

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Nelli Ardiyanti Br Silalahi ^{a*)}, Oktiana Handini ^{s)}, Jumanto ^{a)}

^{a)} Universitas Slamet Riyadi, Surakarta, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi: nerlisilalahi.@email.ac.id

Article history: received 06 Juni 2026; revised 20 Juni 2026; accepted 26 Juli 2026

DOI : <https://doi.org/10.33751/jmp.v14i02.9>

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS materi gaya dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* pada peserta didik kelas V SDN Mangkubumen Wetan Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode *Pre-Eksperimental Design* dengan desain yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Group Design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas V SDN Mangkubumen Wetan Surakarta yang berjumlah 28 peserta didik. Sampel yang digunakan yaitu seluruh populasi sehingga teknik sampling yang digunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan berupa uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dengan rumus *s Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis menggunakan uji t-test dengan rumus *Paired Sample T-Test*. Berdasarkan hasil analisis diperoleh rata-rata Pretest 58,96 dan hasil rata-rata Posttest 84,21. Hasil uji *Paired Sample T-Test* memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,410 selanjutnya nilai t_{hitung} dibandingkan nilai t_{tabel} dibandingkan nilai t_{tabel} dengan $df = (n-1)$ maka $(28-1) = 27$ dengan taraf signifikansi $5\% = 2,052$ nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7,410 > 2,052$ maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media kartu interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Mangkubumen Wetan Surakarta.

Kata Kunci: Model kooperatif, Tipe *Make a Match*, Media Kartu Interaktif, IPAS.

THE EFFECT OF THE MAKE A MATCH TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL USED BY INTERACTIVE CARD MEDIA ON STUDENTS' OUTCOMES IN THE SCIENCE SUBJECT IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL

Abstract. The purpose of this study was to determine the improvement of outcomes in the subject of science and science on the material of force by applying the *Make a Match Cooperative Model* to fifth-grade students of SDN Mangkubumen Wetan Surakarta in the 2025/2026 Academic Year. This study is a quantitative study using the *Pre-Experimental Design* method with the design used being *One Group Pretest-Posttest Group Design*. The population in this study was all fifth-grade students of SDN Mangkubumen Wetan Surakarta, totaling 28 students. The sample used was the entire population so that the sampling technique used was a saturated sampling technique. Data collection techniques used tests, observations, interviews, and documentation. The instruments used in this study used validity tests and reliability tests. The data analysis technique used was a prerequisite analysis test using the normality test with the *Shapiro-Wilk* formula and a hypothesis test using the t-test with the *Paired Sample T-Test* formula. Based on the results of the analysis, the average Pretest was 58.96 and the average Posttest result was 84.21. The results of the *Paired Sample T-Test* obtained a t-count value of 7,410, then the t-count value was compared to the t-table value compared to the t-table value with $df = (n-1)$ then $(28-1) = 27$ with a significance level of $5\% = 2,052$, the t-count value $>$ t-table or $7,410 > 2,052$, so H_0 was rejected so that H_a was accepted so that there was an influence of the *Make a Match* type cooperative learning model assisted by interactive card media on student learning outcomes in the subject of science for class V SDN Mangkubumen Wetan Surakarta.

Keywords: Cooperative Model, *Make a Match* Type, Interactive Card Media, IPAS.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia menempatkan proses pembelajaran sebagai wadah untuk mengembangkan potensi peserta didik tidak sekedar berorientasi pada penguasaan materi, serta meningkatkan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, serta penguatan kepribadian peserta didik. Melalui pendidikan yang berkualitas, peserta didik diupayakan menjadi pribadi berintegritas, memiliki kematangan sikap, serta mampu beradaptasi dan menghadapi tantangan perkembangan zaman (Adnin et al., 2023). Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan proses pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka, yaitu kurikulum yang memberikan kesempatan yang optimal kepada peserta didik agar mendalami berbagai gagasan serta mengoptimalkan pengembangan kompetensi yang dimilikinya (Ardianti et al., 2022). Salah satu perubahan yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang Sekolah Dasar adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pembelajaran diarahkan dalam memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan, mendorong kompetensi berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berpusat dalam pencapaian konsep bahan ajar semata, melainkan menekankan kompetensi abad ke-21, yaitu seperti kemampuan berpikir analitis, berkreasi, bekerja sama, dan berkomunikasi secara baik (Education et al., 2024).

