

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERARIF TIPE
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 32 LUBUK LINGGAU**

Athaya Zahra Fisyabila¹, Tio Gusti Satria², Sujarwo³

PGSD Universitas PGRI Silampari

¹athayaspeed1116@gmail.com, ²satriagustio@gmail.com,

³sujarwokusumo@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the learning mastery of Grade V students in Science and Social Studies (IPAS) at SD Negeri 32 Lubuklinggau after the implementation of the Make A Match cooperative learning model assisted by Flash Card media. The main problem addressed in this study was the low student learning outcomes, with only 25% of students achieving the minimum mastery criterion. This research employed an experimental method using a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 24 students from Class V.A. Data were collected through an objective test and analyzed using a one-sample t-test. The results showed that the mean score increased from 46.11 on the pretest to 78.61 on the posttest. The hypothesis testing indicated that the calculated t-value (4.061) was higher than the critical t-value (1.714), leading to the conclusion that the implementation of the Make A Match cooperative learning model assisted by Flash Card media significantly improved students' learning mastery in Science and Social Studies (IPAS) for Grade V students at SD Negeri 32 Lubuklinggau.

Keywords: *Flash Card, Learning Outcomes, IPAS, Make A Match, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau setelah diterapkan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flash Card*. Masalah utama penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa di mana hanya 25% yang mencapai nilai ketuntasan. Metode penelitian ini digunakan adalah eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Sampel penelitian berjumlah 24 siswa kelas V. A. Data dikumpulkan melalui tes objektif dan dianalisis menggunakan uji-t satu sampel. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 46,11 (*pretest*) menjadi 78,61 (*posttest*). Hasil uji hipotesis $t_{hitung} (4,061) > t_{tabel} (1,714)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau.

Kata Kunci: *Flash Card, Hasil Belajar, IPAS, Make A Match, Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Pendidikan faktor esensial yang sangat berguna dalam memajukan peradaban dan aktivitas kehidupan manusia. Pendidikan adalah proses yang dijalankan secara terencana dan penuh kesadaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga didorong menggali potensi diri sehingga terbentuk karakter kuat yang mencakup nilai keagamaan, moral, kejujuran, dan tanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan berfungsi tidak hanya sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses sistematis pengembangan individu yang berintegritas, adaptif, dan berkarakter kuat dalam menghadapi tantangan era modern (Sujarwo, dkk., 2026). Pendidikan dilaksanakan melalui implementasi pembelajaran di kelas dengan kegiatan belajar, yaitu proses yang dijalani setiap orang untuk memperoleh perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif melalui pengalaman. Oleh karena itu, perkembangan dunia pendidikan harus berjalan beriringan

dengan perubahan budaya kehidupan sebagai kesiapan menghadapi tantangan masa depan (Fitriani, dkk., 2022).

Proses pembelajaran memegang peran penting dalam keberlangsungan transfer ilmu sehingga siswa dapat menguasai berbagai kemampuan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikombinasikan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), (Ramadhani et al., 2023). Salah satu mata pelajaran penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS menuntut siswa untuk memahami konsep secara nyata melalui pengalaman langsung, sekaligus menjadi sarana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar serta memahami keterkaitan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang agar memberikan

pengalaman belajar secara langsung dan memotivasi rasa ingin tahu siswa.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak terlepas dari berbagai faktor internal dan eksternal yang memengaruhi proses serta hasil belajar siswa. Menurut (Suprapmanto & Zakiyah, 2024) dari sisi internal masih ditemukan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran IPAS, motivasi belajar yang kurang optimal akibat minimnya dukungan dari orang tua maupun lingkungan sekitar, serta perbedaan kemampuan belajar siswa. Secara eksternal, permasalahan muncul dari metode pembelajaran yang monoton, pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dan konvensional, serta media pembelajaran yang kurang menarik. (Safira, dkk., 2020) menjelaskan bahwa kondisi ini diperparah oleh praktik kelas yang masih didominasi penjelasan guru dan tugas dari buku ajar tanpa penerapan model kooperatif secara optima. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan iklim pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Satria, dkk., 2026).

