

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN BANTUAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES MNELAANEN

Magnepzemef Otu ^{*1}
Taty Rosiana Koroh ²
Treesly Y.N Adoe ³

^{1,2,3} Universitas Nusa Cendana

*e-mail: magnepzemefotu@gmail.com, taty_koroh@yahoo.co.id, treeslyadoe@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pantun melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* di kelas V SD GMT Utao. Masalah yang ditemukan pada tahap pra siklus adalah rendahnya capaian belajar siswa, di mana hanya 17,4% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, penerapan model *Make a Match* menunjukkan peningkatan capaian belajar menjadi 39,2%. Namun, hasil tersebut belum mencapai ketuntasan klasikal. Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan memberikan waktu diskusi lebih lama, memperjelas instruksi, dan mengoptimalkan media kartu. Hasilnya, capaian belajar meningkat signifikan hingga mencapai 100%. Peningkatan dari pra siklus ke siklus II menunjukkan bahwa model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan isi pantun. Penelitian ini menyarankan agar guru menggunakan model pembelajaran kooperatif yang interaktif dan menyenangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran Bahasa Indonesia. Model *Make a Match* terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

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

Abstract

This classroom action research aims to improve student learning outcomes in the topic of pantun (traditional Indonesian poetry) through the application of the *Make a Match* learning model in Grade V of SD GMT Utao. The problem identified in the pre-cycle phase was the low student achievement, where only 17.4% met the Minimum Completeness Criteria (KKM). The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. In the first cycle, applying the *Make a Match* model increased student achievement to 39.2%, although it had not yet met the classical completeness target. Improvements were made in cycle II by extending discussion time, clarifying instructions, and optimizing the use of card media. As a result, learning outcomes significantly improved to 100%. The increase from the pre-cycle to the second cycle indicates that the *Make a Match* model is effective in enhancing students' understanding of the structure and content of pantun. This study recommends that teachers use interactive and enjoyable cooperative learning models as part of Indonesian language learning strategies. The *Make a Match* model has proven effective in improving student participation, motivation, and overall learning achievement.

Keywords: *Make A Match, Learning Outcomes, Pantun, Cooperative Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam konteks Indonesia, pendidikan didefinisikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Artinya, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan diri secara holistik mencakup aspek spiritual, sosial, dan keterampilan. Dalam pelaksanaannya, keberhasilan pendidikan ditentukan oleh kualitas proses belajar mengajar, yang membutuhkan peran aktif guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif (Zakki et al., 2022).

Salah satu mata pelajaran penting dalam membentuk kompetensi abad ke-21 di tingkat sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengintegrasikan dua disiplin ilmu besar: IPA dan IPS. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang untuk

mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kesadaran terhadap isu-isu lingkungan dan sosial (Nurrahman et al., 2025). Namun, berdasarkan pengamatan lapangan di SD Inpres Mnelaanen, pembelajaran IPAS belum mencapai hasil yang optimal. Sebanyak 60,87% siswa kelas IV belum mencapai KKTP pada materi “Gaya di Sekitar Kita”, menunjukkan rendahnya efektivitas metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi tersebut.

Masalah rendahnya hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui tiga perspektif teoretis yang berakar pada pendekatan belajar modern. Pertama, teori Gagné dalam (Susanto, 2013) menekankan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh interaksi antara stimulus dari luar, proses internal siswa, dan strategi pembelajaran. Ketika media dan strategi tidak sesuai, maka pencapaian kognitif siswa akan rendah. Kedua, teori perkembangan kognitif Piaget dalam (Marinda, 2020) menyatakan bahwa anak-anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan media visual dan kegiatan nyata untuk memahami konsep abstrak seperti gaya atau gerak.

Ketiga, model Problem Based Learning (PBL) seperti yang dijelaskan oleh Hmelo-Silver dalam (Susanti, 2021) memberi ruang kepada peserta didik untuk belajar melalui penyelesaian masalah nyata. PBL menekankan proses pembelajaran aktif, kerja sama kelompok, dan pembentukan kemampuan metakognitif melalui analisis dan refleksi. Dengan demikian, penerapan PBL sangat tepat untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi IPAS secara lebih mendalam dan kontekstual. Sayangnya, integrasi antara PBL dan media digital seperti video animasi belum banyak digunakan di sekolah dasar, khususnya dalam konteks pelajaran IPAS.

