ceramah yang

didukung media visual berupa video dan peta. Sebelum memasuki materi baru, siswa terlebih dahulu diajak mengulang konsep pembelajaran sebelumnya. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui platform Quizizz sehingga mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam menjawab soal. Namun demikian, interaksi antar siswa masih belum optimal dan beberapa siswa tampak kurang fokus ketika guru menjelaskan materi secara verbal dalam waktu yang cukup lama.

Implementasi model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan Make a Match dilakukan dalam proses pembelajaran IPAS dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan permasalahan yang relevan dengan materi pembelajaran. Selama proses diskusi berlangsung, siswa terlihat aktif bertukar pendapat dan bekerja sama dalam menyusun solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Beberapa kelompok bahkan mampu menunjukkan kerja sama yang baik selama proses pemecahan masalah.

Setelah kegiatan diskusi selesai, pembelajaran dilanjutkan dengan aktivitas Make a Match, yaitu

mencocokkan kartu konsep dengan definisinya. Kegiatan ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif karena siswa bergerak aktif, saling berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme selama permainan berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan, seperti video, kartu pasangan, dan lembar kerja proyek, membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya keaktifan dan fokus siswa selama kegiatan berlangsung. Bahkan, beberapa siswa yang biasanya pasif mulai berani menyampaikan pendapat dalam diskusi kelompok. Selain itu, proses penilaian menjadi lebih mudah dilakukan karena guru dapat mengamati secara langsung aktivitas siswa, seperti kemampuan bekerja sama, keterampilan memecahkan

masalah, dan partisipasi dalam diskusi kelompok.

Guru kelas menyampaikan bahwa penerapan model pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa terlihat menikmati proses pembelajaran karena kegiatan yang dilakukan menyerupai aktivitas bermain sambil belajar. Aktivitas Make a Match juga menjadi bagian yang paling disukai siswa karena memberikan tantangan sekaligus rasa senang ketika berhasil menemukan pasangan kartu yang tepat.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala selama proses implementasi berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, tantangan utama terletak pada pengelolaan waktu, terutama saat pembentukan kelompok dan memastikan seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, persiapan media dan alat bantu pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang agar kegiatan dapat berjalan secara efektif. Dalam beberapa situasi, terdapat siswa yang mulai kehilangan fokus ketika proses persiapan berlangsung terlalu lama atau ketika kondisi kelas

menjadi terlalu ramai. Gangguan antar teman juga sempat menyebabkan beberapa siswa kesulitan berkonsentrasi. Namun, secara keseluruhan, guru dan siswa sepakat bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan Make a Match layak diterapkan kembali pada pembelajaran berikutnya dengan pengelolaan waktu dan kelas yang lebih optimal.

Penerapan model POMA terbukti mampu meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar dari siswa (Rosidha, 2020). Hal ini terbukti saat siswa tampak lebih antusias saat berdiskusi dalam kelompok dan aktif mengikuti aktivitas Make a Match yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep. Kegiatan ini menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran pasif seperti ceramah (Wijanarko, 2017). Keaktifan ini dibutuhkan karena pembelajaran berbasis partisipasi lebih efektif dalam

membangkitkan minat belajar siswa (Aoliyah, 2023).

Dengan menggabungkan pendekatan Problem Based Learning (PBL) dan Make a Match, model pembelajaran POMA mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Model ini juga membantu siswa dalam menyelesaikan masalah dan bekerja sama. Kerja sama adalah bagian penting dari proses belajar. Siswa yang memiliki kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain akan lebih mudah mencapai tujuan kelompok (Wati et al., 2020). Diskusi kelompok mengajarkan siswa berkomunikasi secara efektif, menghormati pendapat orang lain, dan menemukan solusi untuk masalah. Selain itu, terbukti bahwa partisipasi aktif dalam kegiatan interaktif seperti bermain peran, proyek, dan diskusi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Saputri & Yamin, 2020).

Oleh karena itu, pengalaman belajar yang diberikan oleh model POMA tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga membantu mereka mempelajari keterampilan sosial seperti berpikir

logis, bekerja sama, dan berkomunikasi. Kemampuan-kemampuan ini sangat penting untuk tuntutan pembelajaran di era modern.

Penerapan model pembelajaran ini membantu guru mengevaluasi proses belajar siswa secara komprehensif dan kontekstual. Melalui kegiatan kelompok, guru dapat langsung mengamati partisipasi, interaksi, dan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga penilaian ini lebih akurat dibandingkan evaluasi tradisional berbasis ujian. Hal ini menegaskan pentingnya asesmen autentik dalam pembelajaran saat ini. (Sugiri & Priatmoko, 2020) menjelaskan bahwa asesmen autentik dalam kurikulum Merdeka Belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara menyeluruh. Sementara itu, (Puteri et al., 2023) menambahkan bahwa asesmen autentik yang berkelanjutan dan melibatkan berbagai umpan balik dapat meningkatkan keterampilan berpikir serta motivasi belajar siswa.

