

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA SISWA SEKOLAH DASAR

¹Nur Hidayah, ²Sagita Nur 'Aeni, ³Erlina Dwi Cahyani, ⁴Syifa Nur Hidayah, ⁵Devi Mukti Safila, ⁶Sairotul Fadhilah, ⁷Puji Rahayu, ⁸Isma Nurahmawati

hidayahnur.2132@gmail.com, Sagitaaeni4@gmail.com, erlinadwicahyani30@gmail.com, syifanurhidayah65@gmail.com, devimuktisafilaa@gmail.com, Sairaalfadhilah@gmail.com, pujirhy1103@gmail.com, ismarahma59@gmail.com

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap

Abstract

This study aims to determine the improvement of ips learning outcomes using the make a match learning model in elementary school students. This research is a qualitative research which is a descriptive research. The research method used in this research is the library research method. The data from this research was analyzed descriptively. The results of this study indicate that there is an increase in ips learning outcomes using the make a match learning model in elementary school students.

Keywords: *learning outcomes, ips, make a match*

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ips menggunakan model pembelajaran *make a match* pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mana penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian studi kepustakaan (*library research*). Data hasil penelitian ini dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ips menggunakan model pembelajaran *make a match* pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *hasil belajar, ips, make a match.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Usman et al., 2024). Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu (Ujud et al., 2023). Pendidikan mempunyai berbagai tujuan.

Tujuan pendidikan nasional merupakan tuntutan besar bagi generasi penerus bangsa untuk meraih cita-cita tersebut. Siswa harus berusaha belajar dengan sungguh-sungguh

dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk meningkatkan hasil belajar ini sangat dibutuhkan guru yang memiliki kompetensi yang tinggi, pembelajaran yang efektif dan peran dari orang tua. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Somayana, 2020). Hasil belajar dapat diperoleh melalui proses pembelajaran dari berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji setiap peristiwa konsep fakta dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Mata pelajaran IPS di dalamnya memuat materi geografi sejarah sosiologi dan ekonomi (Kumara et al., 2024). Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial, pendidikan IPS dimaksudkan mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Selain itu, pembelajaran IPS juga dapat mengasah keterampilan penting peserta didik di tengah perkembangan dunia untuk dapat berkontribusi menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik (Safitri et al., 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar sering kali menghadapi berbagai permasalahan yang mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan belajar IPS di sekolah dasar antara lain kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran IPS, karena menganggap materi IPS banyak hafalan dan soal-soal yang sulit. Selain itu, metode pengajaran yang kurang variatif, serta sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang memadai, mengakibatkan materi kurang efektifnya penyampaian materi pelajaran (Argiarta et al., 2024).

Salah satu cara untuk menyelesaikan masalah rendahnya hasil belajar siswa adalah menggunakan pembelajaran kooperatif yang didalamnya ada unsur permainan (Suhartati & Munawar, 2024). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan (Ningrum & Nugraheni, 2025). Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan. Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match*, dapat memupuk kerja sama dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan sebagian besar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Rahmawati ulath et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan adalah kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan, data dan informasi dari artikel, catatan maupun jurnal yang berkaitan dengan suatu topik tertentu (Adisel et al., 2022). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kajian isi dari artikel jurnal yang telah terindeks sebagai sumber data penelitian khususnya lingkup peningkatan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *make a match* pada siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini, untuk keseluruhan artikel publikasi dilakukan peninjauan kembali untuk mengambil artikel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria tersebut antara lain (a) artikel terindeks (b) diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2025 (c) analisis sesuai topik kajian.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan, langkah pertama adalah mengumpulkan bahan-bahan penelitian. Langkah kedua, membaca bahan kepustakaan. Langkah ketiga, membuat catatan penelitian. Dan langkah keempat, mengolah catatan penelitian. Semua bahan yang telah dibaca kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang disusun dalam bentuk laporan penelitian (Mahdi, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

No.	Judul Artikel	Penulis	Sumber Data	Hasil Penelitian
1.	Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> pada Siswa Sekolah Dasar	M. Ihsan Ramadhani (2021)	Jurnal Ilmu Pendidikan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas guru menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> siklus 1 mendapatkan presentase 77,94% dengan kategori baik meningkat menjadi 86,74% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Hasil belajar IPS materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” siswa kelas V pada siklus I memperoleh presentase 68,96% meningkat menjadi 86,20% di siklus II.

2.	Pengunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V di SDN Tlogomas 2 Kota Malang	Firsta Bagus Sugiharto, Chusnul Chotimah, Veronika Ica (2024)	Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran koopreatif tipe Make A Match untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Tlogomas 2 Kota Malang terbukti tepat. Hal tersebut dapat dibuktikan dari data- data observasi aktivitas siswa yang diperoleh pada siklus I dengan presentase 75% dikategorikan cukup, dan siklus II dengan presentase 93,75% dikategorikan sangat baik.
3.	Pengaruh Strategi Pembelajaran Make A Match Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar	Uciatun, M. Japar, Amalia Sapriati (2022)	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Make-A-Match lebih tinggi dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional. Strategi pembelajaran Make-A-Match dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPS di kelas dengan karakteristik tingkat sekolah dasar kelas V untuk membantu siswa memahami mata pelajaran.