Video animasi merupakan media pembelajaran modern yang mampu memvisualisasikan informasi kompleks secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian Riastini (2013) menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, Wahyuni (2021) dan Restiana & Sunata (2023) juga membuktikan bahwa media video dapat memperbaiki pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika dan sains. Artinya, video animasi bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana kognitif yang efektif dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar.

Namun, penelitian sebelumnya belum banyak mengintegrasikan penggunaan video animasi dalam kerangka model PBL, khususnya pada mata pelajaran IPAS dalam konteks Kurikulum Merdeka. Kebanyakan penelitian masih menggunakan media PowerPoint atau lembar kerja, tanpa optimalisasi media audiovisual. Oleh karena itu, novelty dari penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh video animasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi “Gaya di Sekitar Kita”. Penelitian ini menjawab kekosongan literatur terkait efektivitas integrasi dua pendekatan inovatif tersebut.

Fakta sosial yang mendasari penelitian ini sangat nyata. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV SD Inpres Mnelaanen, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan ketuntasan belajar dalam materi IPAS. Rendahnya capaian ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan belum digunakannya media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi pasif tanpa keterlibatan emosional dan intelektual yang cukup.

Fakta ini diperkuat oleh hasil evaluasi awal yang menunjukkan hanya 9 dari 23 siswa yang mencapai nilai di atas KKTP (70), sementara sisanya menunjukkan hasil belajar yang masih rendah. Hal ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif siswa, tetapi juga pada motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa, terutama dalam menghadapi kompleksitas materi IPAS dan tuntutan kurikulum baru.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Inpres Mnelaanen. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang terjadi selama intervensi, serta mengevaluasi tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model

tersebut. Tujuan ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai keberhasilan strategi pembelajaran berbasis masalah yang berbantuan media visual di sekolah dasar.

Secara lebih spesifik, penelitian ini ingin menjawab pertanyaan apakah penerapan model PBL dengan dukungan video animasi mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan meningkatkan ketuntasan belajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan kehidupan nyata serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Secara argumentatif, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan refleksi. Dalam hal ini, model PBL sangat relevan karena mendorong siswa menyelesaikan permasalahan autentik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan bantuan video animasi, siswa mendapatkan pengalaman visual dan auditif yang memperkuat konsep-konsep IPAS yang abstrak. Hal ini penting karena banyak materi dalam IPAS yang bersifat kompleks dan tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa, seperti gaya magnet, gaya gesek, dan hukum gerak.

Integrasi media video animasi dalam model PBL memperkuat proses pembelajaran dari sisi kognitif dan afektif. Siswa lebih mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk visual yang menarik, sekaligus meningkatkan minat belajar karena pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan. Guru juga terbantu dalam mengemas materi dengan pendekatan yang kontekstual dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini diyakini memberikan kontribusi penting dalam merancang pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini memiliki urgensi tinggi karena dilaksanakan dalam konteks perubahan besar dalam sistem pendidikan Indonesia, yaitu implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menuntut pendekatan pembelajaran yang fleksibel, diferensiatif, dan berpusat pada peserta didik. Sementara itu, banyak guru masih kebingungan dalam menerjemahkan semangat kurikulum ke dalam praktik kelas. Penelitian ini hadir untuk memberikan panduan empiris mengenai penerapan strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan semangat kurikulum baru.

Lebih jauh lagi, dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berbasis digital seperti video animasi menjadi solusi tepat untuk menjembatani kesenjangan antara materi pembelajaran dan karakteristik siswa generasi digital. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru dan pembuat kebijakan dalam menyusun strategi pembelajaran IPAS yang tidak hanya menargetkan pencapaian kognitif, tetapi juga penguatan karakter dan profil pelajar Pancasila.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi gaya dalam mata pelajaran IPAS. Menurut (Arikunto et al., 2021), PTK merupakan jenis penelitian yang memaparkan proses dan hasil guna meningkatkan mutu pembelajaran. (Kurniawan, 2017) menyatakan bahwa PTK dilakukan oleh guru melalui refleksi diri untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Septantiningtyas et al., (2020) menambahkan bahwa PTK dilakukan dalam beberapa siklus berkelanjutan. Penelitian ini difokuskan untuk memperbaiki pembelajaran pada materi "Gaya di Sekitar Kita" dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Mnelaanen.

