

# PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TENTANG PANTUN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SD GMIT UITAO

Refendo Neno <sup>\*1</sup>

Ch. Labu Djuli <sup>2</sup>

Markus Sampe <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana

\*e-mail: [refendoneno07@gmail.com](mailto:refendoneno07@gmail.com), [labu.djuli@staf.undana.ac.id](mailto:labu.djuli@staf.undana.ac.id), [markussampe@gmail.com](mailto:markussampe@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan model pembelajaran Make A Match dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai pantun, serta dampaknya terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD GMIT Uita. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas V. Hasil evaluasi awal menunjukkan hanya 44% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah menerapkan model Make A Match, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan ketuntasan siswa naik menjadi 100% pada siklus II. Penelitian ini menunjukkan bahwa model Make A Match tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, disarankan bagi guru untuk menerapkan model ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pantun, untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

**Kata Kunci:** Make A Match, Pembelajaran, Pantun, Hasil Belajar, Siswa.

## Abstract

This study aims to examine the use of the Make A Match learning model in Indonesian language instruction regarding pantun, as well as its impact on the cognitive learning outcomes of fifth-grade students at SD GMIT Uita. The method used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study are 18 fifth-grade students. The initial evaluation results showed that only 44% of students achieved the Minimum Completion Criteria (KKM). After applying the Make A Match model, there was a significant improvement in learning outcomes, with student completion rising to 100% in the second cycle. This study demonstrates that the Make A Match model not only enhances cognitive learning outcomes but also makes the learning process more active and enjoyable. Therefore, it is recommended for teachers to implement this model in Indonesian language learning, especially in pantun material, to enhance student motivation and participation.

**Keywords:** Make A Match, learning, pantun, learning outcomes, students.

## PENDAHULUAN

Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, peran guru menjadi sangat strategis, tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (Gunawan et al., 2017). Namun kenyataannya, masih banyak guru yang menerapkan metode pembelajaran secara monoton dan tidak variatif, sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan menyebabkan siswa pasif (Mulyasa, 2019). Padahal, pembelajaran pantun membutuhkan pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan agar siswa dapat menyerap isi pembelajaran secara aktif dan kreatif.

Fenomena ini juga tampak dalam pengamatan awal di SD GMIT Uita, di mana guru masih mengandalkan metode tradisional dalam menyampaikan materi pantun. Akibatnya, siswa kurang antusias, partisipasi rendah, dan pencapaian hasil belajar tidak optimal. Padahal, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, eksploratif, dan kontekstual. Di sinilah muncul gap antara pendekatan pembelajaran yang seharusnya diterapkan

berdasarkan teori pembelajaran aktif dan pendekatan yang selama ini terjadi di ruang kelas. Gap ini memperlihatkan perlunya strategi pembelajaran alternatif yang mampu menjawab tantangan tersebut secara efektif.

Gap teori muncul dari minimnya penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Make A Match* dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pantun di sekolah dasar. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, tetapi implementasinya masih sangat terbatas pada mata pelajaran tertentu seperti IPS dan PPKn (Solihatin, 2022; Ramadhani, 2021). Padahal, model ini dapat merangsang keaktifan kognitif dan afektif siswa karena berbasis permainan kartu yang melibatkan interaksi dan kolaborasi (Ferantika et al., 2025). Situasi yang terjadi di SD GMT Utao menunjukkan bahwa ketidaksesuaian model pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa, terutama dalam materi pantun pada tema 4 subtema 1.

Berdasarkan penelitian terdahulu, diketahui bahwa model pembelajaran *Make A Match* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. (Ramadhani, 2021) mencatat bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 68,96% menjadi 86,20% setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Penelitian (Aliputri, 2018) menunjukkan lonjakan ketuntasan belajar dari 51% menjadi 94%. Penelitian lain oleh (Maharani & Kristin, 2017) juga menemukan peningkatan ketuntasan belajar dari 42% (pra siklus) menjadi 100% (siklus II), disertai peningkatan keaktifan siswa dari 15% menjadi 81%.