4.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV	Imelda Sabrina Sibarani, Rahel Alicia Nababan, Marthauli Sinaga, Suryaningsih Purba (2024)	Jurnal Rectum	Berdasarkan penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada siswa Kelas IV di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar, disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang terlihat dari perubahan nilai yang telah diperoleh dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> . Model pembelajaran kooperatif <i>make a match</i> terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.
5.	Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	Suhartati, Ali Munawar (2024)	Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan	Hasil penelitian menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar IPS dan ketuntasan belajar. Persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru siklus I sebesar 71,4% dengan kriteria baik. Siklus II meningkat menjadi 91,9% dengan kriteria sangat baik. Hasil belajar IPS ketika pretest rata-rata kelas adalah 55. Siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 74,3. Siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 80. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran

				Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 tahun ajaran 2022/2023.
6.	Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 Palembang	Putri Kembang Dadar, Bambang Hermansah, Susanti Faipri Selegi (2022)	Jurnal On Teacher Education	Hasil analisis data deskriptif diperoleh perhitungan uji-t di peroleh nilai t. hitung=4,30, jika dibandingkan dengan t-tabel 59 adalah 1,671 berarti t. hitung > t-tabel maka tolak Ho dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran <i>make a match</i> efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 21 Palembang.
7.	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Katolik Stella Maris Girian	Ni Luh Putu Ayu Megayanti. Margareta O. Sumilat, Stelly V. Manawan (2024)	Jurnal Pendidikan Dasar	Hasil penelitian menunjukkan penilaian hasil belajar pada siklus 1 diperoleh 68,7% sehingga dilanjutkan pada siklus yang ke II, setelah memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat menjadi 91,3%.
8.	Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar Dengan Model Make a Match untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar	Lu'Lul Jannah, Jamalludin Arifin, Ulfayani Hakim (2025)	Jurnal Studi Islam dan Humaniora	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan kartu bergambar dengan model Make a Match secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Minat siswa dalam belajar IPS meningkat dari 47% menjadi 95%, dan rasa

				senang siswa terhadap pelajaran IPS meningkat dari 60% menjadi 97%. Dalam hal hasil pembelajaran, tingkat penguasaan pra-implementasi sebesar 32% meningkat menjadi 100% setelah menerapkan model Make a Match dengan permainan kartu bergambar. Hal ini menunjukkan efektivitas pendekatan dalam menumbuhkan motivasi dan keberhasilan akademis dalam pembelajaran IPS.
9.	Pengaruh Model <i>Make A Match</i> Berbantu Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Tema Kayanya Negeriku Di Kelas IV SDN No 105361 Lubuk Cemara	Cindy Pratiwi, Umar Darwis (2021)	<i>Journal Educational Research and Social Studies</i>	Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS menggunakan model <i>make a match</i> berbantu kartu bergambar. Hasil ini diperkuat dengan pencapaian rata-rata nilai siswa pada kelas Pembelajaran konvensional dengan nilai 76,2 sedangkan Model <i>make a match</i> memperoleh nilai 88,97 Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas kegiatan siswa dapat dikategorikan sangat baik dalam menggunakan model <i>make a match</i> berbantu kartu bergambar.

10.	Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Negeri Saronsong Riksan	Riksan Kolopita, Widdy H Rorimpandey, Bobby A Lompoliuw (2024)	Jurnal allmiah Wahana Pendidikan	Penerapan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih khusus pada mata pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Saronsong Tomohon. Model pembelajaran <i>Make A Match</i> mampu membuat siswa menjadi aktif, berani, dan dapat bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran.
-----	---	--	----------------------------------	--