Dalam suasana kelas yang cenderung ramai pada saat implemetasi model pembelajaran POMA berdampak negatif terhadap kemampuan siswa dalam mempertahankan konsentrasi belajar.

Dalam beberapa momen, kegaduhan terjadi akibat aktivitas yang berkelompok dan perpindahan kegiatan sehingga sebagian siswa kehilangan fokusnya terhadap materi yang sedang dipelajari (Nawati et al., 2024). Kondisi seperti ini berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran sehingga dapat menurunkan konsentrasi siswa. Dalam sebuah model pembelajaran dibutuhkan kemampuan untuk dapat mengelola dinamika kelas agar tetap kondusif (Mea et al., 2024; Ferdiyansyah, 2024). Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang seimbang antara kontrol suasana saat belajar dan interaksi aktif agar pemahaman siswa terhadap pembelajaran tidak terganggu.

D. Kesimpulan

Implementasi model pembelajaran POMA yang menggabungkan model pembelajaran Problem Based Learning dan Make a Match ini terbukti memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN Kuin Utara 1. Model ini mampu meningkatkan semangat belajar, keterlibatan aktif, serta keterampilan

berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, memungkinkan guru melakukan asesmen autentik secara langsung. Namun, implementasi model ini juga menunjukkan adanya beberapa tantangan seperti pengelolaan waktu dan pengendalian suasana kelas agar siswa tetap fokus selama pembelajaran.

Berdasarkan temuan yang di dapat tersebut, model pembelajaran seperti POMA memberikan gambaran bahwa pendekatan yang interaktif dan partisipatif dapat membuka lebih banyak peluang bagi siswa untuk belajar secara bermakna. Temuan ini bisa menjadi inspirasi bagi pendidik dan calon guru untuk mengeksplorasi berbagai strategi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan perencanaan yang tepat dan dukungan lingkungan belajar yang kondusif, pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang sangat mungkin diwujudkan di ruang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan

- Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <http://ejournal.yayasanpendidikan.dzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Arsyad, M. F. L., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Ferdiyansyah, A., & Putra, E. C. S. (2024). Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Dan Metode Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 661–666.
- Asuan, Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri Sidorejo Lor 04 yang Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis. *International Journal of Elementary Education.*, 3(1), 275–283.
- Fadil, M., & Jamhari, M. (2024). PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN KARTU BERBASIS MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS VI DI SD NEGERI 1 TATURA. *Jurnal Edu Research*, 5(4), 458–470.
- Ferdiyansyah, A. (2024). Classroom Management to Increase Student Activeness in Elementary School Social Studies Courses. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 4(4), 234–247.
- Ferdiyansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., & Alfian, M. (2022). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 64–75. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i1.5039>
- Irawanti, H. P., & Rini, T. P. W. (2023). Implementasi Model PBL, PAP dan Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 401–406. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Junaedy, Kamarudin, S., & Awaru, O. T. (2024). PENERAPAN METODE OUTDOOR LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(6), 2118–7302.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU DI ERA DIGITAL. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Masrukan, & Walid. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5(5), 50–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Mayasari, A., Arifudin, O., Juliawati, E., & Sabili Bandung, S. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mea, F., Tinggi, S., Kristen, A., Bangsa, A., Guru, K., Guru, I., & Dinamis, K. (2024). KREATIVITAS DAN

- INOVASI GURU DALAM MENCIPTAKAN. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275.
- Napisah, A., & Agusta, A. R. (2024). Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Muatan IPS Menggunakan Model Pintar Pada Kelas IV Di SDN Beringin 2. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(4), 1158–1172.
- Nawati, A., Setiawan, A., Al-Masjid, A., Havifah, B., & Khosiyono, C. (2024). Analisa Kebutuhan Media Pembelajaran Ipas Berbasis Pbl Terintegrasi Nilai Tri-Nga Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal.Unpas.Ac.Id*, 09(September).
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). Efektivitas Asesmen Autentik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 77–87. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3535>
- Rosidha, A. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 393. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2946>
- Saleh, M. (2021). Implementasi Kombinasi Model PBL, NHT, dan Make A Match untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Simki Pedagogia*, 4(2), 198–210. <https://jipied.org/index.php/JSP>
- Saputri & Yamin, R. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Sugiri, W. A., & Priatmoko, S. (2020). Perspektif Asesmen Autentik Sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.30736/atl.v4i1.119>
- Sya'bani, L., & Arini, N. W. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dan Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 8–18. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSJ>
- Twiningsih, A., Retnawati, H., & Cahyandaru, P. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran IPA pada siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(2), 59–69. <https://doi.org/10.30738/tc.v6i2.13599>
- Wati, E. K. A. K., Maruti, E. S. R. I., & Budiarti, M. (2020). Aspek kerjasama dalam keterampilan sosial siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97–114.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>