
OPTIMALISASI PROSES DAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* PADA SISWA KELAS V

Rika Arini^{1*}, Sundahry², Puput Wahyu Hidayat³
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo¹²³
E-mail: rikaarini246@gmail.com^{1*}, dahrysundahry@gmail.com²,
puputwahyuhidayat@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya hasil belajar IPAS yaitu 45,8% siswa di kelas V SD Negeri 187/II Kuning Gading. Penelitian ini bertujuan meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall*. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Sampel penelitian adalah 24 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan kinerja guru dari siklus I 82,3% siklus II meningkat 94,1% dan ketuntasan belajar dari siklus I 70,8% siklus II meningkat 91,6%. Aktivitas siswa konsisten pada kategori baik hingga sangat baik. Model *Make A Match* merupakan model pembelajaran berbasis mencari pasangan yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa di kelas V SDN 187/II Kuning Gading. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pembelajaran inovatif melalui pemanfaatan teknologi sebagai media interaktif yang mampu mendorong antusiasme siswa serta menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *Make A Match* berbantuan *Wordwall* yang difokuskan untuk meningkatkan pemahaman konsep alam yang lebih kompleks materi indonesiaku kaya raya pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga melatih kesiapan peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi di era digital.

Kata Kunci: Proses dan hasil belajar; Kognitif IPAS; *Make A Match*, *Wordwall*.

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of IPAS, which is 45.8% of students in grade V of SD Negeri 187/II Kuning Gading. This research aims to improve the learning process and outcomes of IPAS through the application of the Make A Match model with

1

Arini, R., Sundahry., & Hidayat, P, W. (2026). OPTIMALISASI PROSES DAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS V. *Jurnal Keilmuan Teknologi dan Pendidikan Terpadu (TEKDIKA)*, 2(1), 1-13.
<https://doi.org/10.65841/tekdiika.v2i1.189>

<https://ejournal.denusantara.id/index.php/tekdiika/>

the help of Wordwall media. The method of this research is a two-cycle Classroom Action Research (PTK). The research sample was 24 students. Data is collected through observation, testing, and documentation. The results showed an increase in teacher performance from cycle I 82.3%, cycle II increased by 94.1% and learning completeness from cycle I 70.8% cycle II increased by 91.6%. Student activities are consistent in the good to very good categories. The Make A Match model is a partner-based learning model that has been proven to be able to improve the learning outcomes of IPAS students in grade V of SDN 187/II Kuning Gading. This research contributes to innovative learning through the use of technology as an interactive media that is able to encourage student enthusiasm and create an active, fun, and meaningful learning atmosphere. The novelty of this research lies in the application of the Make A Match model assisted by Wordwall which is focused on improving the understanding of more complex natural concepts of rich Indonesian material in IPAS learning in grade V of elementary school. It can be concluded that the use of technology in learning is not only effective in improving learning outcomes, but also training students' readiness to face technological developments in the digital era.

Keywords: *Learning processes and outcomes; Cognitive IPAS; Make A Match; Wordwall.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan kemajuan alat teknologi memiliki dampak signifikan pada dimensi pendidikan. Pendidikan dan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan lagi, karena teknologi didesain untuk meningkatkan pengalaman belajar. Hal ini tentunya membawa konsekuensi bagi seorang pendidik. Seorang pendidik diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang sudah semakin canggih yaitu dengan penggunaan teknologi digital. Untuk membentuk warga negara yang berkualitas, maka setiap individu membutuhkan pendidikan yang memadai.

Pendidikan merupakan salah satu indikator utama pembangunan dan kualitas sumber daya manusia, sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan nasional, karena merupakan salah satu penentu kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bahkan merupakan sarana paling efektif untuk meningkatkan kualitas hidup dan derajat kesejahteraan masyarakat, serta yang dapat mengantarkan bangsa mencapai kemakmuran (Subekti, dkk 2021). Dalam menyelenggarakan pendidikan terdapat salah satu komponen yang sangat penting yaitu kurikulum, oleh karena itu kurikulum harus dirancang secara sistematis dan kuat agar mampu memberikan arahan yang jelas bagi para pendidik dari jenjang Pendidikan.

Kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif (Restu, dkk 2022). Menjadikan kurikulum sebagai fondasi yang utama dalam seluruh aktivitas pembelajaran, akan terbentuk suatu proses pendidikan yang efisien, relevan, dan berfokus pada kebutuhan para peserta didik. Realisasi dari hal tersebut dapat dicapai melalui perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan ciri khas dari masing-masing mata Pelajaran.

Pembelajaran merupakan kombinasi suatu proses yang sistematis dan kompleks terhadap siswa dengan memberi informasi dan ilmu pengetahuan kepada siswa agar memiliki kemampuan serta perubahan perilaku sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari guru dan peserta didik, antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Dahry and Putra 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Estuhono, dkk 2024). Kualitas pembelajaran yang baik akan menghasilkan sesuatu yang baik pula. Peningkatan kualitas pembelajaran dimulai dari hal terkecil terlebih dahulu seperti pelaksanaan pembelajaran di kelas yang optimal sehingga menghasilkan siswa siswi yang cerdas dan dapat menyelesaikan segala persoalan yang terjadi. Pendidikan ibarat wadah untuk membentuk warga negara yang cerdas (Dewantara, dkk. 2021)

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang siswa berdasarkan mata pelajaran (Sari, dkk 2020). Menurut Wulandari, dkk. (2023). Pemilihan model pembelajaran dengan bantuan penggunaan media sebagai pendukung memiliki peran yang sangat penting agar tercapai tujuan pembelajaran (Wulandari, dkk 2023). Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Wordwall* dapat memberikan kesan menyenangkan dan mampu menambah motivasi belajar kepada peserta didik selama proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar (Ramadhona, dkk 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 21-22 Oktober 2025 di SD Negeri 187/II Kuning Gading, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran IPAS, siswa sulit memahami materi yang tidak dapat diamati langsung, kurang antusiasme dalam proses pembelajaran seperti minimnya upaya maksimal dalam menyelesaikan tugas, hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain model pengajaran yang kurang bervariasi, minimnya penggunaan media interaktif yang berbasis teknologi. Berikut terdapat nilai hasil ulangan Tengah semester (UTS) semester ganjil.

Data hasil ujian semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik, hanya 11 peserta didik (45,8%) yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan nilai rata-rata kelas 68,5, sementara 13 peserta didik (54,16%) yang belum mencapai KKTP sebesar 70. Rendahnya hasil ujian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di SD Negeri 187/II Kuning Gading kurang optimal sehingga hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah.

Pada konteks ini, model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi. Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajarannya terdapat permainan, menjawab pertanyaan menggunakan cara mencocokkan pasangan kartu yang ada pada siswa. Kartu tersebut yaitu kartu soal dan kartu jawaban, maka dalam pembelajaran siswa dapat menumbuhkan kerjasama pada saat mencocokkan kartu sehingga tidak membosankan, lebih menarik, serta lebih bersemangat pada saat mengikuti pelajaran (Fauhah, dkk 2020).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama di antara siswa (Utami, dkk 2025). Model pembelajaran *make a match* merupakan salah

satu model pembelajaran yang dapat diterapkan karena dalam proses pembelajaran ini siswa dapat mempelajari materi IPAS dengan aktif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan karakteristik model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain (Dahniar 2023). Model pembelajaran *Make A Match* juga mengasah kemampuan bersosialisasi para siswa dengan membangun sikap kerja sama, pembelajaran juga berlangsung menyenangkan, dan siswa mudah memahami materi yang diberikan (Vioreza, dkk 2020).

Wordwall merupakan salah satu platform berbasis website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan berbagai template seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan berbagai template lainnya (Anindyawati 2024).