Meskipun siswa telah dikelompokkan, proses pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan prinsip kerja sama yang efektif, kerja sama efektif belum tercermin sepenuhnya sehingga pembelajaran tetap berpusat pada guru (*teacher-centered*), bukan pada siswa (*student-centered*). Hal ini sejalan dengan pendapat (Damaiyanti, dkk., 2023) bahwa sistem pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa cenderung ragu dan takut berpendapat, sehingga keterlibatan aktif mereka dalam memahami konsep IPAS menjadi kurang maksimal. Karena keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efektif, aktif, inovatif, kreatif, sekaligus nyaman dan menyenangkan agar siswa terdorong memahami materi secara optimal (Romansyah, dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 7 Oktober 2025. Penulis menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang diajarkan, karena informasi yang disampaikan guru kebanyakan berupa penjelasan lisan dan metode

ceramah sehingga siswa sulit mencerna dan memahami materi. Selain itu, siswa terlihat kurang fokus dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Oktaviana, dkk., 2024) yang menyatakan bahwa rendahnya tingkat fokus dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, yang terlihat dari kesulitan siswa dalam menjawab pertanyaan guru terkait materi yang sudah dibahas sebelumnya. Berdasarkan temuan tersebut, penulis memandang perlu digunakannya alat bantu belajar, seperti gambar atau model pembelajaran tertentu, untuk memperjelas materi bagi siswa.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara bersama wali kelas V.A, yang menyatakan bahwa kelas V.A SDN 32 Lubuk Linggau telah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS sebesar 70. Dari 24 siswa kelas V.A, hanya 6 siswa (25%) yang mencapai KKTP, sedangkan 18 siswa (75%) belum mencapai KKTP, dengan nilai rata-

rata kelas hanya 51,3. Kondisi serupa juga terjadi di kelas V.B, dengan 10 dari 19 siswa (52,65%) yang tuntas KKTP dan 9 siswa (47,35%) belum tuntas, dengan nilai rata-rata 59. Data ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong sangat rendah.

Rendahnya hasil belajar tersebut turut dipengaruhi oleh proses pembelajaran di kelas, di mana siswa cenderung pasif ketika guru menyampaikan materi, sehingga minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Meskipun sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang semestinya mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran, pada praktiknya guru masih menggunakan media yang kurang bervariasi sehingga peran guru lebih dominan dibandingkan siswa. Seharusnya, penerapan model pembelajaran seharusnya mampu mengembangkan kemampuan dasar sekaligus menumbuhkan sikap positif pada diri siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan (Qodra, dkk., 2023).

Berdasarkan uraian fenomena, teori, dan data di atas, dapat

dirumuskan bahwa permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuk Linggau, yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan metode dan media yang kurang bervariasi, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penulis menawarkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flash Card*. Melalui model *Make A Match*, setiap siswa memperoleh kartu soal atau kartu jawaban dan berusaha mencari pasangan kartu yang sesuai secepat mungkin (Oktaviana, dkk., 2023). Model pembelajaran *Make A Match* ini bertujuan melatih siswa memperdalam penguasaan materi, mendorong mereka berpikir cepat, mengingat informasi dengan baik, serta mengembangkan kemampuan menganalisis dan berinteraksi sosial, sehingga siswa lebih mudah memahami materi sekaligus menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif (Lestari, dkk., 2023). Kelebihan model ini terletak pada terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui unsur

permainan, yang membantu siswa memahami materi lebih baik dan berdampak pada peningkatan hasil belajar (Ulfa, dkk., 2023). *Make A Match* dipandang tepat diterapkan di sekolah dasar karena siswa pada usia ini umumnya menyukai aktivitas bermain (Ari Utami, dkk., 2020) sehingga pembelajaran diharapkan berlangsung lebih aktif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif (Jariyah, dkk., 2026). Penggunaan media membantu penyampaian informasi secara lebih menarik karena berfungsi sebagai sarana penyampai pesan sekaligus meminimalisir hambatan belajar, sehingga pesan guru dapat diterima siswa secara efektif dan efisien (Satria & Egok, 2020).

