

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI EKOSISTEM
SUNGAI SISWA KELAS V SD**

Gilang Putra Pamungkas¹, Dani Kusuma²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana^{1,2}

e-mail: 292022118@student.uksw.edu¹, dani.kusuma@uksw.edu²

Diterima: 12/8/2026; Direvisi: 20/8/2026; Diterbitkan: 9/9/2026

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar pada materi ekosistem sungai di kelas V SD Negeri Temurejo 01 mendorong dilakukannya perbaikan pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Make A Match*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengikuti tahapan Kemmis dan McTaggart, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan subjek 20 siswa. Perubahan pembelajaran diamati melalui tes hasil belajar dan lembar observasi, sedangkan data capaian dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics sebagai analisis pendukung, meliputi uji normalitas, homogenitas, pencapaian terhadap KKM, perbandingan capaian antarsiklus, dan *N-Gain*. Hasil penelitian memperlihatkan perubahan capaian yang lebih jelas setelah tindakan diperbaiki melalui refleksi. Rata-rata kelas meningkat dari 55,4 pada *pra-siklus* menjadi 58,0 pada Siklus I, kemudian mencapai 88,5 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal tetap 35% pada Siklus I, tetapi meningkat menjadi 100% pada Siklus II dan melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Analisis pendukung menunjukkan perbedaan capaian antarsiklus dengan Sig. = 0,000 dan *N-Gain* sebesar 0,60 dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa *Make A Match* dapat digunakan sebagai alternatif tindakan pembelajaran IPAS untuk meningkatkan capaian belajar pada materi ekosistem sungai.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPAS, *Make A Match*, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

Low learning outcomes in the river ecosystem topic among fifth-grade students at SD Negeri Temurejo 01 prompted an instructional improvement through the cooperative *Make A Match* model. This study employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles following the Kemmis and McTaggart stages of planning, action, observation, and reflection, involving 20 students. Changes in learning were observed through learning outcome tests and observation sheets, while achievement data were analyzed using IBM SPSS Statistics as supporting analysis, including tests of normality, homogeneity, achievement against the minimum competency criterion (KKM), comparisons between cycles, and *N-Gain*. The findings revealed a clearer improvement after the instructional action was refined through reflection. The class average increased from 55.4 in the *pre-cycle* to 58.0 in Cycle I and then reached 88.5 in Cycle II. Classical mastery remained at 35% in Cycle I but increased to 100% in Cycle II, exceeding the 75% success indicator. Supporting analysis indicated a difference in achievement between cycles with Sig. = 0.000, while the *N-Gain* of 0.60 was categorized as moderate. These findings indicate that *Make A Match* can serve as an alternative instructional approach for improving IPAS learning outcomes on the river ecosystem topic.

Keywords: Learning Outcomes, IPAS, *Make A Match*, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memberi ruang bagi siswa untuk memahami fenomena melalui keterkaitan antara pengetahuan, lingkungan, dan pengalaman yang mereka jumpai sehari-hari (Rahman & Fuad, 2023; Wijayanti & Ekantini, 2023). Pada materi ekosistem sungai, cara memahami seperti ini menjadi relevan karena siswa tidak cukup hanya mengenali komponen biotik dan abiotik, tetapi juga perlu melihat hubungan yang terbentuk di antara keduanya. Ekosistem sungai dapat menjadi konteks yang dekat dengan kehidupan siswa sekaligus ruang untuk mengembangkan literasi lingkungan melalui pembelajaran sains (Hasbi et al., 2025). Persoalannya, kedekatan konteks belum otomatis membuat hubungan antarkomponen mudah dipahami ketika pengalaman belajar masih bertumpu pada penjelasan guru.