Relevansi penelitian ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Azura, dkk (2025) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Kooperatif Tipe Make A Match* Berbantuan *Wordwall* Di Kelas V Upt SDN 03 Pasar Amping Parak Kabupaten Pesisir Selatan” yaitu hasil belajar pada siklus I diperoleh 74,85% dan siklus II dengan rata-rata 87,8%. Kemudian penelitian yang dilakukan Tarigan, dkk (2025) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 104217 Sidomulyo. Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mencari pasangan kartu dan penggunaan media digital interaktif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun demikian, penelitian terdahulu masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis secara umum, serta secara spesifik belum mengkaji penerapan model *Make A Match* berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran IPAS yang memuat materi bersifat kompleks, khususnya materi Indonesiaku kaya raya. Selain itu, penelitian sebelumnya juga belum menganalisis secara mendalam bagaimana penggunaan media digital interaktif dan model tersebut tidak hanya efektif pada materi normatif seperti Pendidikan Pancasila, tetapi juga sangat adaptif terhadap karakteristik materi IPAS yang berbasis saintifik. Dalam penelitian ini, *Wordwall* berperan sebagai media pendukung, sementara interaksi sosial tetap terjaga melalui mekanisme *Make A Match*, sehingga terjadi keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan penguatan karakter kolaboratif siswa.

Urgensi penelitian ini terletak pada kondisi kritis pembelajaran IPAS di SDN 187/II Kuning Gading yang menunjukkan belum baik dalam pencapaian hasil belajar peserta didik pada tingkat ketuntasan yang hanya mencapai 45,8%. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya pada materi yang bersifat kompleks. Selain itu, karakteristik pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konseptual serta keterlibatan aktif peserta didik memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, perkembangan teknologi digital yang pesat membuka peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini mengukur peningkatan hasil belajar kognitif, termasuk aspek keterlibatan siswa, kinerja guru, dan dinamika kelas. Pendekatan penelitian tindakan kelas yang digunakan memungkinkan pemahaman mendalam mengenai mekanisme perubahan pembelajaran, sekaligus memberikan model implementasi yang dapat diadaptasi oleh institusi pendidikan lain dengan karakteristik serupa

Kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi komprehensif penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* dalam konteks pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Khususnya pada materi IPAS yang sulit diamati langsung seperti Indonesiaku kaya raya. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga menganalisis proses pembelajaran secara holistik, termasuk aspek keterlibatan siswa dan kinerja guru. Selain itu penelitian ini juga menghadirkan perpaduan antara model pembelajaran *Make A Match* dan media digital interaktif *Wordwall* yang penggunaannya dalam pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan secara bersiklus dan sistematis, peneliti dapat mengkaji proses perbaikan pembelajaran secara mendalam sehingga menghasilkan model penerapan yang sesuai dengan kondisi nyata, fleksibel, dan dapat diterapkan secara langsung. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar memberikan bukti empiris tentang peningkatan hasil belajar, tetapi juga menawarkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan era digital dan kebutuhan belajar peserta didik masa kini.

Kebaruan Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga menganalisis peningkatan aktivitas belajar, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi digital. Penggunaan *Wordwall* sebagai media digital yang interaktif terbukti membantu proses visualisasi materi sehingga siswa lebih aktif, mudah memahami konsep, dan tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Selain meningkatkan hasil belajar, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, terlibat aktif, saling berinteraksi, berkomunikasi, dan lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran dirancang melalui permainan mencari pasangan yang dikembangkan secara interaktif dan menyenangkan. Kondisi ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mencari pasangan mampu melampaui capaian kognitif dengan menciptakan suasana belajar yang bermakna dan meningkatkan keaktifan berpikir peserta didik.

Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan model pembelajaran berbasis permainan mencari pasangan dengan media digital interaktif berupa *wordwall*, yang penerapannya masih relative terbatas dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Penggunaan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memfasilitasi pengkajian mendalam terhadap perbaikan pembelajaran melalui siklus sistematis yang menghasilkan model implementasi kontekstual, adaptif, dan aplikatif. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi secara empiris terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga menawarkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan dinamika teknologi serta kebutuhan peserta didik di era digital

Kontribusi penelitian ini mencakup aspek teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS. Penelitian ini dapat memperkuat dasar pemikiran mengenai perpaduan model pembelajaran berbasis permainan dengan penggunaan media teknologi interaktif sebagai upaya nyata dalam meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi IPAS. Dari sisi praktis, penelitian ini menghadirkan jawaban konkret atas permasalahan pembelajaran IPAS melalui peningkatan keterlibatan, pemahaman konsep, dan capaian hasil belajar peserta didik. Lebih dari itu, penelitian ini menyajikan panduan pelaksanaan yang terstruktur melalui tahapan PTK, sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai acuan dalam merancang pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital

