

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH
PADA SISWA KELAS IV SDN RAWAMANGUN 12 PAGI**

Syahla Talitha Irfansyah¹, Indah Wardatussa'idah², Engga Dallion E.W³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

Alamat e-mail : [1syahlaalmer190@gmail.com](mailto:syahlaalmer190@gmail.com) [2indahwardatussaidah@unj.ac.id](mailto:indahwardatussaidah@unj.ac.id),
[3engga_dallion@unj.ac.id](mailto:engga_dallion@unj.ac.id)

ABSTRACT

This study was motivated by the low social studies achievement of fourth-grade students at SDN Rawamangun 12 Pagi, which was influenced by a teaching process that remained teacher-centered, a lack of active student participation in learning activities, and the limited variety of teaching models and media used. These conditions have resulted in low student learning outcomes, where out of 32 students, only 11 students (34.38%) achieved learning mastery, while 21 students (65.62%) had not yet reached the established minimum passing score (KKTP) of 75. This study aims to improve social studies learning outcomes through the application of the "Make a Match" Cooperative Learning model, supported by acrylic puzzle media, for fourth-grade students at SDN Rawamangun 12 Pagi. This study employs the Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles, comprising the stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The participants in this study consisted of 32 students, comprising 16 boys and 16 girls. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and achievement tests. The results of the study indicate that the implementation of the "Make a Match" Cooperative Learning model, aided by acrylic puzzle media, was able to improve students' social studies learning outcomes. The percentage of students achieving mastery increased from 40.63% in Cycle I to 87.5% in Cycle II. Additionally, teacher activity increased from 70% to 93%, and student activity increased from 69.17% to 92%.

Keywords: Learning Outcomes, Social Studies, Cooperative Learning: "Make a Match" Activity.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Rawamangun 12 Pagi yang dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berfokus pada guru, kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, serta penggunaan model dan media pembelajaran yang belum bervariasi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana dari 32 siswa hanya 11 siswa (34,38%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 21 siswa (65,62%) belum mencapai KKTP yang ditetapkan, yaitu 75. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran

Cooperative Learning tipe *Make a Match* berbantuan media *puzzle* akrilik pada siswa kelas IV SDN Rawamangun 12 Pagi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa yang terdiri atas 16 laki-laki dan 16 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media *puzzle* akrilik mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 40,63% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru meningkat dari 70% menjadi 93%, dan aktivitas siswa meningkat dari 69,17% menjadi 92%. Dengan demikian, penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media *puzzle* akrilik terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match*.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan intelektual, sosial, dan karakter peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan kehidupan di masyarakat. Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi besar dalam pembentukan kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman mengenai konsep-konsep sosial, tetapi juga menanamkan nilai tanggung jawab, kerja sama, toleransi, serta kemampuan berpikir kritis dalam

kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan mampu memahami lingkungan sosialnya serta memiliki kesadaran sebagai warga negara yang baik.

Namun, pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yang menyebabkan hasil belajar siswa belum optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV E SDN Rawamangun 12 Pagi, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru masih menggunakan metode ceramah dan menulis di

papan tulis, sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Selain itu, penggunaan model dan media pembelajaran masih kurang bervariasi sehingga suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa terlihat kurang antusias, malu untuk bertanya, dan belum aktif dalam mengemukakan pendapat maupun berdiskusi dengan teman sekelasnya. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran turut memengaruhi capaian hasil belajar IPS

Berdasarkan data hasil Penilaian Harian (PH), diketahui bahwa dari 32 siswa kelas IV E hanya 11 siswa atau 34,38% yang berhasil mencapai nilai di atas KKTP 75. Sementara itu, sebanyak 21 siswa atau 65,62% masih memperoleh nilai di bawah ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah dan perlu mendapatkan perhatian melalui upaya perbaikan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Menurut teori *Cooperative Learning*, pembelajaran akan lebih

bermakna apabila siswa terlibat aktif dalam proses belajar melalui kegiatan kerja sama dan interaksi sosial. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa adalah *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*. Model ini menekankan kegiatan mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang aktif dan menyenangkan. Penerapan model *Make a Match* juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, serta tanggung jawab siswa dalam kelompok. Dalam penelitian ini, model *Make a Match* dipadukan dengan media *puzzle* akrilik yang dirancang lebih menarik, tahan lama, dan dapat digunakan secara berulang untuk membantu siswa memahami materi IPS secara lebih konkret dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media *puzzle* akrilik pada siswa kelas IV SDN Rawamangun 12 Pagi. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif, bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, serta bagi sekolah sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Rawamangun 12 Pagi melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media *puzzle* akrilik.