Media *Flash Card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang memuat kata dan gambar, dengan keunggulan praktis, mudah dibawa, mudah diingat, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Maeswaty, dkk., 2023). *Flash Card* berupa kartu bergambar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan memuat rangkaian pesan atau

informasi sesuai tujuan yang diinginkan (Rahmawati, dkk., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuk Linggau, khususnya pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis, yaitu memperkaya kajian tentang penerapan model *Make A Match* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, maupun secara praktis, yaitu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi guru, serta menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 32 Lubuk Linggau”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, menggunakan desain *one group pre-test post-test*. Desain ini memungkinkan pengukuran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*), sehingga efektivitas perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat melalui perbandingan kedua kondisi tersebut (Sugiyono, 2022). Desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pre-test Post-test*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2022:74)

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 32 Lubuk Linggau pada semester genap tahun 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 43 siswa, terdiri atas kelas V.A (24 siswa) dan V.B (19 siswa). Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2023). Kelas V.A dipilih sebagai sampel karena memiliki rata-rata hasil belajar IPAS yang lebih rendah dibandingkan kelas V.B, sehingga dinilai lebih representatif

untuk melihat perubahan hasil belajar setelah penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card*.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa melalui soal pilihan ganda yang mencakup jenjang kognitif C1–C4, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memverifikasi data hasil tes. Instrumen tes yang dikembangkan sebanyak 20 butir soal, kemudian diuji cobakan dan dianalisis validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukarannya. Uji validitas menggunakan rumus *point biserial correlation* (Arikunto, 2020) dengan membandingkan r_{pbis} terhadap r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Uji reliabilitas dihitung menggunakan rumus KR-20 (Arikunto, 2021), sedangkan daya pembeda dan tingkat kesukaran masing-masing dihitung menggunakan indeks kesukaran.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa dari 20 butir soal, 15 soal dinyatakan valid dan reliabilitas instrumen tergolong sangat tinggi ($r = 0,82$). Berdasarkan rekapitulasi keseluruhan indikator (validitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran), dipilih 15 butir soal yang memenuhi

kriteria layak digunakan sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test*.

Data yang diperoleh dianalisis melalui beberapa tahap: (1) penghitungan nilai rata-rata dan simpangan baku *pre-test* dan *post-test* (Sugiyono, 2017); (2) uji normalitas data menggunakan Chi Kuadrat untuk memastikan data berdistribusi normal (Sugiyono, 2021); dan (3) uji hipotesis menggunakan uji-t satu pihak untuk menguji apakah rata-rata hasil belajar *post-test* siswa setelah diterapkan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* mencapai atau melampaui nilai KKTP (70) secara signifikan (Riduwan, 2020). Kriteria pengujian: H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan H_0 ditolak (H_a diterima) jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 32 Lubuk Linggau pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah 24 siswa, berlangsung dari tanggal 25 April sampai 25 Mei 2026. Pelaksanaan penelitian meliputi lima kali pertemuan, yaitu satu kali *pre-test*, tiga kali *treatment*, dan satu kali *post-*

test, dengan rincian waktu disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pelaksanaan Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan
1	9 Mei 2026	Pelaksanaan <i>Pre-test</i>
2	12 Mei 2026	<i>Treatment 1</i>
3	14 Mei 2026	<i>Treatment 2</i>
4	16 Mei 2026	<i>Treatment 3</i>
5	23 Mei 2026	Pelaksanaan <i>Post-test</i>

Pre-test diikuti oleh 24 siswa menggunakan 15 soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil menunjukkan nilai rata-rata sebesar 46,11 dengan simpangan baku 22,23, nilai tertinggi 93,33, dan nilai terendah 20. Dari 24 siswa, hanya 4 siswa (16,66%) yang mencapai KKTP 70, sedangkan 20 siswa (83,33%) belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa sebelum diterapkan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* masih tergolong rendah.