Berdasarkan landasan teoretis dan empiris yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengkaji secara mendalam sejauh mana penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 187/II Kuning Gading. Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh gambaran yang menyeluruh tentang efektivitas model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

a. Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara sistematis untuk menganalisis dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas. PTK merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dengan berbagai bentuk perlakuan/kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas (Putri, dkk 2023). Arikunto, dkk. (2019) berpendapat bahwa PTK terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 187/II Kuning Gading, Kecamatan Pelepat Ilir, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi pada semester genap tahun pembelajaran 2025/2026. Waktu pelaksanaan penelitian adalah minggu keempat dan pertama bulan Februari dan Maret 2026, dengan mempertimbangkan kalender akademik sekolah dan kebutuhan beberapa siklus untuk proses pembelajaran yang efektif.

c. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik Kelas V semester genap SD Negeri 187/II Kuning Gading. Sampel penelitian menggunakan teknik total sampling yang melibatkan seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 24 orang, terdiri dari 13 orang laki-laki dan 11 orang perempuan, serta 1 orang pendidik kelas.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan dua metode utama yakni; 1) Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan disengaja melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala yang diselidiki (Abdussamad 2021). Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman pengamatan untuk memperoleh data tentang peningkatan implementasi model *Make A Match*. Lembar observasi berjumlah 17 butir pernyataan, lembar observasi pendidik yang diamati oleh wali kelas sedangkan lembar observasi peserta didik diamati oleh teman sejawat dengan cara memberikan tanda ceklist, Lembar observasi disusun berdasarkan indikator keterlaksanaan model Game Based Learning berbantuan *Wordwall* yang meliputi kegiatan pendahuluan, pelaksanaan sintaks pembelajaran, keterlibatan peserta didik, penggunaan media pembelajaran, serta kegiatan penutup dan refleksi pembelajaran 2) Tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur atau mengetahui sesuatu dengan cara atau metode tertentu serta kaidah-kaidah yang ditetapkan. Sedangkan tes adalah alat untuk

mengumpulkan informasi melalui serangkaian pertanyaan, perintah, atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat individu (Marzuki, dkk 2024). Menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Setiap siklus menggunakan 20 butir soal yang menekankan pada aspek kognitif, didahului dengan pembuatan kisi-kisi soal.

e. Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar observasi dan catatan lapangan dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif berupa proses pendidik dan peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase ($P = F/N \times 100\%$), dimana P adalah angka persentase, F adalah jumlah skor siswa, dan N adalah jumlah siswa. Klasifikasi penilaian proses menggunakan kategori: Sangat Baik (86-100%), Baik (75-85%), Cukup Baik (66-74%), dan Kurang Baik (<65%). Kriteria hasil belajar peserta didik ditetapkan tercapai apabila ≥ 75 sesuai KKTP dan tidak tercapai apabila ≤ 75 . Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila proses pembelajaran mencapai minimal 75% dan hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan minimal 75% berdasarkan KKTP yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Observasi Pendidik

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Observasi terhadap pendidik dilakukan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Make A Match*.

Tabel 1. Hasil Observasi Pendidik Siklus I dan Siklus II

| Siklus | Pertemuan | Indikator Terlaksana | Indikator Tidak Terlaksana | Total Indikator | Persentase | Kategori |
|--------|-----------|----------------------|----------------------------|-----------------|------------|-------------|
| I | 1 | 13 | 4 | 17 | 76,47% | Baik |
| II | 2 | 14 | 3 | 17 | 82,35% | Baik |
| III | 1 | 15 | 2 | 17 | 88,23% | Sangat Baik |
| IV | 2 | 16 | 1 | 17 | 94,11% | Sangat Baik |

Kinerja pendidik mengalami peningkatan dari 82,35% pada Siklus I menjadi 94,11% pada Siklus II, dengan peningkatan sebesar 11,8%.

2. Observasi Peserta Didik

Observasi terhadap peserta didik dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Make A Match*.