Meskipun begitu, sangat sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan model *Make A Match* dalam pembelajaran pantun pada siswa sekolah dasar. Kebanyakan penelitian lebih terfokus pada aspek membaca, kosakata, atau keterampilan menulis secara umum. Inilah celah penelitian yang ingin dijawab dalam studi ini: bagaimana model *Make A Match* dapat digunakan secara spesifik untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan membuat pantun, serta apakah pendekatan ini berdampak signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Inilah novelty dari penelitian ini, yaitu penerapan *Make A Match* secara spesifik dalam materi pantun, yang belum banyak dikaji sebelumnya secara kontekstual di sekolah dasar Kristen seperti SD GMT Utao, yang memiliki karakteristik siswa dan budaya pembelajaran tersendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pantun, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD GMT Utao. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab masalah rendahnya partisipasi siswa dan prestasi belajar pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 2.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan akan metode pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar. Dengan menerapkan model *Make A Match*, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami struktur pantun, tetapi juga termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan ini juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.

Argumen utama dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan model yang lebih partisipatif dan kontekstual seperti *Make A Match* agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Model ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan kolaboratif dalam Kurikulum Merdeka.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kontribusinya untuk memberikan alternatif solusi pembelajaran yang aplikatif bagi guru, terutama dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang penerapan model *Make A Match* dalam konteks pelajaran bahasa dan memperkuat pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas melalui penerapan tindakan tertentu. Menurut (Septantiningtyas et al., 2020), PTK berfokus pada penerapan tindakan yang dirancang untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Sanjaya, (2016) menegaskan bahwa

PTK merupakan upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan peran aktif sebagai pengelola kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SD GMT Utao, Kecamatan Semau, Kabupaten Kupang, pada tahun ajaran ganjil 2022/2023, dengan subjek penelitian adalah 18 siswa kelas V yang terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan tes, serta refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti RPP, silabus, LKPD, dan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan mengacu pada skenario pembelajaran yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Make A Match*, di mana siswa diminta mencocokkan kartu sampiran dan isi pantun melalui kerja kelompok. Tahap observasi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas untuk memantau aktivitas siswa, sedangkan tes diberikan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Refleksi dilakukan untuk menilai proses dan hasil pembelajaran serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, tes, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa yang mencakup indikator keterlibatan dan aktivitas pembelajaran. Tes berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan pembelajaran. Studi dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto kegiatan pembelajaran serta hasil kerja siswa untuk melengkapi data empiris dan keabsahan pelaksanaan penelitian. Instrumen yang digunakan disesuaikan dengan tujuan penelitian, antara lain lembar observasi, soal evaluasi, dan dokumentasi visual.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil observasi dan nilai rata-rata tes siswa. Rumus yang digunakan mengacu pada rumus perhitungan observasi menurut (Daryanto, 2014) perhitungan nilai rata-rata serta ketuntasan belajar. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SD GMT Utao yaitu 70. Penelitian dianggap berhasil apabila minimal 80% siswa memperoleh nilai di atas atau sama dengan KKM. Jika indikator keberhasilan tercapai, maka proses penelitian dihentikan, namun jika belum, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan evaluasi awal untuk mengetahui capaian belajar siswa pada materi pantun. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 18 siswa, hanya 8 siswa (44%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu  $\geq 70$ . Sementara itu, sebanyak 10 siswa (56%) masih berada di bawah standar tersebut. Capaian ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai konsep dasar pantun seperti struktur baris, pola rima, dan isi.

Hasil observasi selama pembelajaran pra siklus juga memperlihatkan rendahnya partisipasi siswa. Siswa terlihat pasif, kurang tertarik, dan jarang terlibat dalam proses tanya jawab atau latihan menulis pantun. Guru masih menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan model pembelajaran aktif, sehingga kegiatan belajar cenderung monoton.