Kondisi tersebut terlihat pada pembelajaran materi ekosistem sungai di kelas V SD Negeri Temurejo 01. Observasi awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas hanya mencapai 55,4 dan siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) baru 7 dari 20 siswa atau 35%. Aktivitas pembelajaran yang didominasi ceramah juga belum banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi, berdiskusi, dan memeriksa pemahamannya bersama teman. Dengan kondisi tersebut, persoalan capaian belajar tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir, tetapi juga dengan bentuk aktivitas yang digunakan siswa ketika membangun pemahaman tentang hubungan antarkomponen ekosistem. Pembelajaran membutuhkan kegiatan yang membuat siswa berhadapan langsung dengan informasi, menghubungkannya, dan mengambil keputusan berdasarkan pemahaman yang dimiliki.

Arah tersebut dapat ditemukan dalam *Make A Match*, karena proses belajarnya menempatkan siswa pada kegiatan mencari dan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban. Ketika mencari pasangan, siswa perlu membaca informasi, membandingkan makna, berkomunikasi, dan menentukan kecocokan, sehingga konsep tidak berhenti sebagai informasi yang diterima dari guru. Penggunaan aktivitas dan media yang lebih konkret juga telah digunakan dalam pembelajaran ekosistem, antara lain melalui *aquascape* (Laksono et al., 2022) dan Kotak Komponen Ekosistem (Suryaadnyana, 2024), sementara Agusti dan Aslam (2022) memperlihatkan bahwa media interaktif dapat mendukung peningkatan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Dalam konteks tersebut, kartu pada *Make A Match* bukan hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi dapat digunakan untuk mempertemukan informasi yang saling berkaitan dalam materi ekosistem sungai.

Pilihan tersebut juga memiliki dukungan dari penerapan *Make A Match* pada pembelajaran sekolah dasar. Model ini telah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika (Maknun, 2023) dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Hasni & Amelia, 2024), sedangkan pada pembelajaran IPAS Sunanto et al. (2025) menemukan keterkaitannya dengan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas V. Alya et al. (2025) juga melaporkan peningkatan proses dan hasil belajar IPAS setelah penerapan *Make A Match*. Temuan Romansyah et al. (2022), Sambawarana (2022), dan Hadawiyah et al. (2026) turut memperlihatkan penggunaan model tersebut dalam mendukung capaian belajar pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, keterlibatan siswa yang muncul melalui aktivitas pencarian pasangan sejalan dengan kajian Istichomah et al. (2025), sedangkan penggunaan pembelajaran kooperatif sebagai ruang interaksi antarsiswa mendapat dukungan dari Karlina et al. (2024).

Meskipun demikian, penerapan *Make A Match* pada materi ekosistem sungai masih memiliki ruang untuk dikaji lebih khusus. Kajian yang ada telah membahas hasil belajar, keaktifan, dan kemampuan pemecahan masalah, sedangkan penelitian tentang ekosistem lebih

banyak menghadirkan materi melalui media konkret seperti *aquascape*, diorama, Kotak Komponen Ekosistem, maupun *Augmented Reality* (Budhiman et al., 2026; Frasnyaigu et al., 2023; Laksono et al., 2022; Suryaadnyana, 2024). Ruang tersebut mempertemukan dua kebutuhan yang belum banyak ditempatkan dalam satu tindakan, yaitu aktivitas kooperatif yang mengharuskan siswa mencari pasangan informasi dan penyajian konsep ekosistem sungai melalui kartu. Karena itu, penelitian ini tidak diarahkan sekadar untuk menguji apakah *Make A Match* menghasilkan nilai yang lebih tinggi, tetapi untuk melihat penerapannya pada kondisi kelas yang secara awal masih menunjukkan ketuntasan 35%.