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani, 2021) diperoleh hasil bahwa, model pembelajaran *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. Hasil belajar siswa dan aktivitas guru meningkat signifikan antara siklus I dan II, misalnya hasil belajar siswa meningkat dari 55,43% pada siklus pertama menjadi 83,91% pada siklus kedua, dan motivasi dan keterlibatan siswa meningkat signifikan. Setelah penerapan model ini, penguasaan belajar sosial siswa kelas V meningkat dari 68,96% pada siklus pertama menjadi 86,20% pada siklus kedua. Persentase aktivitas guru juga meningkat dari 77,94% (baik) menjadi 86,76% (sangat baik) sepanjang siklus. Model *Make A Match* meningkatkan motivasi siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan berkolaborasi, dan membuat kelas menjadi lebih menyenangkan. Siswa juga mengajar cara bekerja sama dan berinteraksi dengan teman-temannya, yang merupakan bagian penting dari proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (FIRSTA BAGUS SUGIHARTO et al., 2024) diperoleh hasil bahwa di kelas V SDN Tlogomas 2, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 75% (cukup), dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75% (sangat baik). Model ini juga membantu siswa bekerja sama dan berinteraksi selain meningkatkan pemahaman mereka tentang materi dan keterampilan sosial mereka. Siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika belajar dalam lingkungan yang menyenangkan dan interaktif. Ini menghasilkan peningkatan hasil belajar. Sementara hasil belajar siswa meningkat pada siklus pertama, mereka belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Namun, pada siklus kedua, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan, dan banyak dari mereka mencapai KKM. Ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* dapat membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Japar & Sapriati, n.d.) diperoleh hasil bahwa uji Tukey dengan $n = 56$, $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, nilai $p < 0,05$ berarti H_1 diterima. Oleh karena itu, *Make A Match* berbeda dari strategi pembelajaran tradisional yang ditujukan untuk siswa yang tidak terlalu berminat belajar.

a. Hipotesis Pertama (A_1 dan A_2)

Strategi pembelajaran yang lebih unggul daripada strategi tradisional.

b. Hipotesis Kedua ($A_1 A_2-B$)

Strategi pembelajaran *Make-A-Match* sangat baik. Dari segi minat belajar, dibandingkan siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran tradisional.

c. Hipotesis Ketiga ($A \times B$)

Hasil penelitian pengujian hipotesis ketiga menunjukkan adanya interaksi antara strategi pembelajaran *MakeaMatch* dengan strategi pembelajaran tradisional terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS ditinjau dari usaha belajar. meningkatkan. Dalam hal minat dalam pembelajaran kooperatif, ini berarti bahwa interaksi antara strategi pembelajaran *Make a Match* dan strategi pembelajaran tradisional memengaruhi hasil belajar siswa dalam studi sosial.

d. Hipotesis keempat (A_1B_1 dan A_2B_1)

Siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran *Make A Match* lebih tertarik untuk belajar daripada strategi tradisional.

e. Hipotesis Kelima (A_1B_2 dan A_2B_2)

Uji hipotesis kelima menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Orang yang berminat belajar kurang berminat belajar dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan strategi pembelajaran *Make A Match*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sibarani et al., 2024) diperoleh hasil bahwa, strategi pembelajaran *Make A Match* dapat digunakan sebagai alternatif pengajaran studi sosial di kelas dengan karakteristik kelas 5 untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Guru harus mampu menciptakan suasana yang mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang sebelum diterapkan di kelas. Kami mendorong Anda untuk melanjutkan penelitian Anda ke dalam strategi pembelajaran "*Make A Match*" dengan berbagai topik penelitian 5 seperti: Misalnya: Kelompokkan berdasarkan tingkat kelas, jenis kelamin, metrik pengukuran, dll. Penerapan Strategi Pembelajaran *Make A Match* memerlukan banyak waktu, terutama proses pengembangan konsep.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Suharti, 2024) didapatkan hasil bahwa penerapan pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 tahun ajaran 2022/2023 dengan begitu penggunaan model pembelajaran ini baik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara langsung dengan kegiatan yang akan dilakukan dalam

langkah-langkah kegiatan pembelajaran *make a match*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kembang Dadar et al., 2022) dengan hasil bahwa hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih tinggi atau lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Luh et al., 2024) diperoleh hasil bahwa, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar. Terdapat peningkatan signifikan pada persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 54,54% menjadi 90,90%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas mencari pasangan kartu dalam pembelajaran mampu merangsang minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPS, sehingga berdampak positif pada prestasi mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Jannah et al., 2025) diperoleh hasil bahwa, penerapan model pembelajaran *make a match* dengan bantuan kartu gambar secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Analisis statistik menggunakan t-test membuktikan bahwa perbedaan rata-rata nilai antara kelompok eksperimen (yang menggunakan model *make a match*) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode konvensional) sangat signifikan ($t_{\text{hitung}} = 4.25 > t_{\text{tabel}} = 1.994437$). Rata-rata nilai siswa pada kelompok eksperimen mencapai 88.97, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai 76.2. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *make a match* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Umar Darwis, 2021) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *make a match* lebih aktif dibanding dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Karena dengan menggunakan model *make a match* suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, kerjasama antar sesama terwujud dengan dinamis, serta munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model *make a match* berbantu kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Kolopita et al., 2024) diperoleh hasil bahwa, karena kegiatan pembelajaran di siklus pertama belum terlaksana secara optimal, hasil pembelajarannya sebesar 64,23%. Siklus pertama mengalami kekurangan dan masalah dari guru maupun siswa. Guru masih kekurangan insentif untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan berani dalam kegiatan pembelajaran. Siswa masih kurang antusias mendengarkan penjelasan guru tentang materi, masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, dan ada siswa yang salah mencocokkan kartu atau gagal mencari pasangan kartu mereka sementara kegiatan pertemuan kartu berlangsung. Siklus pertama tidak berhasil, jadi siklus kedua dipelajari untuk memperbaiki kesalahannya.

