CADIKA Journal: Master Journal of Future Education.
Volume 3, Issue 1, pp. 23-25, (2025): Oktober

Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model *Make A Match* berbantu *Flashcard* di Kelas IV SD Negeri 50/II Lubuk Landai

Leni Hardianti [1], Muhammad Subhan [2], Zulqoidi R. Habibie [3]

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Abstract – Penelitian ini dilakukan karena hasil belajar IPAS Peserta Didik kelas IV di SD Negeri 50/II Lubuk Landai masih rendah, salah satu penyebabnya adalah kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, seperti interaksi aktif dalam tanya jawab denngan pendidik dan dalam menyampaikan pendapat. Tujuan penelitian ini Adalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantu *Flashcard*.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian sebanyak 20 orang peserta didik dalam satu kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidik memiliki peran yang sangat penting sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator dalam pembelajaran IPAS. Penerapan strategi pembelajaran yang interaktif dan kooporatif seperti menggunakan *Flashcard*, Dimana peserta didik aktif mencari pasangan kartu yang di dapatkan. Selanjutnya peserta didik juga dilatih dalam keberanian berpendapat dengan cara mempresentasikan hasil dari kartu yang peserta didik dapatkan, strategi ini terbukti mampu dapat meningkatkan proses belajar dan hasil belajar dari peserta didik. Faktor pendukung dalam penelitian ini meliputi lingkungan belajar yang kondusif dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, sedangkang faktor penghambatnya meliputi keterbatasan waktu dan kemampuan siswa. Dengan demikian, peran Pendidik adalah untuk mengoptimalkan proses belajar agar pembelajaran menjadi efektf.

Keywords – Model Pembelajaran *Make a Match*, *Flashcard*, Peran Pendidik, Proses dan Hasil Belajar.

DOI: https://doi.org/10.63461/cadikajournal.v31.392

Corresponding author: Leni Hardianti
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

E-mail: *Leni_lusi@gmail.com*

Received : Agustus 01, 2026
Revised : Agustus 03, 2026
Accepted : September 24, 2026
Published : Oktober 31, 2026

The article is published with Open Access at https://journals.literaindo.com/cadika

ISSN 3110-8385

How to cite:
Hardianti , L. . (2026). peningkatan proses dan hasil belajar IPAS menggunakan model make a match berbantu flashcard dikelas IV SDN 50/II Lubuk Landai. Master Journal of Future Education, 3(1). https://doi.org/10.63461/cadikajournal.v31.392

©2025 Muhammad Habibi; published by CV. Master Literasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License

I. Introduction

. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya (Anurrahman, 2016). Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif menuntut perencanaan yang matang serta strategi yang tepat agar tujuan belajar dapat tercapai secara optimal. Dengan proses pembelajaran yang efektif melalui pemberian stimulus yang tepat akan berpengaruh langsung terhadap pencapaian hasil belajar Peserta Didik yang maksimal.

Hasil belajar sering dipahami dalam konteks yang sangat luas, mencakupi berbagai aspek dari apa yang telah diperoleh peserta didik, seperti ulangan, harian, tugas rumah, serta tes lisan yang dilakukan secara langsung. Ariyanto (2019) menjelaskan hasil belajar adalah indikator evaluasi yang menggambarkan pencapaian Peserta Didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tercermin melalui perubahan prilaku. Evaluasi atau penilaian merupakan tindak lanjut dalam memperoleh hasil belajar untuk mengukur tingkat pengetahuan Peserta Didik. Berdasarkan pentingnya evaluasi sebagai sarana untuk mengukur hasil belajar peserta didik, diperlukan penerapan model pembelajaran yang dinilai efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar tersebut Adalah model pembelajaran *Make a Match* yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Make A Match atau mencari pasangan merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Model pembelajaran *Make A Match* membuat peserta didik aktif dalam mengikuti pelajaran sehingga mempunyai pengalaman belajar yang bermakna. Wiguna dkk (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran

yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerjasama dan kecepatan di antara Peserta Didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain penerapan model pembelajaran yang tepat, keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan, terutama lingkungan sekolah. Salah satu komponen lingkungan sekolah yang memiliki peran sangat penting adalah Pendidik. Pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi pembelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, evaluator dan pembimbing yang menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kemampuan pendidik dalam memilih serta menrapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan berpengaruh terhadap Tingkat keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang inovatif, seperti *Make a Match*, menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta berdampak pada hasil belajar peserta didik.