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Mnelaanen, Kecamatan Amanuban Timur, Kabupaten Timor Tengah Selatan pada tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang, terdiri dari 7 laki-laki dan 16 perempuan. Penelitian dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto et al., 2021). Tahap perencanaan mencakup penyusunan modul ajar, LKPD, bahan ajar, serta lembar observasi. Dalam pelaksanaan, guru menerapkan sintaks model PBL seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan

mengomunikasikan. Observasi dilakukan secara bersamaan dengan tindakan untuk mencatat aktivitas siswa serta evaluasi pembelajaran, dengan bantuan dua pengamat.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari pedoman observasi dan pedoman tes. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa dan upaya guru selama proses pembelajaran, sedangkan pedoman tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis melalui dua teknik utama, yaitu analisis aktivitas siswa dan analisis hasil tes belajar. Nilai aktivitas dianalisis dengan rumus persentase, sedangkan hasil tes belajar diukur melalui nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar menggunakan rumus dari (Niken et al., 2020). Siswa dianggap berhasil jika memperoleh nilai ≥ 70 sesuai dengan KKTP yang berlaku di sekolah tersebut.

Indikator keberhasilan pembelajaran ditentukan berdasarkan standar KKTP sekolah, yakni jika minimal 80% siswa atau 18 dari 23 siswa memperoleh nilai ≥ 70 , maka pembelajaran dianggap berhasil dan siklus dihentikan. Selain nilai individual, keberhasilan juga dilihat dari kriteria parameter keberhasilan menurut (Septantiningtyas & Maghfirah, 2019), yang membagi tingkat keberhasilan ke dalam empat kategori: baik sekali (80–100%), baik (70–75%), cukup (50–69%), dan kurang (<50%). Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan tidak hanya mengukur pencapaian hasil belajar, tetapi juga untuk meningkatkan proses pembelajaran yang bermakna melalui interaksi langsung antara guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan tes awal (pra siklus) untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pantun. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur pantun, rima, dan isi pesan pantun secara menyeluruh. Proses pembelajaran cenderung monoton dan bersifat ceramah, sehingga kurang menarik minat siswa.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Tahap Pra Siklus

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 70)	4 siswa	17,4%
Tidak Tuntas (<70)	19 siswa	82,6%
Total	23 siswa	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar baru mencapai 17,4% atau hanya 4 siswa yang berhasil memenuhi KKM. Ini menunjukkan perlunya intervensi melalui model pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *Make a Match*. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian diberikan kartu soal dan jawaban yang berkaitan dengan unsur-unsur pantun. Kegiatan ini memicu interaksi, kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa. Setelah pembelajaran, siswa diberikan evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mereka.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 70)	9 siswa	39,2%
Tidak Tuntas (<70)	14 siswa	60,8%
Total	23 siswa	100%

Hasil siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan menjadi 39,2%, namun masih belum memenuhi target keberhasilan klasikal ($\geq 85\%$). Berdasarkan refleksi, beberapa siswa masih belum memahami secara utuh struktur pantun karena waktu diskusi terbatas dan belum semua kelompok aktif. Oleh karena itu, siklus II perlu dilakukan dengan beberapa perbaikan.

Dalam refleksi Siklus I, terlihat bahwa siswa mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih dalam terhadap pembelajaran pantun. Metode yang digunakan ternyata efektif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat. Namun, di balik kemajuan ini, terdapat kendala yang perlu diperhatikan. Beberapa siswa tampak pasif, disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap instruksi yang diberikan.

Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk memperkuat instruksi agar lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, alokasi waktu untuk diskusi sebaiknya diperpanjang, memungkinkan siswa untuk menggali ide-ide mereka dengan lebih mendalam. Penugasan yang lebih terarah juga diperlukan agar siswa memiliki gambaran yang jelas mengenai ekspektasi dan tujuan pembelajaran. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan pembelajaran dapat semakin efektif di masa mendatang.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan dengan memberikan waktu diskusi yang lebih panjang, meningkatkan penguatan guru, dan memaksimalkan penggunaan media kartu pantun. Kegiatan pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan siswa terlihat lebih aktif dalam menyusun dan memahami pantun.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 70)	23 siswa	100%
Tidak Tuntas (< 70)	0 siswa	0%
Total	23 siswa	100%

Ketuntasan belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 100%, melebihi standar keberhasilan klasikal yang ditetapkan ($\geq 85\%$). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berhasil meningkatkan pemahaman dan capaian belajar siswa pada materi pantun.

Dalam refleksi Siklus II, terlihat adanya perubahan signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa. Penerapan model *Make a Match* terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan siswa. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga meningkatkan semangat siswa untuk berpartisipasi.