Tabel 2. Hasil Observasi Peserta Didik

| Siklus | Pertemuan | Jumlah Siswa | Total Siswa | Persentase | Kategori |
|--------|-----------|--------------|-------------|------------|----------|
|--------|-----------|--------------|-------------|------------|----------|

| Mencapai Indikator | | | | | |
|--------------------|---|----|----|--------|-------------|
| I | 1 | 12 | 24 | 50% | Kurang Baik |
| II | 2 | 17 | 24 | 70,83% | Cukup Baik |
| III | 1 | 21 | 24 | 87,5% | Sangat Baik |
| IV | 2 | 22 | 24 | 91,66% | Sangat Baik |

Data menunjukkan bahwa jumlah siswa dalam kategori sangat baik meningkat dari 17 siswa (70,83%) pada siklus I, menjadi 22 siswa (91,66%) pada Siklus II. Setiap pertemuan mengalami peningkatan.

3. Hasil Belajar Siswa

Model *Make A Match* diterapkan melalui 8 tahapan: Pendidik membuat sejumlah kartu dengan berbagai konsep atau tema yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu adalah kartu pertanyaan, dan bagian lainnya adalah kartu jawaban, peserta didik peserta didik diberikan sebuah kartu, setiap peserta didik mempertimbangkan jawaban atau pertanyaan pada kartu yang mereka pegang, setiap peserta didik mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok dengannya, satu poin diberikan kepada setiap peserta didik yang mencocokkan kartunya dalam waktu yang ditentukan, setelah peserta didik bisa menemukan pasangan, siswa bisa mempresentasikan hasilnya di depan kelas, setelah satu putaran pengocokan lagi, kartu-kartu itu, sehingga siswa menerima kartu yang berbeda dari yang mereka miliki sebelumnya, peserta didik dibantu guru untuk menarik kesimpulan sebagai kegiatan yang sudah dilakukan. Selanjutnya guru menutup Pelajaran.

Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti mengikuti sintaks model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall*, dan kegiatan penutup. Pembelajaran dilakukan secara individu untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil belajar siswa diukur melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 soal pada setiap akhir siklus dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75%.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

| Siklus | Siswa Tuntas | Siswa Tidak Tuntas | Total Siswa | Persentase Ketuntasan |
|--------|--------------|--------------------|-------------|-----------------------|
| I | 17 | 7 | 24 | 70,83% |
| II | 22 | 2 | 24 | 91,66% |

Pada Siklus I, dari 24 peserta didik terdapat 17 siswa (70,83%) yang mencapai KKTP dan 7 siswa (29,16%) belum mencapai KKTP. Siswa yang mencapai ketuntasan memperoleh nilai antara 80-100, sedangkan yang belum tuntas memperoleh nilai di bawah 70. Pada Siklus II, terjadi peningkatan ketuntasan dengan 22 siswa (91,66%) mencapai KKTP dan hanya 2 siswa (8,33%) yang belum mencapai KKTP. Peningkatan ketuntasan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 20,83%.

Pembahasan

Peningkatan kinerja pendidik yang terpantau selama penelitian ini berlangsung menunjukkan adanya penyesuaian cara mengajar yang cukup signifikan terhadap penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS. Peningkatan kemampuan guru dari kategori kurang menuju sangat baik mencerminkan keberhasilan pendidik dalam menguasai delapan tahapan utama *Make A Match*, yaitu membuat kartu, memberikan kartu kepada peserta didik, memberikan pertimbangan kartu, mencari pasangan kartu, memberikan satu poin, mempresentasikan hasil, menarik kesimpulan. Hal ini membuktikan bahwa untuk dapat menguasai dan menerapkan sebuah model pembelajaran secara optimal, pendidik membutuhkan proses pembelajaran dan penyesuaian yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. Peningkatan tersebut tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses adaptasi, latihan, dan refleksi yang dilakukan guru pada setiap siklus pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara sistematis dan terstruktur. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa guru tidak hanya menjalankan tahapan pembelajaran sebagai prosedur teknis, tetapi mulai memahami fungsi pedagogik dari setiap tahapan dalam mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara fisik dan mental dalam membangun *scaffolding* antar teman sebaya melalui pengalaman belajar yang interaktif. Pada penelitian ini, peserta belajar melalui proses interaksi sosial saat mencari pasangan kartu, dan berani tampil didepan kelas untuk mencocokkan kartu melalui media *wordwall* sehingga pembelajaran berorientasi pada pencapaian pemahaman mendalam yang bermakna (Putra and Idrus 2026; Putra and Yanti 2025). Pada konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk belajar secara aktif melalui permainan mencari pasangan kartu, diskusi (saling berinteraksi), dan eksplorasi. transformasi peran guru dari yang semula dominan menjelaskan materi menjadi fasilitator proses pencarian pasangan kartu ini menunjukkan adanya pergeseran ke arah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Selain itu, pemanfaatan *Wordwall* juga mendukung teori pembelajaran berbasis multimedia yang menyatakan bahwa integrasi elemen visual, teks, animasi, dan fitur interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, keterampilan berkolaborasi, komunikasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini terlihat peserta didik lebih fokus, dan antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan mencari pasangan kartu dibandingkan saat pembelajaran dilakukan secara konvensional. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan kedelapan tahapan *Make A Match* secara holistik menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penerapan langkah-langkah pembelajaran, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menciptakan keterpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Dahniar (2023) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model

pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Dahniar 2023).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada awal pembelajaran masih terdapat peserta didik yang kurang aktif, kurang antusias dan belum berani berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Namun, setelah penerapan model *Make A Match* berbantuan *Wordwall*, peserta didik terlibat aktif sesuai dengan kemampuan masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat purwanti dan saputri (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match siswa dapat lebih antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran, hal ini dapat membuat siswa mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran sehingga pelajaran lebih bermakna (Purwanti and Saputri 2020). Kondisi tersebut terjadi karena pembelajaran dirancang secara sistematis sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Tahapan dimulai dari mempersiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang sesuai dengan topik pembelajaran. Selanjutnya, tahapan penyampaian materi memberikan dasar pemahaman awal sebelum peserta didik mengikuti permainan. Pendidik menjelaskan aturan mencari pasangan kartu dan menjelaskan teknik permainan dengan bantuan *wordwall* sehingga mereka lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Tahap permainan mencari kartu pasangan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan saling berinteraksi, dan mempresentasikan kedepan dengan bantuan media *wordwall*. Kegiatan tersebut membantu memperkuat pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Rangkaian tahapan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mencari pasangan tidak hanya memberikan kesenangan, melainkan dirancang secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran yang terarah dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Tarigan, dkk (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penerapan model *Make A Match* dan penggunaan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital interaktif yang mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Azura, dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan model *kooperatif tipe Make A Match* berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V UPT SDN 03 Pasar Amping Parak Kabupaten Pesisir Selatan. Namun demikian, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena tidak hanya menekankan peningkatan hasil belajar secara umum, tetapi juga mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan *Wordwall* membantu peserta didik memahami materi, khususnya materi indonesiaku kaya raya. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya Khazanah riset terdahulu melalui kajian mendalam mengenai pemanfaatan media digital interaktif untuk memvisualisasikan konsep pemahaman mendalam pada pembelajaran IPAS.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* efektif diterapkan pada pembelajaran IPAS, khususnya materi indonesiaku kaya raya. Keberhasilan tersebut terlihat dari meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan mencari kartu pasangan. Kondisi ini terjadi karena transformasi peran peserta didik, dari yang semula sekadar mendengarkan penjelasan secara pasif, menjadi aktif berinteraksi dengan media pembelajaran berbasis teknologi digital berupa *Wordwall*. Penggunaan *Wordwall* membantu proses keterlibatan peserta didik sehingga lebih mudah memahami materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amaliya, dkk (2025) yang menyatakan bahwa model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* efektif mendorong aktivitas belajar yang lebih atraktif dan berdampak positif terhadap pencapaian akademik siswa. Hasil ini merekomendasikan penggunaan strategi serupa dalam pembelajaran sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar (Amaliya, dkk 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPAS dikelas V. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, peserta didik lebih terlibat aktif, dan kualitas pengajaran pendidik meningkat. Antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran IPAS meningkat karena terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan.

Hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan yang mencolok dari Siklus I ke Siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat secara signifikan, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Amaliya, Estri, Kiki Fatkhiyani, and Piyantina Rukmini. 2025. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD Estri." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(September). <https://doi:10.23969/jp.v10i03.31833>
- Anindyawati, Galuh Dwi. 2024. "Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)* (2023):39–48. doi: 10.59344/jarlitbang.v10i1.220.
- Azura, Yanti Fitria, Atri Walidi, and Hana Shilfia Iraqi. 2025. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe Example Non Example Di Kelas Iv Sdn 04 Talaok Kabupaten Pesisir Selatan." *Pendas* :

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(02):221–31. doi: 10.23969/jp.v10i02.23908.
- Dahiar. 2023. “Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 53(1):1–11. <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v19i2.408>
- Dahry, Sundahry, and Yogi Irdes Putra. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas IV Melalui Model Reciprocal Teaching.” *Jurnal Muara Pendidikan* 5(2):712–20. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v3i1.368>
- Dewantara, Jagad Aditya & Nurgiansah, T. Heru. 2021. “Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta.” *Jurnal Basicedu* 5(1):367–75. doi: 10.31004/basicedu.v5i1.669.
- Dika Ramadhona, Zahra, Yoga Fernando Rizqi, Fadhilah Khairani, and Herpratiwi. 2025. “Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 2 BeriBeringin Raya.” *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 8(1):114–22. doi: 10.33369/dikdas.v8i1.41371.
- Estuhono, Estuhono, Melisa Anggrayni, and Sukmawati Sukmawati. 2024. “Game Interaktif Wordwall Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Sd.” *Jurnal Muara Pendidikan* 9(1):95–101. doi: 10.52060/mp.v9i1.1415.
- Fauhah, Homroul, and Brilliant Rosy. 2021. “Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(2):321–34. doi: 10.26740/jpap.v9n2.p321-334.
- Marzuki, Muhammad, Maryam Alhansa Zuhru, Mi’roju Abdul Rozaq Al Ghifari, Annisa Wulandari, and Pandu Wilantara. 2024. “Penggunaan Instrumen Evaluasi Tes Dan Non Tes Di Sma Al-Islam Surakarta.” *PANDU : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum* 2(1):52–57. doi: 10.59966/pandu.v2i1.1046.
- Purwanti, Siwi, and Nuraini Dwi Saputri. 2020. “Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Karangploso.” *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 4(1):445–51. doi: 10.30738/tc.v4i1.7286.
- Putra, Yogi Irdes, and Ali Idrus. 2026. “Determination of Technopreneurship, Work Motivation, Digital Literacy on the Work Readiness of Information Technology Students.” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 12(3):84–92. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v12i3.14407>
- Putra, Yogi Irdes, and Fitri Yanti. 2025. “Pengembangan Modul Berbantuan Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Muara Bungo.” *JURNAL KEILMUAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TERPADU* 1(1).
- Putri, Yulita, Abid Nurhuda, and Ali Anhar Syi’bul Huda. 2023. “Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas : Sebuah Pengantar Dalam Metode Penelitian Pendidikan.” *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)* 5(2):9–16. doi: 10.52005/belaindika.v5i2.119.
- Restu, Rahayu, Rosita Rita, Rahayuningsih Yuyu Sri, Hernawann Asep Herry, and Prihantini. 2022. “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak.” *Jurnal Basicedu* 1(1):01–07. doi: 10.31004/jpion.v1i1.1.
- Sari, Suci Perwita, Sazkia Aprilia, and Khalifatussadiyah. 2020. “Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd.” *EJoES (Educational Journal of Elementary School)* 1(1):19–24. doi: 10.30596/ejoes.v1i1.4554.
- Subekti, Muhammad Rian, Augusta Kurniati, and Teodora Firda. 2021. “Analisis Minat Belajar

- Matematika Siswa Kelas IV SDN 25 Gurung Peningkah Kayan Hilir Tahun 2020/2021.” *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika* 3(2):417–26. doi: 10.31932/j-pimat.v3i2.1376.
- Tarigan, Ngalem Misa Br, Imelda Sihombing, Heka Maya Sari Sembiring, Nova Florentina Ambarwati, Irmina Pinem, and Patri Janson Silaban. 2025. “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 104217 Sidolmulyo.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(1):900–918. doi: 10.22202/economica.2017.v6.i1.1941.
- Utami, N. G, Hanikah. Sumiri. 2025. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” 06(01):76–84.
- Vioreza, Niken, Marhamah, and Eva Oktaviana. 2020. *Model & Metode Pembelajaran*. Surabaya.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.