Treatment dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan pada materi Bab 8 "Bumiku Sayang, Bumiku Malang". Pada *Treatment I* (12 Mei 2026), pembelajaran difokuskan pada pengenalan bencana alam dan penyebab perubahan bumi karena faktor alam; siswa dibagi ke dalam 5 kelompok dan mulai mengenal langkah-langkah model

Make A Match, meski sebagian masih tampak bingung karena pertama kali diterapkan. Pada *Treatment II* (14 Mei 2026), materi dilanjutkan pada jenis-jenis dan proses terjadinya bencana alam menggunakan media *Flash Card*; siswa mulai terlihat lebih aktif dan mampu mempresentasikan hasil pencocokan kartu di depan kelas. Pada *Treatment III* (16 Mei 2026), pembelajaran berfokus pada dampak bencana alam terhadap kehidupan manusia, dengan kartu soal-jawaban yang diperbarui serta sesi presentasi dan umpan balik yang lebih komprehensif.

Post-test diikuti oleh 24 siswa dengan 15 soal pilihan ganda yang sama jenisnya dengan *pre-test*. Hasil menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 78,61 dengan simpangan baku 10,39, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 53,33. Dari 24 siswa, 22 siswa (91,66%) mencapai KKTP 70, sedangkan hanya 2 siswa (8,33%) yang belum tuntas. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Kategori	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
Jumlah Siswa	24	24
Nilai rata-rata	46,11	78,61
Simpangan Baku	22,23	10,39
Nilai tertinggi	93,33	100
Nilai terendah	20	53,33
Rentang nilai	73,33	46,67
Jumlah siswa yang tidak tuntas	20	2
Jumlah siswa yang tuntas	4	22

Data pada Tabel 3 menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 32,50 poin (75,00%) setelah penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card*, disertai peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari 4 menjadi 22 siswa dari total 24 siswa.

Uji normalitas menggunakan Chi Kuadrat pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

	χ^2 hitung	dk	χ^2 tabel	Normalitas Data
<i>Pre-test</i>	5,7366	5	11,07	Normal
<i>Post-test</i>	4,9342	5	11,07	Normal

Karena nilai χ^2 hitung pada kedua data lebih kecil dari χ^2 tabel, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji signifikansi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji-t satu pihak, dengan hipotesis: H_0 menyatakan hasil belajar IPAS siswa setelah penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* tidak mencapai KKTP 70 ($\mu_0 < 70$), sedangkan H_a menyatakan hasil belajar siswa signifikan mencapai atau melampaui KKTP 70 ($\mu_0 \geq 70$). Hasil perhitungan uji-t disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Data *Post-test*

Tes	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
<i>Post-test</i>	4,061	1,714	$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ H_a diterima

Hasil perhitungan menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,061 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,714 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuk Linggau secara signifikan tuntas setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flash Card*.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar

IPAS siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuk Linggau setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flash Card*. Berdasarkan hasil *pre-test*, kemampuan awal siswa pada materi Bab 8 "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" masih tergolong rendah, dengan sebagian besar siswa belum mencapai KKTP. Rendahnya hasil belajar tersebut sejalan dengan kondisi pembelajaran sebelum perlakuan, yaitu proses belajar yang masih terpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan berperan aktif. Kondisi ini memperkuat pendapat (Damaiyanti dkk., 2023) bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung ragu, takut, dan kurang percaya diri menyampaikan pendapat, sehingga keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran menjadi terbatas.