Meskipun demikian, terdapat beberapa hambatan minor yang masih muncul. Namun, hambatan ini dapat diatasi dengan bimbingan langsung dari guru. Dengan pendekatan yang lebih personal, siswa merasa lebih didukung dan mampu mengatasi kesulitan yang mereka hadapi. Secara keseluruhan, Siklus II menunjukkan kemajuan yang positif dan memberikan gambaran optimis untuk langkah-langkah pembelajaran selanjutnya.

Perbandingan Hasil Antarsiklus

Tabel 4. Perbandingan Hasil Antarsiklus

Tahap	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	4	19	17,4%
Siklus I	9	14	39,2%
Siklus II	23	0	100%

Dalam analisis perbandingan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada pra siklus dan siklus I, dengan persentase peningkatan mencapai 21,8% dan peningkatan siklus I mencapai presentase sebesar 60,8%. Data ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* telah terbukti efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa, khususnya dalam materi pantun.

Keberhasilan ini tidak hanya tercermin dari peningkatan nilai, tetapi juga dari ketuntasan klasikal yang ditargetkan. Pada siklus II, ketuntasan klasikal yang diharapkan, yaitu $\geq 85\%$, berhasil dicapai. Hasil ini memberikan gambaran yang positif mengenai efektivitas metode yang diterapkan, sekaligus mengindikasikan bahwa siswa semakin memahami materi yang diajarkan. Kesuksesan ini menjadi langkah penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

Pembahasan

Penerapan model *Make a Match* dalam pembelajaran pantun terbukti membawa perubahan signifikan terhadap capaian belajar siswa. Pada kondisi awal (pra siklus), hasil belajar siswa tergolong rendah, dengan hanya 17,4% siswa yang mencapai KKM. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rosyid, 2021) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran tradisional seperti ceramah cenderung membuat siswa pasif dan tidak tertarik terhadap materi, terutama materi sastra seperti pantun. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian (Huda & Widiyati, 2025), yang menemukan bahwa kesulitan siswa dalam memahami struktur pantun seringkali dipengaruhi oleh pendekatan guru yang kurang variatif dan tidak melibatkan aktivitas konkret. Hal ini mencerminkan pentingnya model pembelajaran yang menekankan pada interaksi dan keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, rendahnya hasil belajar pada tahap pra siklus menjadi dasar penting untuk menerapkan model *Make a Match* sebagai alternatif solusi.

Pada siklus I, penggunaan *Make a Match* menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar, di mana ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 39,2%. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif melalui pencocokan kartu soal dan jawaban, yang merangsang aktivitas otak kiri dan kanan sekaligus. Model *Make a Match* terbukti efektif karena melibatkan unsur permainan dan kerjasama, seperti dijelaskan oleh (Hayatun et al., 2025) bahwa model ini mendorong keaktifan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang.

Namun, refleksi pada siklus I juga menunjukkan bahwa efektivitas model ini sangat dipengaruhi oleh kualitas pelaksanaan. Waktu diskusi yang terbatas dan kurangnya kejelasan instruksi menjadi penghambat optimalisasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan (Maizasria et al., 2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan model *Make a Match* sangat tergantung pada pengelolaan waktu dan penyampaian instruksi yang jelas dari guru. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan untuk mengatasi kendala tersebut.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan keberhasilan yang signifikan, dengan 100% siswa mencapai ketuntasan belajar. Perbaikan yang dilakukan pada fase ini, seperti pemberian waktu diskusi yang cukup dan penggunaan media kartu yang dimaksimalkan, terbukti memberikan dampak positif. Temuan ini diperkuat oleh riset dari (Safri, 2019), yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi sastra.

Model *Make a Match* dalam konteks ini tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan sosial. Kegiatan belajar menjadi menyenangkan, memotivasi siswa, dan meningkatkan interaksi sosial. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Sugianto, 2022), yang menyatakan bahwa model *Make a Match* menumbuhkan semangat belajar dan rasa percaya diri siswa karena mereka merasa memiliki peran penting dalam kelompok. Dengan demikian, model ini juga mendukung pembentukan karakter siswa.

Kenaikan capaian belajar dari siklus ke siklus menunjukkan bahwa *Make a Match* dapat menjadi pendekatan pedagogis yang relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi pantun. Pendekatan ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi sosial. Hal ini juga didukung oleh hasil studi dari (Lestari, Maria & Suherman, 2024), yang menekankan bahwa pembelajaran yang berbasis aktivitas dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan aplikasi praktis siswa.