Keunikan penelitian terletak pada proses tindakan yang memungkinkan pelaksanaan *Make A Match* diperbaiki setelah melihat respons dan capaian siswa pada siklus sebelumnya. Instruksi permainan, desain kartu, kualitas butir soal, dan pengelolaan waktu menjadi bagian yang disesuaikan ketika pelaksanaan awal belum mencapai indikator keberhasilan. Dengan cara tersebut, perubahan pada Siklus II tidak semata-mata dipahami sebagai konsekuensi penggunaan model, tetapi sebagai hasil dari penerapan model yang telah diperbaiki melalui refleksi. Pendekatan ini menempatkan interaksi siswa, media kartu, materi ekosistem sungai, dan refleksi guru sebagai bagian yang saling berhubungan dalam satu rangkaian tindakan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS pada materi ekosistem sungai siswa kelas V SD Negeri Temurejo 01. Perhatian diarahkan pada perubahan capaian dari *pra-siklus* hingga Siklus II sekaligus pada perbaikan pembelajaran yang dilakukan antarsiklus. Hasil belajar ditelaah melalui nilai rata-rata, ketuntasan individual dan klasikal, serta peningkatan skor, sedangkan proses pembelajaran diamati untuk melihat perubahan setelah tindakan diperbaiki. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai penggunaan *Make A Match* berbantuan kartu sebagai cara menghubungkan konsep-konsep ekosistem sungai melalui aktivitas pencarian, pencocokan, interaksi, dan refleksi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri Temurejo 01, Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan, dengan melibatkan 20 siswa tahun ajaran 2025/2026 sebagai subjek tindakan. Kegiatan diawali dengan observasi awal (*pra-siklus*) pada 6 Maret 2026 untuk memperoleh gambaran capaian belajar, kemudian tindakan berlangsung pada 9 Maret 2026 untuk Siklus I dan 11 Maret 2026 untuk Siklus II, masing-masing pukul 07.00–09.00 WIB. Pelaksanaan tindakan mengikuti alur Kemmis dan McTaggart yang menghubungkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam setiap putaran. Setelah Siklus I selesai, hasil pengamatan dan capaian siswa digunakan sebagai pijakan untuk menyempurnakan pelaksanaan berikutnya, sehingga Siklus II tidak dilakukan dengan pola yang sama persis, tetapi menanggapi bagian pembelajaran yang masih perlu diperbaiki.

Perbaikan pada Siklus II diarahkan pada empat bagian yang ditemukan selama refleksi Siklus I, yaitu cara penyampaian instruksi, rancangan kartu, kualitas butir soal, dan pengaturan waktu pembelajaran. Instruksi permainan diperjelas agar langkah pencarian dan pencocokan pasangan lebih mudah diikuti siswa, sedangkan desain kartu disempurnakan agar hubungan antara kartu soal dan kartu jawaban lebih mudah dikenali. Butir soal juga diperhatikan kembali melalui hasil pemeriksaan instrumen, sehingga evaluasi pada siklus berikutnya tetap mengukur materi yang ditargetkan dengan tingkat kesesuaian yang lebih baik. Selain itu, alokasi waktu setiap kegiatan ditata kembali agar tahap pencarian pasangan, diskusi, presentasi, dan evaluasi

dapat berlangsung lebih terarah; perbaikan tersebut menjadi bagian dari tindakan Siklus II yang kemudian diikuti peningkatan capaian belajar hingga seluruh siswa mencapai KKM.

Setiap siklus berlangsung dalam satu pertemuan selama 2×35 menit, dengan kegiatan yang mencakup pengenalan komponen biotik dan abiotik ekosistem sungai, permainan *Make A Match*, pencarian pasangan kartu soal dan jawaban, diskusi, presentasi, serta tes evaluasi individu yang terdiri atas 10 butir, yaitu 7 pilihan ganda dan 3 isian singkat. Perangkat pembelajaran meliputi RPP, kartu soal-jawaban, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta instrumen tes hasil belajar yang terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala 1–4; instrumen tes juga diperiksa secara empiris dengan korelasi *Product Moment Pearson* melalui IBM SPSS Statistics, dengan perhatian pada validitas dan daya beda butir. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas, kemudian dibaca melalui nilai rata-rata, jumlah siswa yang mencapai KKM, dan persentase ketuntasan klasikal, disertai uji Shapiro-Wilk, *Levene's Test*, *One Sample T-Test*, dan *Independent Samples T-Test*. Ketuntasan klasikal ditetapkan berdasarkan nilai ≥ 70 dengan batas keberhasilan sekurang-kurangnya 75% siswa mencapai KKM, sedangkan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II dihitung menggunakan *N-Gain* dengan kategori tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perkembangan capaian belajar dicatat sejak Pra-Siklus, dilanjutkan dengan Siklus I, dan kemudian Siklus II. Pengukuran dilakukan pada 20 siswa yang sama sehingga perubahan capaian dapat diamati pada setiap tahap. Data meliputi nilai rata-rata, jumlah siswa yang mencapai KKM, persentase ketuntasan klasikal, dan status pencapaian. Rangkaian data tersebut disajikan pada Tabel 1.