Desain penelitian dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas 4 tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan melalui

beberapa pertemuan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media *puzzle* akrilik, instrumen observasi, serta tes hasil belajar. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dalam proses pembelajaran IPS. Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan dan keberhasilan tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV E SDN Rawamangun 12 Pagi yang berjumlah 32 siswa, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Maret hingga Mei 2026.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, di mana setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2×35 menit. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah "Peraturan dan Tanggung Jawabku".

Pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan, hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah. Dari 32 siswa, hanya 11 siswa (34,38%) yang mencapai ketuntasan belajar sesuai KKTP yang ditetapkan, yaitu 75, sedangkan 21 siswa (65,62%) belum mencapai ketuntasan. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Siklus I Pertemuan I

Perencanaan

Pada tahap ini, guru Menyusun jadwal penelitian, menyiapkan modul ajar, media *puzzle* akrilik, lembar observasi, LKPD, serta soal evaluasi materi tentang pentingnya peraturan dan fungsinya di lingkungan sekolah

dan masyarakat. Guru juga Menyiapkan media dan sumber belajar.

Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan melalui 3 tahapan kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media *puzzle* akrilik.

Pengamatan

Hasil pengamatan observer pada pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemuan I, aktivitas guru dalam menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada pembelajaran IPS belum berjalan secara optimal. Aktivitas guru memperoleh skor 52 dari skor maksimum 80 dengan persentase sebesar 65%. Rendahnya hasil tersebut dipengaruhi oleh kurang optimalnya kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran pada materi pentingnya peraturan dan fungsinya di lingkungan sekolah serta masyarakat.

Hasil observasi terhadap lembar pemantauan aktivitas siswa pada Pertemuan I, keterlibatan siswa dalam penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* juga

masih belum berjalan secara efektif. Aktivitas siswa memperoleh skor 51 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 63,75%. Pada pertemuan ini, Keaktifan siswa masih tergolong rendah karena beberapa siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti arahan guru. Selain itu, kerja sama antarsiswa belum terlihat optimal sehingga proses pembelajaran belum berlangsung secara efektif dan kondusif.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada Pertemuan I siklus I, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* masih belum berjalan secara optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami langkah-langkah kegiatan sehingga proses pembelajaran terlihat kurang terarah. Selain itu, kerja sama antarsiswa dalam kelompok belum terbentuk dengan baik karena beberapa siswa masih pasif dan cenderung menunggu arahan dari guru. Guru juga masih mengalami kendala dalam mengelola kelas dan mengatur waktu pembelajaran. Oleh karena itu, pada pertemuan berikutnya guru berupaya memberikan penjelasan yang lebih

jelas mengenai mekanisme kegiatan serta meningkatkan bimbingan kepada siswa selama diskusi berlangsung.

Siklus I Pertemuan II

Perencanaan

Pada tahap ini, guru Menyusun jadwal penelitian, menyiapkan modul ajar, media *puzzle* akrilik, lembar observasi, LKPD, serta soal evaluasi materi tentang manfaat menaati peraturan dan penerapannya di lingkungan sekolah dan masyarakat. Guru juga Menyiapkan media dan sumber belajar.

Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan melalui 3 tahapan kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media *puzzle* akrilik.