Perbandingan hasil antarsiklus yang menunjukkan peningkatan dari 17,4% (pra siklus) ke 39,2% (siklus I), dan akhirnya 100% (siklus II) merupakan bukti kuantitatif dari efektivitas intervensi model *Make a Match*. Menurut (Sofyan, 2020), peningkatan hasil belajar secara bertahap mencerminkan adanya proses pembelajaran yang terus disempurnakan melalui siklus refleksi dan perbaikan, yang menjadi prinsip dasar dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Lebih lanjut, keberhasilan ini tidak hanya ditunjukkan oleh capaian nilai siswa, tetapi juga tercermin dari perubahan sikap, keaktifan, dan rasa tanggung jawab dalam pembelajaran. Menurut (Mungzilina et al., 2018), pendekatan pembelajaran aktif dapat menciptakan iklim belajar yang positif, yang berdampak jangka panjang pada pembentukan karakter belajar siswa.

Oleh karena itu, penerapan model *Make a Match* di masa mendatang dapat menjadi strategi pedagogis yang sistematis dan efektif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi metode seperti *Make a Match* tidak hanya sekadar variasi dalam mengajar, melainkan sebagai pendekatan strategis yang berbasis teori dan telah terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Kajian ini juga mendorong guru untuk senantiasa melakukan refleksi dan inovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penerapan model *Make a Match* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pantun di kelas V SD GMT Utao. Pada tahap pra siklus, hanya 4 dari 23 siswa (17,4%) yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 19 siswa (82,6%) belum tuntas. Setelah penerapan model pada Siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 9 siswa (39,2%), menunjukkan peningkatan sebesar 21,8% dari pra siklus. Pada Siklus II, seluruh siswa (23 siswa atau 100%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang berarti terjadi peningkatan sebesar 60,8% dari siklus I dan 82,6% dari pra siklus. Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan bahwa guru perlu mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, disarankan agar model *Make a Match* dijadikan alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi sastra seperti pantun, serta digunakan secara lebih luas dalam konteks pembelajaran lain yang membutuhkan penguatan pemahaman konsep. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas model ini pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda, serta mengkombinasikannya dengan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik dan keberhasilan proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Hayatun, Nursehah, U., & Valentri, A. (2025). Kajian Literatur Mengenai Model *Make a Match* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(2025), 127–137.
- Huda, M. A. F., & Widiyati, E. (2025). Implementasi Metode Outdoor Learning Dan Latihan Terbimbing Pada Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 52–60.
- Kurniawan, N. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish.
- Lestari, Maria, E., & Suherman, U. (2024). Pembelajaran Transformatif Dalam Konteks Kurikulum Merdeka, Literasi dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *Journal Of Education Jurnal Pendidikan*, X.
- Maizasria, S., Rahmi, U., & Karim, H. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di SDN 04 Kubang Putih. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 4911–4921.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1). <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mungzilina, A. K., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i2.209>
- Niken, S., Pd, M., & Mahfud, M. H. W. D. J. (2020). PTK (Penelitian Tindakan Kelas). In *Kalaten: Lakeisha*.
- Nurrahman, M., Hartawati, E. R., Rahman, H. A., Indriayu, M., & Triyanto. (2025). Tren Penelitian Integrasi Etnosains Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar: A Bibliometric Review. *Jitera – Journal In Teaching And Education Area*, 2(2), 201–213.

- Rosyid, M. (2021). Formula Metode Pembelajaran Materi Ajar Tradisi. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 13–27.
- Safri, U. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Make –a Match Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Jenaka Oleh Siswa Kelas Viii Smp Swasta Thawaalib. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.31604/linguistik.v4i1.30-47>
- Septantiningtyas, N., Jailani, M. D., & Husain, W. M. (2020). *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Penerbit Lakeisha.
- Septantiningtyas, N., & Maghfirah, M. (2019). *Husain. nd 'PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Google Books.
- Sofyan, N. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Murid Sekolah Dasar. *TERJ (Tadulako Educational Research Journal)*, 1(2).
- Sugianto, S. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievment Division untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa dalam Belajar Bahasa Jerman pada Materi Hobby. *Journal of Education Action Research*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44294>
- Susanti, S. (2021). Model Pembelajaran Problem Based-Learning (PBL) dan Media Powerpoint: Teknik dan Strategi Guru Sebagai Agen Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Banua Oge Tadulako*, 1(1).
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Zakki, A., Husna, A., Adha, I., Al-Mitsaq, H., Zul Ilmil Haq, O., & Nasution, S. (2022). Aksiologis dalam Pendidikan Indonesia (Tinjauan Pasal 1 Ayat 1 UU No. 20/2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Jurnal Nusantara of Research*, 9(1a).