Setelah *pre-test* dilaksanakan, pembelajaran dengan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* diterapkan selama tiga kali pertemuan pada materi yang sama. Pada pertemuan pertama, siswa masih tampak bingung dalam mengikuti tahapan model pembelajaran ini karena baru pertama kali diterapkan.

Namun, pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa mulai memahami alur pembelajaran *Make A Match* dan menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, terlihat dari keberanian mereka mengemukakan pendapat saat diskusi kelompok. Perkembangan ini sejalan dengan pendapat (Sumarni, 2021) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan model *Make A Match* adalah kemampuannya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun topik yang dibahas pada setiap pertemuan berbeda, materi tersebut tetap saling berkaitan, dan penulis secara konsisten mengarahkan setiap siswa untuk mendapat kesempatan yang setara dalam menyampaikan pendapat maupun tampil di depan kelas, sehingga keterlibatan aktif tidak hanya dialami oleh sebagian siswa saja.

Meskipun demikian, penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* tidak lepas dari beberapa kendala. Kendala pertama berkaitan dengan pengelolaan kelas, di mana siswa yang belum sepenuhnya memahami konsep permainan cenderung ribut saat mencari pasangan kartu karena

antusiasme yang berlebihan, sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif. Temuan ini sejalan dengan (Fauzizah dkk., 2026) yang menyatakan bahwa penerapan model *Make A Match* cenderung memunculkan tingkat kebisingan kelas yang cukup tinggi, terutama saat siswa berpindah tempat untuk mencari pasangan kartu, sehingga berpotensi mengganggu fokus belajar siswa dengan gaya belajar auditori yang lebih lambat merespons. Kendala kedua terkait dengan ukuran media *Flash Card* yang relatif kecil, sehingga sebagian siswa kurang jelas dalam mengamati gambar pada kartu. Kondisi ini sejalan dengan kelemahan media *Flash Card* yang diungkapkan (Maziyah & Zumrotun, 2024) yaitu ukuran kartu yang kecil membuatnya mudah hilang apabila tidak dijaga dengan baik, selain berpotensi menyulitkan visibilitas dalam kegiatan kelompok besar.

Setelah tiga kali pertemuan *treatment*, *post-test* dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar akhir siswa. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil *pre-test*, baik dari sisi nilai rata-rata maupun jumlah siswa yang mencapai KKTP.

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* mampu mendorong motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional yang diterapkan sebelumnya. Siswa dikategorikan tuntas belajar apabila nilai yang diperoleh telah mencapai KKTP yang ditetapkan, dan peningkatan jumlah siswa tuntas dari *pre-test* ke *post-test* menunjukkan bahwa perubahan pola pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi lebih partisipatif melalui model *Make A Match* berkontribusi nyata terhadap pemahaman siswa pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang.

Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat pandangan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* efektif diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Meskipun demikian, kendala teknis seperti pengelolaan kelas saat sesi mencari pasangan kartu dan keterbatasan ukuran media *Flash*

Card perlu diperhatikan guru agar manfaatnya dapat dirasakan optimal tanpa mengorbankan kekondusifan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *Flash Card* mampu menarik perhatian peserta didik sehingga membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Hayati, L. 2021). Berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu, hasil yang diperoleh dalam penelitian (Fauhah & Rosy, 2021) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa, memperkuat motivasi belajar dan interaksi antarsiswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS Kelas V SD Negeri 32 Lubuk Linggau setelah

diterapkan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* signifikan tuntas. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perubahan positif respon siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif baik secara individu maupun dalam kelompok, berani mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan serta menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Utami, N. P. M., Ganing, N. N., & Rini Kristiantari, M. G. (2020). Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle Suku Kata* Berpengaruh Terhadap Keterampilan Menulis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27035>
- Damaiyanti Rani, Akbar, M. T., & Mega Prasrihamni. (2023). Analysis Of Students' Creative T Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas 4 Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(04), 339–348. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1498>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fauzizah, N. N., Trimurtini, T., &