Selain itu menurut (Syaefudin et al., 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk membantu peserta didik memahami keterkaitan fenomena alam dan sosial secara terpadu melalui pengalaman belajar yang bermakna, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik pembelajaran IPAS di sekolah dasar menekankan pada gejala alam dan sosial secara menyeluruh dan mampu membangun kompetensi berpikir secara menyeluruh, pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dilaksanakan dengan strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, eksperimen, dan proyek berbasis masalah yang mendorong keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses belajar (Dasar, 2025).

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilaksanakan di kelas V SDN Mangkubumen Wetan Surakarta, diperoleh gambaran menunjukkan proses pembelajaran IPAS belum berlangsung secara efektif. Kegiatan proses pembelajaran masih menitikberatkan oleh pendidik, dengan demikian interaksi pembelajaran relatif satu arah. Kondisi ini berdampak kurangnya keaktifan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran tergolong terbatas, ditandai dengan minimnya partisipasi dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berdiskusi selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, peserta didik belum mampu memahami konsep dengan baik pada mata pelajaran IPAS cakupannya cukup luas dan disajikan secara abstrak tanpa dukungan aktivitas yang bervariasi. Penyajian materi monoton serta terbatasnya pemanfaatan sarana pendukung pembelajaran yang menarik dan komunikatif yang mengakibatkan peserta didik mudah mengalami jenuh dan tidak fokus saat belajar sehingga konsentrasi peserta didik menurun dan kurang optimal.

Solusi ini dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan dan pemahaman dalam pembelajaran IPAS adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media kartu interaktif. Model kooperatif tipe *Make a Match* ini ialah model pembelajaran kooperatif mengedepankan keterlibatan aktif peserta didik menemukan dan memasangkan kartu soal dan jawaban, konsep dan contoh atau pasangan informasi yang saling berkaitan. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik didorong untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan berpikir secara aktif agar kondisi pembelajaran tidak pasif dan monoton.

Penelitian yang dilakukan oleh (Guru et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Melalui aktivitas mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan bekerja sama, peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, model *Make a Match* juga terbukti dapat meningkatkan keaktifan serta capaian belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Gosachi & Japa, 2020), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, peserta didik dapat saling membantu, berdiskusi, dan bertukar informasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* adalah mampu meningkatkan interaksi sosial peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta membantu peserta didik mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design* menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media kartu interaktif terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Mangkubumen Wetan Surakarta yang beralamat di Jalan Mawar No. 1 Mangkubumen, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Mangkubumen Wetan Surakarta. Sampel penelitian

berjumlah 28 peserta didik yang terdiri atas 12 peserta didik perempuan dan 16 peserta didik laki-laki. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Proses penelitian dimulai dengan pelaksanaan pretest untuk mengevaluasi kemampuan awal peserta didik dalam mata pelajaran IPAS mengenai tema kegiatan ekonomi. Setelah itu, peserta didik dikenakan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif jenis *Make a Match* dengan bantuan media kartu interaktif. Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, peserta didik diperoleh posttest untuk menilai hasil belajar setelah perlakuan dilakukan.

Teknik pengumpulan informasi yang diterapkan terdiri dari tes, pengamatan, pengumpulan data tertulis, dan wawancara. Alat tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda yang telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilaksanakan dengan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan uji reliabilitas diterapkan dengan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil dari uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,663, sehingga instrumen ini dianggap dapat diandalkan dan tepat untuk digunakan. Uji keabsahan instrumen dilakukan dengan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*. Dari hasil pengujian validitas, ditemukan bahwa dari 30 butir soal pilihan ganda yang diujikan, terdapat 15 butir soal yang dianggap valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, pengujian reliabilitas dilakukan dengan pendekatan *Cronbach's Alpha*. Hasil dari uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,663, yang berarti instrumen tersebut dapat dianggap reliabel dan memiliki tingkat konsistensi yang baik.

Teknik analisis data dilakukan dengan menguji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan terdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Setelah data dikonfirmasi normal, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* untuk menyelidiki pengaruh model pembelajaran kooperatif jenis *Make a Match* yang dibantu dengan media kartu interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Mangkubumen Wetan Surakarta dengan subjek penelitian yang terdiri dari 28 peserta didik. Peserta didik yang terlibat kelas V mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi, terutama dalam memahami konsep kegiatan ekonomi. Langkah awal penelitian adalah mengumpulkan data melalui uji coba instrumental yang dilakukan oleh SD Negeri Beskalan Surakarta, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji validitas 15 soal dinyatakan valid.