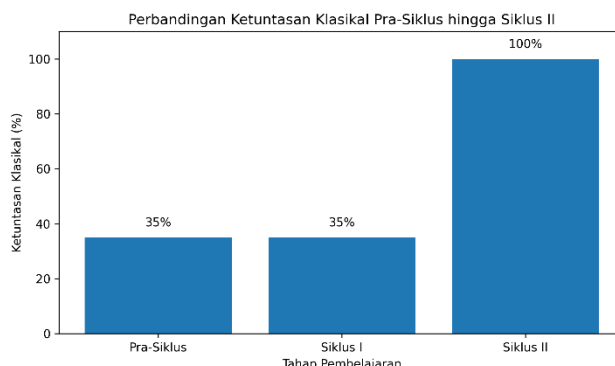
Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Pra-Siklus hingga Siklus II

No.	Komponen	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Siswa	20	20	20
2	Nilai Rata-rata Kelas	55,4	58,0	88,5
3	Siswa Tuntas	7 (35%)	7 (35%)	20 (100%)
4	Siswa Belum Tuntas	13 (65%)	13 (65%)	0 (0%)
5	Persentase Ketuntasan Klasikal	35%	35%	100%
6	Status Ketuntasan Klasikal	Belum Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas

Pada Pra-Siklus, ketuntasan klasikal baru mencapai 35% atau 7 dari 20 siswa, dengan nilai rata-rata 55,4. Capaian tersebut masih berada 40 poin persentase di bawah indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat 2,6 poin menjadi 58,0, tetapi ketuntasan klasikal tetap 35% dengan 7 siswa yang mencapai KKM. Dengan demikian, capaian Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan 75% dan masih terdapat 13 siswa (65%) yang belum tuntas. Kondisi ini menjadi dasar perbaikan tindakan pada Siklus II melalui hasil refleksi pelaksanaan Siklus I.

Pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 88,5 atau bertambah 30,5 poin dibandingkan Siklus I. Seluruh 20 siswa mencapai KKM sehingga ketuntasan klasikal meningkat menjadi 100%. Capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan 75% sebesar 25 poin persentase. Dengan demikian, target ketuntasan klasikal penelitian baru terpenuhi pada Siklus II. Perkembangan tersebut menunjukkan pola perubahan yang jelas, yaitu

ketuntasan klasikal tetap 35% pada Pra-Siklus dan Siklus I, kemudian meningkat menjadi 100% pada Siklus II. Perbandingan ketuntasan tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Ketuntasan Klasikal Pra-Siklus hingga Siklus II

Gambar 1 memperlihatkan bahwa ketuntasan pada Pra-Siklus dan Siklus I masih berada di bawah indikator 75%, sedangkan Siklus II telah mencapai 100%. Perubahan terbesar terjadi pada tahap akhir ketika seluruh siswa mencapai KKM. Untuk melengkapi gambaran deskriptif tersebut, data selanjutnya diperiksa melalui analisis statistik yang mencakup distribusi data, kesamaan varians, pencapaian rata-rata terhadap KKM, perbedaan capaian antara Siklus I dan Siklus II, serta besarnya peningkatan melalui N-Gain. Ringkasan hasil pengujian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Statistik Inferensial