**Tabel 1. Capaian Belajar Siswa pada Tahap Pra Siklus**

| Kategori Capaian        | Jumlah Siswa    | Jumlah Siswa |
|-------------------------|-----------------|--------------|
| Tuntas ( $\geq 70$ )    | 8 siswa         | 44%          |
| Tidak Tuntas ( $< 70$ ) | 10 siswa        | 56%          |
| <b>Jumlah</b>           | <b>18 Siswa</b> | <b>100%</b>  |

### Hasil Siklus I

Pada siklus I, guru menerapkan model *Make a Match* yang melibatkan kegiatan mencocokkan kartu berisi potongan pantun. Metode ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa secara kolaboratif dan menyenangkan. Hasil evaluasi menunjukkan belum adanya peningkatan capaian belajar. Dari 18 siswa, sebanyak 8 siswa (44%) telah mencapai KKM

dengan rentang nilai 80-100 berjumlah 5 orang (27,77%) dan rentang nilai 70-79 berjumlah 3 orang (16,67%), sedangkan 10 siswa (56%) belum tuntas.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* mulai berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap unsur-unsur pantun. Selain itu, observasi aktivitas belajar menunjukkan lebih banyak siswa yang terlibat aktif, antusias mencari pasangan kartu, dan mencoba menulis pantun secara mandiri atau berkelompok.

**Tabel 2. Capaian Belajar Siswa pada Siklus I**

| No                                    | Rentangan Nilai | Frekuensi | Persentase  |
|---------------------------------------|-----------------|-----------|-------------|
| 1                                     | 80-100          | 5         | 27,77%      |
| 2                                     | 70-79           | 3         | 16,67%      |
| 3                                     | 50-69           | 10        | 56%         |
| 4                                     | ≤49             | -         | -           |
| <b>Jumlah Siswa</b>                   |                 | <b>18</b> | <b>100%</b> |
| <b>Jumlah Siswa Yang Tuntas</b>       |                 | <b>8</b>  | <b>44%</b>  |
| <b>Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas</b> |                 | <b>10</b> | <b>56%</b>  |

### Refleksi Siklus I dan Perbaikan

Refleksi pada siklus I menunjukkan masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan model pembelajaran "*make a match*". Berdasarkan lembar observasi, masukan dari observer menyebutkan bahwa penjelasan materi perlu lebih rinci, dimulai dari konsep umum hingga memberikan banyak contoh, serta peningkatan motivasi agar siswa lebih aktif. Hasil belajar menunjukkan hanya 44% siswa (8 dari 18) mencapai ketuntasan, sementara 10 siswa lainnya belum mencapai KKM 70, dengan 6 siswa di antaranya kurang memusatkan perhatian dan aktif. Oleh karena itu, peneliti berencana melanjutkan ke siklus II dengan metode demonstrasi, berharap semua siswa dapat memenuhi kriteria penilaian dan mencapai ketuntasan 100%.

### Hasil Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 18 siswa (100%) berhasil mencapai KKM, dengan rentang nilai 80-100 berjumlah 12 orang (67%) dan rentang nilai 70-79 berjumlah 3 orang (33%). Ini membuktikan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II memberikan dampak yang signifikan terhadap capaian belajar siswa.

Selain peningkatan nilai, siswa juga menunjukkan perubahan dalam aspek afektif dan psikomotorik. Mereka menjadi lebih percaya diri saat membacakan pantun, lebih berani mengungkapkan ide dalam kelompok, dan lebih tertib mengikuti proses pembelajaran.