KESIMPULAN

Hasil belajar IPS siswa SD meningkat secara signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua dengan model pembelajaran Make A Match. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil belajar siswa meningkat dari 55,43% menjadi 83,91%, dan penguasaan belajar sosial meningkat dari 68,96% menjadi 86,20%. Aktivitas siswa juga meningkat dari 75% (cukup) pada siklus I menjadi 93,75% (sangat baik) pada siklus II. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa model Make A Match lebih baik dibandingkan strategi pembelajaran konvensional, dengan nilai $p < 0,05$. Siswa yang menggunakan model ini menunjukkan minat yang lebih besar dalam belajar daripada siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Hasil belajar model pembelajaran Make A Match tidak hanya meningkat.

Menurut berbagai penelitian yang telah dilakukan, model pembelajaran “Make A Match” terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan aktivitas guru dan siswa. Berikut adalah kesimpulan umum dari penelitian: Efektivitas Model: Model Make A Match menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih baik. Dalam berbagai penelitian, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua. Motivasi dan Keterlibatan: Dengan menggunakan model Make A Match, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan yang signifikan. Pembelajaran menjadi lebih menarik, dan siswa dapat bekerja sama dengan lebih baik. Aktivitas Guru dan Siswa: Dengan penggunaan model ini, aktivitas guru dan siswa meningkat. Guru berpartisipasi lebih aktif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

REFERENSI

- Adisel, A., Afenti, Z. Z., Natalya, L., & Melansari, O. (2022). Pembelajaran IPS Dalam Kurikulum 2013. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 5(1), 305–311. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3647>
- Argiarta, A., S. M. A. Candra., Noviyanti, S., & Sofwan, S. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1322–1329. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10615>
- FIRSTA BAGUS SUGIHARTO, CHUSNUL CHOTIMAH, & VERONIKA. (2024). *Paradigma: PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V DI SDN TLOGOMAS 2 KOTA MALANG* FIRSTA BAGUS SUGIHARTO 1a *, CHUSNUL CHOTIMAH 2b , VERONIKA ICA 3c. 30, 1–16. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v29i3>

- Jannah, L., Arifin, J., & Hakim, U. (2025). *Penerapan Media Permainan Kartu Bergambar Dengan Model Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 1 Kota Makassar*. 5. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.6782>
- Japar, M., & Sapriati, A. (n.d.). *ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR*. <https://doi.org/10.30651/else.v6vi2i.12592>
- Kolopita, R., Rorimpandey, W. H., & Lompoliuw, B. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Negeri Saronson. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 879–885. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11353255>
- Kumara, E. S., Purwandari, S., & Rahmawati, P. (2024). Peningkatan hasil belajar IPS melalui metode Make a Match pada siswa kelas 3 SD Negeri Progowati. *Borobudur Educational Review*, 4(1), 71–80. <https://doi.org/10.31603/bedr.8784>
- Luh, N., Megayanti, P. A., Sumilat, M. O., & Manawan, S. V. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TYPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD KATOLIK STELLA MARIS GIRIAN. *Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1). <http://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/eduprimary>
- Mahdi, A. Abdillah. D. Aswati. G. S. Agtyasha. N. S. Ramadhani. S. H. Nuwair. T. Ananda. A. M. (2023). Penerapan Model Paikem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(12), 1–23.
- Ningrum, S. S., & Nugraheni, N. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya nasional melalui pembelajaran kooperatif tipe make a match. *Journal of Elementary Education*, 08(01), 134–142.
- Rahmawati ulath, Rosleni Babo, & Syamsuriyanti. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Journal of Cultural Relativism (JCR)*, 1(2), 5–20.
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2237–2244. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1159>
- Safitri, D., Dean Antania S, Dinda Oktovia, Putri Audya Sari, Radya Amalia, & Syifa Salsabila. (2024). Prinsip dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas dan Berpikir Kritis. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(1), 53–59. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.90>
- Sibarani, I. S., Nababan, R. A., Sinaga, M., Purba, S., Guru, P., & Dasar, S. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV. *Jurnal Rectum*, 5, 194–201. <https://doi.org/10.46930/jurnalrectum.v5i2.5022>

- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Suhartati, & Munawar, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Make A Match. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 21(1), 47–53.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Umar Darwis, C. P. (2021). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Tema Kayanya Negeriku Di Kelas IV SDN No 105361 Lubuk Cemara. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(105361), 114–122. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v2i4.319>
- Usman, Iyan, & Nurjannah, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 204–209.