- Ratnaningrum, I. (2026). Effectiveness Of The *Make A Match* Model Based On *Flashcard* Media To Improve Students' Learning Outcomes On Fractions. *Kognitif: Jurnal Riset Hots Pendidikan Matematika*, 6(2), 894–905. <https://doi.org/10.51574/Kognitif.V6i2.5259>
- Fitriani, F., Satria, T. G., & Valen, A. (2022). Penerapan Model *Make A Match* Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri Lubuk Kemang. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 270–279. <https://doi.org/10.54367/Aquinas.V5i2.1945>
- Hayati Lilik. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 15(Vol. 15 No. 2 (2021): Oktober). <https://doi.org/10.21067/Jppi.V15i2.5684>
- Jariyah, C., Mulyono, D., & Gusti Satria, T. (2026). Development Of Ctl-Based E-Comic Learning Media Assisted By Canva Ai For Pancasila Education In Fourth-Grade Elementary School. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.22460/Jpp.V5i1.31522>
- Lestari, S. D., Khamdun, K., & Riswari, L. A. (2023). Penerapan Model *Make A Match* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn Boloagung 02. *As-Sabiqun*, 5(2), 592–603. <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V5i2.3125>
- Maeswaty Devita, A., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd 11 Jpgsd (Issue 2). <https://doi.org/10.17509/Jpgsd.V8i2.63440>
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di Sdn 3 Karangaji. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 157–164. <https://doi.org/10.51494/Jpdf.V5i1.1401>
- Oktaviana, A., Supriyanto, S., & Egok, A. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Scrapbook* Dalam Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri Kalibening. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(1), 23–35. <https://doi.org/10.31540/Jpp.V17i1.2313>
- Oktaviana, M., Pandra, V., & Sujarwo. (2024). Penerapan Media Diorama Pada Pembelajaran Ipa Materi Perubahan Lingkungan Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Tegalrejo. *Ljse Linggau Journal Science Education*, 4(1), 245–256. <https://doi.org/10.55526/Ljese.V4i1.693>
- Qodra Mutia, L., Hiltrimartin, C., & Wati, D. (2023). Application Of The *Make A Match* Model To Improve The Learning Outcomes Of Class Ii Students In Elementary Schools. *Journal Of Basic Education Research*, 4(3), 91–97. <https://doi.org/10.37251/Jber.V4i3.724>
- Rahmawati, S. R., Usman, H., & Yulfaity, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips

- Siswa Kelas Iv Sd Inpres Minasa Upa 1. *Lempu Pgsd*, 1(1), 107–113.
<https://doi.org/10.70713/Lempu.V1i1.3343>
- Ramadhani, N. L., Khamdun, & Ardianti, S. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Monies Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 3 Padurenan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(3), 415–426.
<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i3.1412>
- Romansyah, D., Egok, A. S., & Frima, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1819–1828.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i2.2316>
- Safira Cherly Ana, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Iii Sdn Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29.
<https://doi.org/10.37630/jpm.V10i1.277>
- Satria, T. G., Widaswari, D., Maharani, T., Rijal, A., & Abadi, C. (2026). Pembelajaran Interaktif: Peningkatan Karakter Literasi Sebagai Kompetensi Guru (Vol. 7, Issue 2).
<https://doi.org/10.53696/27214834.1742s>
- Satria, T. G., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i1.382>
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, Muhamad Akip, & Widia Putri. (2026). A Integrasi Qisas Al Anbiya Sebagai Strategi Pengembangan Karakter Peserta Didik: Studi Kasus Di Mi Nur Riska Lubuklinggau. *Pijar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2), 680–694.
<https://doi.org/10.58540/Pijar.V4i2.1583>
- Sumarni, S. (2021). Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39–44.
<https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1281>
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199–204.
<https://doi.org/10.52005/belaindik.a.v6i2.232>
- Ulfa Devita Sari Maria, Sulianto, J., & Widyaningrum, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Mranggen 4. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1469–1479.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.852>