Uji Statistik	Nilai	Interpretasi
Shapiro-Wilk (Siklus I / II)	Sig. = 0,004 / 0,000	Data tidak berdistribusi normal
Levene's Test	Sig. = 0,001	Varians tidak homogen
One Sample T-Test Siklus I	Sig. = 0,060	Belum mencapai KKM signifikan
One Sample T-Test Siklus II	Sig. = 0,000	Telah mencapai KKM signifikan
Independent Samples T-Test	Sig. = 0,000	Perbedaan Siklus I-II signifikan
N-Gain	0,60 (60,4%)	Kategori sedang

Pemeriksaan distribusi menghasilkan nilai signifikansi 0,004 pada Siklus I dan 0,000 pada Siklus II, sedangkan pemeriksaan varians menghasilkan nilai 0,001. Pada pengujian terhadap KKM, nilai signifikansi Siklus I sebesar 0,060 dan Siklus II sebesar 0,000. Perbandingan capaian antara Siklus I dan Siklus II menghasilkan nilai signifikansi 0,000, sedangkan N-Gain sebesar 0,60 atau 60,4% berada pada kategori sedang.

Karena data Siklus I dan Siklus II tidak berdistribusi normal dan variansnya tidak homogen, interpretasi *Independent Samples T-Test* dilakukan pada baris *Equal Variances Not Assumed*. Nilai signifikansi 0,000 menunjukkan adanya perbedaan capaian antara Siklus I dan Siklus II. Sementara itu, ketuntasan klasikal ditentukan secara deskriptif berdasarkan proporsi siswa yang mencapai KKM, sebagaimana disajikan pada Tabel 1 dan Gambar 1, bukan melalui *Independent Samples T-Test*. Dengan demikian, indikator ketuntasan klasikal dan uji perbedaan rata-rata memiliki fungsi analisis yang berbeda dalam menjelaskan perkembangan hasil belajar.

Pembahasan

Materi ekosistem sungai tidak mudah dipahami hanya dengan mengenalkan istilah biotik dan abiotik karena siswa perlu melihat hubungan di antara berbagai unsur tersebut. Dalam kondisi seperti ini, cara konsep dihadirkan selama pembelajaran ikut menentukan

bagaimana siswa mengolah informasi yang diterimanya. Penggunaan media konkret untuk materi ekosistem telah dilakukan melalui kartu berbasis QR-Code (Wulandari & Sayekti, 2022), KOKOSIS untuk mengenalkan komponen biotik dan abiotik (Mazidah, 2026), serta diorama pada materi ekosistem kelas V (Budhiman et al., 2026). Frasnyaigu et al. (2023) juga memanfaatkan *Augmented Reality* untuk menghadirkan materi ekosistem dalam bentuk yang lebih mudah diamati. Dalam penelitian ini, kartu tidak ditempatkan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi menjadi bagian dari aktivitas *Make A Match* yang mengharuskan siswa menemukan hubungan antara informasi pada kartu soal dan kartu jawaban.

Perubahan capaian belajar memperlihatkan bahwa keberadaan aktivitas tersebut belum langsung menghasilkan perubahan besar pada putaran pertama. Nilai rata-rata bergerak dari 55,4 pada *pra-siklus* menjadi 58,0 pada Siklus I, tetapi jumlah siswa yang mencapai KKM tetap 7 dari 20 siswa atau 35%. Kenaikan rata-rata sebesar 2,6 poin memperlihatkan adanya pergerakan capaian, namun belum cukup untuk mengubah posisi siswa yang berada di sekitar batas ketuntasan secara keseluruhan. Situasi ini dapat dipahami karena pada tahap awal siswa masih menyesuaikan diri dengan pola belajar yang mengharuskan mereka membaca kartu, mencari pasangan, berdiskusi, dan menyampaikan hasil pencocokan, sementara pelaksanaan tindakan masih memerlukan penyesuaian dalam penyampaian instruksi, penggunaan kartu, dan pembagian waktu. Dengan demikian, capaian Siklus I lebih tepat dibaca sebagai tahap awal perubahan proses belajar yang belum sepenuhnya terkonversi menjadi ketuntasan klasikal.