II. Methodology Section

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui Tindakan yang dilakukan secara sistematis, reflektif, dan berkesinambungan di dalam kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2021), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui serangkaian Tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan untuk memperbaiki kinerja pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Dalam penelitian ini Tindakan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada setiap siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan *(Planning)*, pelaksanaan *(Acting)*, pengamatan *(Observing)*, dan refleksi *(Reflektif)*. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk Menyusun perbaikan Tindakan pada siklus berikutnya hingga tujuan penelitian, yaitu peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik dapat tercapai. Selain itu, peneliti juga menggunakan Lembar Observasi sebagai instrument tambahan dalam memperkuat data, observasi ini digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran, aktivitas pendidik, serta keaktifan peserta didik selama penerapan model pembelajaran *Make a Match.* Data observasi dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sementara itu, Teknik tes digunakan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran pada setiap siklus. Instrument tes diberikan dalam bentuk soal yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan indicator kompetensi yang ditetapkan. Hasil dari observasi dan tes kemudian di analisis untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik.

III. Results

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Peningkatan proses pembelajaran terlihat dari semakin aktifnya peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi, bekerja sama dalam menemukan pasangan kartu, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, pendidik juga mampu mengelola pembelajaran dengan lebih efektif melalui penerapan langkah-langkah model *Make A Match* secara sistematis sehingga tercipta suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata kelas serta persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

IV. Discussion

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes hasil belajar dapat diketahui bahwa model *Make A Match* berbantu *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, tiap-tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus ada soal yang harus dikerjakan peserta didik secara individu.

Data hasil penelitian menunjukkan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peseta didik tersaji pada pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

Keadaan	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Belum Tuntas	
	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
Siklus I	4	20%	16	80%
Siklus II	18	90%	2	10%
Peningkatan	14	70%	0	0

Tabel 1 diatas, terlihat adanya peningkatan presentase yang signifikan pada hasil belajar peserta didik, setelah pendidik mengoptimalkan peran nya dan menerapkan strategi pembelajaran interaktif. Dari siklus I diperoleh nilai 20% peserta didik yang tuntas atau sudah mencapai KKTP, dan meningkat saat siklus II menjadi 90%. Dari hasil ini peserta didik meningkat sebanyak 70% dari siklus

V. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dalam siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantu *Flashcard* di kelas IV SD Negeri 50/II Lubuk Landai. Maka dapat di ambil Kesimpulan bahwa: (1) Peningkatan Hasil Belajar dengan model *Make a Match* berbantu *Flashcard* pada mata Pelajaran IPAS dapat dilihat dari lembar tes peserta didik pada siklus I sebesar 20% dengan kategori kurang, selanjutnya pada siklus II memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat baik. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan setiap pertemuan tes mengalami peningkatan dan mencapai target indikator keberhasilan hasil belajar 75%; (2) Model *Make a Match* berbantu *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik; dan (3) Model *Make a Match* berbantu *Flashcard* mampu mendorong peserta didik kreatif, kerja sama, dan tanggung jawab dalam pendapatnya.

VI. References

Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi* . Jakarta: Bumi Aksara.

Ariyanto, L., Aditya, D., & Dwijayanti, I. (2019). Pengembangan android apps berbasis discovery learning untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis Peserta Didik kelas VII. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 2(1), 40-51*. https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i1.355

Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Wiguna, I. K. A., Sumantri, M., & Raga, G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang. *Mimbar PGSD Undiksha, 2(1)*, 47-55. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1,4508