Pengamatan

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan II memperoleh skor 56 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 70%. Peningkatan tersebut terlihat dari upaya guru memberikan penjelasan ulang yang lebih rinci

mengenai langkah-langkah kegiatan *Make a Match*, sehingga siswa mulai memahami cara mencari pasangan puzzle dengan lebih baik dan rasa kebingungan pada pertemuan sebelumnya mulai berkurang.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa Pertemuan II, siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam memahami alur kegiatan pembelajaran. Antusiasme dan semangat belajar siswa mulai terlihat, serta mereka mulai berani berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas siswa memperoleh skor 56 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 70%.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pertemuan II siklus I, proses pembelajaran mulai menunjukkan peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Siswa sudah mulai memahami mekanisme kegiatan *Make a Match* dan terlihat lebih aktif dalam mencari pasangan puzzle. Suasana kelas juga mulai lebih kondusif karena siswa mulai terbiasa bekerja sama dalam kelompok. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dan belum aktif menyampaikan pendapat saat diskusi maupun presentasi.

Selain itu, guru masih perlu memberikan perhatian lebih kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar agar seluruh siswa dapat terlibat secara optimal dalam pembelajaran.

Siklus I Pertemuan III

Perencanaan

Pada tahap ini, guru Menyusun jadwal penelitian, menyiapkan modul ajar, media puzzle akrilik, lembar observasi, LKPD, serta soal evaluasi materi tentang Penerapan sikap taat peraturan di lingkungan sekolah dan masyarakat. Guru juga Menyiapkan media dan sumber belajar.

Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan melalui 3 tahapan kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media puzzle akrilik.

Pengamatan

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan III, aktivitas guru menunjukkan peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Guru memperoleh skor 60 dari skor maksimal 80 dengan

persentase sebesar 75%. Dalam pelaksanaannya, guru sudah mampu menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada mata pelajaran IPS dengan cukup baik. Pada kegiatan awal, guru memberikan motivasi, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta menyampaikan langkah-langkah kegiatan secara lebih jelas. Guru juga menginformasikan kepada siswa bahwa pada akhir pembelajaran akan dilaksanakan *post test* Siklus I.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada Pertemuan III, proses pembelajaran menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Sebagian besar siswa sudah memahami mekanisme kegiatan *Make a Match* dan terlihat lebih antusias dalam mencari pasangan puzzle. Aktivitas siswa memperoleh skor 59 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 73,75%.

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif Siklus I masih tergolong rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Dari 32 siswa, hanya 13 siswa (40,63%) yang memperoleh nilai ≥ 75 , sedangkan 19 siswa (59,37%) masih memperoleh

nilai di bawah KKTP. Dengan demikian, target ketuntasan belajar sebesar 80% belum tercapai pada Siklus I.

Tabel 1. Hasil Belajar IPS Siswa ranah Kognitif Siklus I

Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Keterangan
≥ 75	13	40,63%	Belum mencapai ketuntasan
< 75	19	59,37%	

Berdasarkan Tabel 1. Rendahnya hasil belajar IPS dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti siswa yang masih belum memahami langkah-langkah model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*, kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta belum optimalnya kerja sama antarsiswa saat diskusi kelompok. Selain itu, beberapa siswa masih malu menyampaikan pendapat dan kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan maupun mempresentasikan hasil diskusi. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi IPS belum merata.

Meskipun demikian, penerapan model *Make a Match* mulai menunjukkan dampak positif terhadap pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan belajar

melalui permainan edukatif menggunakan *puzzle* dan mulai tertarik untuk berdiskusi serta bekerja sama dengan kelompoknya. Hasil pada Siklus I kemudian dijadikan bahan refleksi untuk melakukan perbaikan pada Siklus II, seperti meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan penjelasan yang lebih sistematis, serta memotivasi siswa agar lebih aktif dan percaya diri dalam pembelajaran.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada Pertemuan III, pelaksanaan pembelajaran menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan mampu bekerja sama dalam kelompok selama kegiatan *Make a Match* berlangsung. Penggunaan media *puzzle* juga membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hasil belajar siswa mulai mengalami peningkatan, namun ketuntasan klasikal belum mencapai target yang diharapkan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II.

Siklus II Pertemuan I

Perencanaan

Pada tahap ini, guru Menyusun jadwal penelitian, menyiapkan modul

ajar, media *puzzle* akrilik, lembar observasi, LKPD, serta soal evaluasi materi tentang Tanggung jawab dan penerapannya di lingkungan sekolah dan masyarakat. Guru juga Menyiapkan media dan sumber belajar.

Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan melalui 3 tahapan kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media *puzzle* akrilik.