**Tabel 3. Capaian Belajar Siswa pada Siklus II**

| No                                    | Rentangan Nilai | Frekuensi | Persentase  |
|---------------------------------------|-----------------|-----------|-------------|
| 1                                     | 80-100          | 12        | 67%         |
| 2                                     | 70-79           | 6         | 33%         |
| 3                                     | 50-69           | -         | -           |
| 4                                     | ≤49             | -         | -           |
| <b>Jumlah Siswa</b>                   |                 | <b>18</b> | <b>100%</b> |
| <b>Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas</b> |                 | <b>-</b>  | <b>-</b>    |
| <b>Jumlah Siswa Yang Tuntas</b>       |                 | <b>18</b> | <b>100%</b> |

### Perbandingan Capaian Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Jika dibandingkan secara menyeluruh, capaian belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pra siklus hingga siklus II. Peningkatan dari 35% siswa tuntas pada pra siklus menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II merupakan indikator keberhasilan penggunaan model *Make a Match*. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

**Tabel 4. Rekapitulasi Capaian Belajar Siswa**

| Tahapan    | Tuntas (≥70)    | Tidak Tuntas (<70) | Total Siswa |
|------------|-----------------|--------------------|-------------|
| Pra Siklus | 8 siswa (44%)   | 10 siswa (56%)     | 18 siswa    |
| Siklus I   | 8 siswa (44%)   | 10 siswa (56%)     | 18 siswa    |
| Siklus II  | 18 siswa (100%) | 0%                 | 18 siswa    |

## Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa pada materi pantun. Hasil pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa hanya 8 dari 18 siswa (44%) yang mencapai KKM. Hal ini mengindikasikan bahwa metode ceramah yang digunakan guru sebelumnya belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal, terutama pada materi pantun yang membutuhkan pemahaman terhadap struktur dan makna. Kondisi awal ini menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Setelah diterapkan model *Make a Match* pada siklus I, meskipun secara kuantitatif belum menunjukkan peningkatan dari segi jumlah siswa yang tuntas (masih 44%), terlihat adanya perbaikan dalam aspek proses belajar. Siswa mulai antusias mengikuti kegiatan mencocokkan kartu pantun dan berdiskusi dalam kelompok kecil. Peningkatan partisipasi ini memperkuat argumen (Aliputri, 2018) bahwa model *Make a Match* mendorong siswa untuk aktif dalam membangun pemahaman melalui interaksi dan kolaborasi.

Namun, rendahnya skor rata-rata pada siklus I (67,77) menunjukkan bahwa guru masih perlu mengoptimalkan pelaksanaan model, terutama dalam aspek pemberian contoh dan waktu latihan. Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan menambahkan bimbingan individual dan demonstrasi menyusun pantun yang sistematis. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan baik pada nilai rata-rata (82,22) maupun persentase ketuntasan (100%).

Peningkatan hasil ini memperkuat temuan dari (Ferantika et al., 2025), yang menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis kartu dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur teks dan mempercepat proses internalisasi konsep. Kegiatan mencocokkan kartu pantun terbukti menjadi sarana efektif untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Dari aspek afektif dan psikomotorik, siswa menjadi lebih percaya diri membacakan pantun, aktif berdiskusi, dan menunjukkan sikap positif dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan studi yang dilakukan oleh (Ulfiah & Wahyuningsih, 2023) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Ini tercermin dalam peningkatan skor aktivitas siswa dari rata-rata 64,40 pada siklus I menjadi 86,89 pada siklus II.

Dukungan dari peningkatan observasi aktivitas guru juga signifikan, yakni dari skor 62,5 (kriteria cukup) pada siklus I menjadi 90 (kriteria baik) pada siklus II. Guru menjadi lebih terstruktur dalam memberikan materi dan memfasilitasi diskusi, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Keterampilan guru dalam memfasilitasi kegiatan kooperatif menjadi faktor kunci keberhasilan model ini (Kurniadi, 2021).

Secara keseluruhan, penelitian ini mendialogkan bahwa model *Make a Match* tidak hanya sekadar strategi menyenangkan, tetapi mampu membangun pemahaman konseptual siswa melalui kegiatan eksploratif. Ini sejalan dengan konsep *active learning* dalam kurikulum merdeka belajar, yang menekankan pada keaktifan dan pengalaman belajar bermakna (Yudiarta, 2025). Hal ini diperkuat oleh teori Vygotsky dalam (Fathoni, 2023) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif.