Refleksi terhadap Siklus I kemudian menjadi bagian yang menentukan arah tindakan berikutnya. Instruksi permainan diperjelas agar siswa lebih cepat memahami langkah yang harus dilakukan, desain kartu diperbaiki agar pasangan soal dan jawaban lebih mudah dikenali, sedangkan butir soal diperhatikan kembali melalui pemeriksaan instrumen. Pengelolaan waktu juga ditata agar kegiatan pencarian pasangan, diskusi, presentasi, dan evaluasi tidak saling mengurangi kesempatan belajar. Perubahan tersebut memberi kondisi pembelajaran yang lebih terarah pada Siklus II, sehingga kenaikan nilai rata-rata menjadi 88,5 atau bertambah 30,5 poin tidak hanya dibaca sebagai perbedaan hasil akhir, tetapi sebagai capaian yang muncul setelah rancangan tindakan disesuaikan dengan persoalan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh 20 siswa mencapai KKM dan ketuntasan klasikal meningkat dari 35% menjadi 100%, sehingga indikator keberhasilan 75% terlampaui.

Aktivitas mencari pasangan turut membantu menjelaskan mengapa pembelajaran pada Siklus II menghasilkan perubahan yang lebih kuat. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi harus membaca, membandingkan, bertanya, memilih, dan mempertanggungjawabkan pasangan kartu yang ditemukan. Struktur kegiatan semacam ini membuat interaksi dengan teman menjadi bagian dari penyelesaian tugas, bukan sekadar aktivitas tambahan selama pembelajaran. Romansyah et al. (2022) dan Sambawarana (2022) sama-sama menunjukkan penggunaan *Make A Match* dalam mendukung hasil belajar siswa sekolah dasar, sementara Efendi et al. (2025) melalui kajian literatur menemukan kecenderungan hubungan model tersebut dengan peningkatan hasil belajar IPAS. Istichomah et al. (2025) juga menemukan pengaruh *Make A Match* terhadap keaktifan siswa, sedangkan Sunanto et al. (2025) mengaitkannya dengan hasil belajar dan keaktifan pada pembelajaran IPAS kelas V. Temuan-temuan tersebut membantu membaca hasil penelitian ini sebagai perubahan yang berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam memproses informasi, meskipun peningkatan pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh penyempurnaan tindakan antarsiklus.

Dari sisi pengalaman belajar, pencocokan kartu memberi bentuk yang lebih nyata terhadap hubungan antarkonsep yang sebelumnya cenderung diterima melalui penjelasan verbal. Siswa harus menentukan apakah suatu jawaban sesuai dengan informasi pada kartu soal,

sehingga proses memahami konsep berlangsung bersamaan dengan proses mengambil keputusan. Hadawiyah et al. (2026) menunjukkan peningkatan hasil belajar sains melalui model kooperatif tipe *Make A Match*, sementara Sunanto et al. (2025) memperlihatkan hasil yang searah pada pembelajaran IPAS kelas V. Efendi et al. (2025) juga menemukan dukungan dari berbagai penelitian mengenai keterkaitan *Make A Match* dengan hasil belajar IPAS. Pada konteks penelitian ini, mekanisme tersebut menjadi lebih relevan karena pasangan kartu dapat digunakan untuk mempertemukan informasi tentang komponen ekosistem sungai, sehingga siswa tidak hanya mengingat nama unsur, tetapi diarahkan untuk mengenali hubungan informasi yang tersedia.