Tabel 1 Deskriptif Statistik Hasil Pretest menggunakan model *Make a Match*

Mean	Median	Modus	N Max	N Min	Std. Deviation
58,96	60	60	93	20	19,807

Data kegiatan penelitian yang dilakukan menunjukkan analisis terkait dengan pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V dengan materi kegiatan ekonomi, didapatkan nilai *maximum* 93 dan nilai *minimum* 20. Hasil analisis data didapatkan *mean* = 58,96, *median* = 60, *modus* = 60, serta standar deviasi 19,807.

Tabel 2 Deskriptif Statistik Hasil Posttest menggunakan model *Make a Match*

Mean	Median	Modus	N Max	N Min	Std. Deviation
84,21	86	86	100	60	9,028

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan dengan memberikan soal pertanyaan 15 soal kepada peserta didik kelas V SDN Mangkubumen Wetan Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026 sebagai sampel, penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* diperoleh nilai *maximum* 100 dan nilai *minimum* 60 dengan nilai *mean* = 84,21, *median* = 86, *modus* = 86 dan *std deviation* = 9,028.

Tabel 3 Uji Normalitas menggunakan Uji Shapiro-wilk

Nilai	Statistik	Df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,938	28	0,099	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0,939	28	0,102	Berdistribusi normal

Hasil data uji normalitas dengan menggunakan uji shapiro-wilk pada nilai sig pretest sebesar 0,099 > 0,05 maka data tersebut

berdistribusi normal dan nilai $\text{sig posttest } 0,102 > 0,0$ artinya data berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 5 Paired Sample t-test

Asumsi	t	df	Sig.(2- tailed)	Mean Difference	Std.Error Mean e Difference	95%Confidence Interval of the Difference
Pretest-Posttest	7,410	27	0,000	25,250	3,408	18,258 – 32,242

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* sample berpasangan yang telah dilaksanakan, diperoleh nilai *sig (2- tailed)* sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian, hipotesis H_0 tidak diterima dan H_a disetujui. Dari penjelasan tersebut, terdapat pengaruh metode pembelajaran kooperatif jenis *Make a Match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Dari pernyataan tersebut maka adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V.

Tabel 4 N-Gain

Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	N-Gain	Kategori
58,96	84,21	0,62	Sedang

Hasil perhitungan N-Gain mengungkapkan bahwa skor rata-rata *pretest* yang awalnya 58,96 naik menjadi 84,21 pada *posttest*. Dari analisis yang dilakukan, diperoleh N-Gain dengan nilai 0,62 yang dikategorikan sebagai sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang didukung dengan media kartu interaktif cukup berhasil dalam meningkatkan pencapaian belajar IPAS peserta didik kelas V.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian ini mengidentifikasi pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Mangkubumen Wetan Surakarta, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini terbukti memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Implementasi model *Make a Match* yang melibatkan peserta didik untuk secara aktif dalam kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dituntut untuk berpikir, berdiskusi, bekerja sama, serta berinteraksi dengan teman sekelas dalam memahami materi pembelajaran. Keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan komunikasi, dan hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari hasil nilai rata-rata *pretest* 58,96 dan nilai *posttest* yang memiliki rata-rata 84,21.

Hasil Uji hipotesis diketahui bahwa nilai *Paired Sampe t-Test* sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik baik *pretest* dan *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Mangkubumen Wetan Surakarta.

V. REFRENSI

- Adnin, I., Nuriyani, R., Ramadhan, A. R., & Damayanti, S. (2023). *Analisis Implikasi Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran PKn*. 18(2), 304–314. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24310>
- Ardianti, Y., Amalia, N., Dasar, G. S., & Surakarta, U. M. (2022). *Kurikulum Merdeka : Pemaknaan Merdeka Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar dalam*. 6(3), 399–407.
- Dasar, S. (2025). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 08(April), 1–15.
- Education, E., Nurhayati, I., Satum, K., Pramono, E., Farida, A., & Purwokerto, U. M. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(1), 44–53.
- Handini, O. (2025). *Pembelajaran ips berbasis kemampuan berpikir sebagai alternatif inovasi pembelajaran interaktif*. 11, 167–172.
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). *Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. 3(2), 152–163.
- Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(6), 10307–10317.

Syaefudin, U., Ud, S., & Sopandi, W. (2024). *Development of IPAS Teaching Materials with the RADEC Model Based on Metacognitive Strategies to Enhance Critical and Creative Thinking Skills*. 10(3), 999–1007.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.7010>