Perbandingan data antar siklus menegaskan adanya pertumbuhan kognitif yang konsisten. Pra siklus dan siklus I sama-sama menunjukkan angka ketuntasan 44%, tetapi siklus II melonjak drastis ke 100%. Data ini menunjukkan bahwa keberhasilan metode tidak hanya bergantung pada model yang digunakan, tetapi juga pada evaluasi dan refleksi terhadap implementasinya. Prinsip ini sejalan dengan pandangan (Tatik & Sumarta, 2025) bahwa efektivitas pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh kejelasan tujuan, umpan balik, dan keterlibatan aktif.

Penelitian ini mendukung pernyataan (Ruslan et al., 2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang dikombinasikan dengan refleksi berkelanjutan akan memberikan hasil yang lebih optimal. Peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan efektivitas strategi pembelajaran berbasis kartu seperti *Make a Match*. Selain itu, teori konstruktivisme Piaget dalam (Hasanah & Pujiati, 2025) mendukung bahwa pengetahuan dibangun aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pantun. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar dan menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam kegiatan menyenangkan dapat berdampak langsung pada hasil belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) Dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran bahasa indonesia terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II pada hasil belajar siswa kelasV SD GMT Utao kabupaten kupang. Dimana hasil observasi siswa yang diperoleh dari siklus I 64,40% dan pada siklus ke II 86,89%, dan juga presentasi ketuntasan belajar siswa yang diperoleh pada siklus I adalah 44% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Nilai rata-rata yang di peroleh pada siklus I 67,77 sedangkan nilai rata-rata pada siklus ke II meningkat menjadi 82,22. Hasil belajar siswa yang diperoleh siswa pada siklus ke II telah mencapai bahkan lebih dari indikator keberhasilan yang di tentukan 80% siswa telah memperoleh nilai diatas niai KKM bahasa indonesia yaitu 70.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A). <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Daryanto, F. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Gova Media Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fathoni, T. (2023). Mengintegrasikan Konsep Vygotsky dalam Pendidikan Islam: Upaya Orang Tua dalam Memaksimalkan Potensi Anak. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Ferantika, S., Jumhana, N., & Faroji, A. (2025). Model Pembelajaran Make A Match dan Mufradat: Pengaruhnya terhadap Kontrol Mufradat Siswa. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 17(1), 93–102. <https://doi.org/10.32678/alittijah.v17i1.11414>
- Gunawan, I., Ulfatin, N., Sultoni, Sunandar, A., Kusumaningrum, D. E., & Triwiyanto, T. (2017). Pendampingan Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Abdimas Pedagogi*, 1(1).
- Hasanah, N., & Pujiati, P. (2025). Penerapan Pendekatan Deep Learning Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Kota Bekasi. *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 72–79. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v8i1.539>
- Kurniadi, G. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF “ULAR TANGGA MATEMATIKA” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD. *Koordinat Jurnal MIPA*, 2(1). <https://doi.org/10.24239/koordinat.v2i1.23>
- Maharani, O. D. tri, & Kristin, F. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.30738/wa.v1i1.998>
- Mulyasa, E. (2019). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. PT Remaja Rosdakarya.
- 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.
- Ruslan, A., Ludia, & Putri, M. A. (2024). Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme: Strategi Efektif Untuk Keterampilan Berfikir Kritis Siswa. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(6), 1–9.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Septantiningtyas, N., Jailani, M. D., & Husain, W. M. (2020). *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Penerbit Lakeisha.
- Solihatin, E. (2022). *Strategi pembelajaran PPKN*. PT. Bumi Aksara.
- Tatik, & Sumarta. (2025). Pengaruh Keterampilan Guru Kelas Terhadap Efektifitas Belajar Siswa Kelas 2 SDN Jatisura 1 Kecamatan Cikedung Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Educandum*, 5(1), 57–70.

- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 6(2).
- Yudiarta, L. A. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Aktif Dalam Pai Di Era Kurikulum Merdeka. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 69–87.  
<https://doi.org/10.19105/rjpai.v6i1.15534>