Pengamatan

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II pertemuan I memperoleh skor 72 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 90%. Peningkatan tersebut terlihat dari kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih terstruktur dan sistematis. Guru juga mampu memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai langkah-langkah kegiatan *Make a Match*, sehingga siswa tidak lagi mengalami kebingungan saat pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I

memperoleh skor 70 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 87,5%. Peningkatan ini dipengaruhi oleh penjelasan guru yang lebih jelas, sistematis, dan disertai contoh konkret mengenai pelaksanaan kegiatan *Make a Match*.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pertemuan I siklus II, proses pembelajaran menunjukkan peningkatan dibandingkan Siklus I. Keaktifan siswa dalam berdiskusi dan mencari pasangan *puzzle* juga mulai meningkat. Selain itu, guru sudah lebih baik dalam mengelola kelas, memberikan motivasi, dan membimbing siswa selama kegiatan berlangsung. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dan masih memerlukan arahan guru dalam memahami materi pembelajaran.

Siklus II Pertemuan II

Perencanaan

Pada tahap ini, guru Menyusun jadwal penelitian, menyiapkan modul ajar, media *puzzle* akrilik, lembar observasi, LKPD, serta soal evaluasi materi tentang Dampak yang terjadi jika tidak melaksanakan tanggung

jawab. Guru juga Menyiapkan media dan sumber belajar.

Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan melalui 3 tahapan kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media *puzzle* akrilik.

Pengamatan

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II pertemuan II memperoleh skor 75 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 93,75%. Peningkatan aktivitas guru memberikan dampak positif terhadap siswa. Siswa mulai lebih berani menyampaikan pendapat dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Meskipun demikian, guru masih perlu meningkatkan pemerataan perhatian kepada seluruh siswa agar tidak hanya terfokus pada kelompok yang aktif.

Hasil pengamatan siswa pada Siklus II Pertemuan II memperoleh skor 74 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 92,5%. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Mereka mulai memahami langkah-

langkah kegiatan *Make a Match* dan lebih percaya diri saat mencari pasangan *puzzle* yang sesuai. Interaksi antarsiswa juga semakin baik karena setiap anggota kelompok mulai memiliki peran masing-masing dalam diskusi.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada Pertemuan II Siklus II, Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan mampu bekerja sama dalam kelompok selama kegiatan *Make a Match*. Sebagian besar siswa sudah berani menyampaikan pendapat dan mulai percaya diri saat berdiskusi maupun mempresentasikan hasil kelompok. Guru juga semakin optimal dalam mengelola pembelajaran dan membimbing siswa secara lebih merata. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang perlu diberikan motivasi agar lebih aktif dalam pembelajaran.

Siklus II Pertemuan III

Perencanaan

Pada tahap ini, guru Menyusun jadwal penelitian, menyiapkan modul ajar, media *puzzle* akrilik, lembar observasi, LKPD, serta soal evaluasi materi tentang menerapkan sikap tanggung jawab dalam kehidupan

sehari-hari. Guru juga Menyiapkan media dan sumber belajar.

Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan melalui 3 tahapan kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media *puzzle* akrilik.

Pengamatan

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II pertemuan III memperoleh skor 79 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 98,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada pembelajaran IPS.

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II pertemuan III memperoleh skor 78 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 97,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* secara aktif, mandiri, dan penuh antusias.

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif Siklus II mengalami

peningkatan yang sangat baik. Dari 32 siswa, sebanyak 28 siswa (87,5%) memperoleh nilai ≥ 75 , sedangkan 4 siswa (12,5%) masih memperoleh nilai di bawah KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar, telah berhasil dicapai pada Siklus II.