Unsur permainan juga memberi ruang bagi siswa untuk belajar melalui tindakan yang lebih aktif. Kegiatan mencari dan mencocokkan membuat siswa bergerak, berkomunikasi, membandingkan informasi, dan menyelesaikan tugas dalam batas waktu tertentu, tetapi aktivitas tersebut tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran. Kusuma (2022) memperlihatkan pemanfaatan desain belajar berbasis permainan, sedangkan Anggraini dan Kristin (2022) menunjukkan penggunaan media monopoli sebagai bentuk pembelajaran yang memasukkan unsur permainan pada jenjang sekolah dasar. Bentuk medianya memang berbeda dengan kartu *Make A Match*, tetapi keduanya memperlihatkan bahwa permainan dapat menjadi bagian dari rancangan pembelajaran ketika aktivitas yang menyertainya tetap berkaitan dengan materi yang dipelajari. Karlina et al. (2024) juga menempatkan pembelajaran kooperatif sebagai ruang interaksi yang memungkinkan siswa saling bertukar pemahaman, yang dalam penelitian ini berlangsung ketika siswa mencari pasangan, memeriksa kecocokan, dan mengomunikasikan hasilnya.

Dengan demikian, lonjakan capaian dari 55,4 pada *pra-siklus* menjadi 58,0 pada Siklus I lalu 88,5 pada Siklus II tidak berdiri sebagai perubahan angka semata. Ketuntasan yang tetap 35% pada Siklus I memperlihatkan bahwa penggunaan model belum langsung menyelesaikan persoalan pembelajaran, sedangkan perubahan menjadi 100% pada Siklus II berkaitan dengan tindakan yang telah diperbaiki melalui refleksi terhadap pelaksanaan sebelumnya. Posisi tersebut melengkapi temuan mengenai media pembelajaran ekosistem yang telah dikembangkan melalui kartu, KOKOSIS, diorama, dan *Augmented Reality* (Budhiman et al., 2026; Frasnyaigu et al., 2023; Mazidah, 2026; Wulandari & Sayekti, 2022), sekaligus memperluas penerapan *Make A Match* yang telah dikaji dalam kaitannya dengan hasil belajar dan keaktifan siswa (Anggraini & Kristin, 2022; Efendi et al., 2025; Hadawiyah et al., 2026; Istichomah et al., 2025; Kusuma, 2022; Romansyah et al., 2022; Sambawarana, 2022; Sunanto et al., 2025). Penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan tindakan tidak hanya terletak pada pemilihan model, tetapi juga pada kemampuan menyesuaikan instruksi, media, evaluasi, dan waktu berdasarkan pengalaman pada siklus sebelumnya. Oleh karena itu, *Make A Match* dalam konteks ekosistem sungai dapat dipahami sebagai rangkaian aktivitas yang memperoleh efektivitas lebih kuat ketika dirancang secara responsif terhadap kondisi nyata siswa dan terus disempurnakan melalui refleksi pembelajaran.

KESIMPULAN

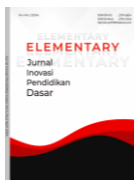
Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi ekosistem sungai memberikan peningkatan capaian belajar siswa kelas V SD Negeri Temurejo 01. Nilai rata-rata meningkat dari 55,4 pada *pra-siklus* menjadi 58,0 pada Siklus I dan 88,5 pada Siklus II, sementara ketuntasan klasikal yang semula 35% pada dua tahap awal meningkat menjadi 100% pada tahap akhir. Capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil

belajar melalui penerapan *Make A Match* dapat tercapai. Temuan ini menempatkan model tersebut sebagai salah satu pilihan pembelajaran yang dapat digunakan untuk materi yang membutuhkan keterlibatan siswa dalam menghubungkan informasi dan memahami konsep secara lebih konkret.