Tabel 2. Hasil Belajar IPS Siswa ranah Kognitif Siklus II

Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Keterangan
≥ 75	28	87,5%	Belum mencapai ketuntasan
< 75	4	59,37%	

Berdasarkan data pada Tabel 2. tentang persentase hasil belajar IPS pada Siklus II, hasil belajar siswa kelas IV E pada ranah kognitif mengalami peningkatan yang sangat baik. Dari 32 siswa, sebanyak 28 siswa (87,5%) memperoleh nilai ≥ 75 , sedangkan 4 siswa (12,5%) masih memperoleh nilai di bawah KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar, telah berhasil dicapai pada Siklus II.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa

penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan mencari pasangan puzzle, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi meningkat. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa lebih antusias, termotivasi, dan percaya diri selama mengikuti kegiatan belajar.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada Pertemuan III Siklus II, proses pembelajaran berjalan sangat baik dan menunjukkan peningkatan yang optimal dibandingkan pertemuan sebelumnya maupun Siklus I. Siswa terlihat lebih percaya diri, aktif, dan mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kondusif karena siswa sudah memahami mekanisme kegiatan *Make a Match* dengan baik. Guru juga mampu mengelola kelas secara efektif serta memberikan bimbingan yang sesuai kepada siswa.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berbantuan media puzzle akrilik terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV E SDN Rawamangun 12 Pagi. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang meningkat dari 40,63% pada Siklus I menjadi 87,5% pada Siklus II.

Selain itu, hasil observasi aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 70% pada Siklus I menjadi 93,75% pada Siklus II. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran turut meningkat dari 69,17% pada Siklus I menjadi 92,5% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Make a Match* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan

kerja sama dan rasa percaya diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Prihatmojo. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*, Yayasan Hamjah Diha. Penerbit YAYASAN HAMJAH DIHA.
- Alif Achadah. (2025). *Cooperative Learning Implementasi Model-Model Pembelajaran*. Nafal Publishing. PT Nafal Global Nusantara.
- Agus Prihatmojo. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha. Penerbit Yayasan Hamjah Diha.
- Agung Prihatmojo dan Rohmani. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*. Penerbit Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020.
- Ana Juliani, Ali Mustadi, dan Intan Lisnawati. (2021). "Make A Match Model" for Improving the Understanding of Concepts and Student Learning Results," *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 5.
- Aprido B Simamora, dkk. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

- Arden Simeru, dkk. (2023). *MODEL–MODEL PEMBELAJARAN*, ed. oleh Sutomo. Penerbit Lakeisha.
- Gusnarib Wahab, dan Rosnawati. (2021). *TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.
- H. Abdul Karim. (2018). *PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)*.
- Hj Helmiati. (2022). *MODEL PEMBELAJARAN*. Aswaja Pressindo.
- Indra Nanda, dkk. (2021). *PTK Untuk Guru Inspiratif*. Penerbit Adab.
- Melisa Romiyanti Manurung, Caska, dan Fima Alia Sari. (2023). “PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 6.
- Meriyati. (2025). *MEMAHAMI KARAKTERISTIK ANAK DIDIK*. Fakta Press.
- Mieke Mandagi, Dkk., *INOVASI PEMBELAJARAN DI PENDIDIKAN TINGGI*. DEEPUBLISH.
- Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, dan Nasobi Niki Suma. (2021). *KONSEP DASAR IPS*. Komojoyo Press (Anggota IKAPI).
- Nashrullah. (2022). *Pembelajaran IPS (Teori Dan Praktik)*. CV. EL PUBLISHER.
- Rinja Efendi, dan Asih Ria Ningsih. (2020). *Pendidikan Karakter Di Sekolah*. CV. Penerbit Qiara Media - Pasuruan.
- Sin Algonda Porsiana, Johaness Pelamonia, dan Lestari. (2026). “Make a Match Cooperative Learning Model: Science Learning Outcomes on Natural Resource Topic at Elementary School,” *Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 5.
- Sri Hayati (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia.
- Sudirman., Burhanuddin dan Fitriani. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Suhirman. (2021) *Penelitian Tindakan Kelas. Pendekatan Teoritis & Praktis*. Sanabil.
- Umar Sulaiman. (2022). *Pembelajaran IPS SD/MI*. RAJAWALI PERS.
- Wahyuddin, dkk. (2024). *TEORI BELAJAR DAN APLIKASINYA*.

IKIP BJN Press.

Wardana, dan Ahdar Djamaluddin.

(2021). *Belajar dan Pembelajaran, CV. Kaafah Learning Center: Jakarta.*

Wirawan Fadly. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka.* Bening Pustaka.

Yendri Wirda, dkk. (2020). *FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA.* Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Redaksi.