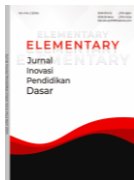
Penerapan *Make A Match* juga memberi implikasi bahwa keberhasilan tindakan tidak hanya bergantung pada pemilihan model, tetapi pada cara kegiatan disesuaikan dengan kondisi kelas. Kejelasan instruksi, rancangan kartu, kualitas evaluasi, dan pengelolaan waktu dapat menjadi perhatian guru ketika menerapkan kegiatan serupa agar proses belajar berlangsung lebih terarah dan kesempatan siswa untuk terlibat dapat lebih merata. Penelitian selanjutnya dapat menguji penerapannya pada materi IPAS yang berbeda, menggunakan media yang lebih beragam, atau membandingkannya dengan model pembelajaran aktif lainnya. Kajian lanjutan juga dapat memperhatikan karakteristik siswa secara lebih khusus agar pengembangan tindakan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian klasikal, tetapi mampu merespons perbedaan kebutuhan belajar antarsiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3053>
- Alya, D., Wiyoko, T., & Hidyat, P. W. (2025). Peningkatan proses dan hasil belajar IPAS menggunakan model Make A Match di sekolah dasar. *INNOVATIVE SCIENCE AND TECHNOLOGY LEARNING JOURNAL*, 1(1), 19–22. <https://ejournal.denusantara.id/index.php/istlj/id/article/view/23>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Budhiman, A., Anwar, D. M., Sari, F. P., Islamiyati, R. N., Prahasto, B. S., & Andini, I. F. (2026). Pengembangan media pembelajaran diorama pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. *Elementary Pedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 161–168. <https://doi.org/10.62387/ep.v2i3.491>
- Efendi, I. K., Aris, I. E., & Oktaviani, A. M. (2025). Tinjauan literatur sistematis: Pengaruh model Make a Match terhadap hasil belajar IPAS pada sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 551–562. <https://journals.eduped.org/index.php/jpsd/id/article/view/1571>
- Frasnyaigu, R., Mulyahati, B., & Aprilia, R. (2023). Design of augmented reality (AR) learning media in ecosystem materi in elementary school inclusion classroom. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(10), 8539–8545. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/5298>
- Hadawiyah, F., Sormin, D., & Lubis, J. N. (2026). Improving science learning outcomes through a Make a Match type cooperative learning model for elementary school students. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 277–285. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v9i2.1222>
- Hasbi, A., Sari, S. M., & Kasmini, L. (2025). Integrasi ekosistem sungai dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa di SDN 20 Linge. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(2), 1388–1394. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1522>



- Hasni, P., & Amelia, C. (2024). The effect of Make a Match cooperative learning model on mathematics problem solving ability in elementary school. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 1070–1083. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.948>
- Istichomah, U. D., Wibowo, S., & Dewi, G. K. (2025). Pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap keaktifan siswa pada Pendidikan Pancasila kelas 2 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://repository.universitaspgridelta.ac.id/2359/>
- Karlina, K., Aqsha, T., Nurzahara, J., & Saputri, D. A. (2024). Analisis pengaruh model pembelajaran kooperatif pada peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 9(2), 126–134. <https://online-journal.unja.ac.id/JPTD/article/view/38110>
- Kusuma, D. (2022). Pengembangan media belajar berbasis game Angry Bird Matematika. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 9(2), 53–60. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/view/10637>
- Laksono, W. C., Muhibbin, A., Prastiwi, Y., & Rahmawati, L. E. (2022). Aquascape media for learning ecosystem materials in elementary schools. *International Journal of Elementary Education*, 6(4), 638–647. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/56098>
- Maknun, R. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Pannyikkokang I Kota Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/33348/>
- Mazidah, S. I. (2026). *Pengembangan media pembelajaran KOKOSIS (kotak komponen ekosistem) pada materi ekosistem biotik dan abiotik siswa kelas V SDN Grojogan* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri). <https://repository.unpkediri.ac.id/26281/>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- 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://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2316>
- Sambawarana, A. A. N. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas III sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 446–452. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.45871>
- Sunanto, L., Hadiansah, D., & Wahyudi, M. (2025). Pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 687–704. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31103>
- Suryaadnyana, I. K. (2024). *Pengembangan media pembelajaran kotak komponen ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPA kelas V sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). <https://repo.undiksha.ac.id/20545/>
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5766>



ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026

e-ISSN : 2774-7034 | p-ISSN : 2774-8014

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary>



Jurnal P4I

Wulandari, D. T., & Sayekti, I. C. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media kartu pada materi ekosistem berbasis QR-Code untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6428–6436. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4536255>