

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HADIAH
TERHADAP SISWA KELAS V SDN NO. 93 KOTA UTARA**

Sandrawati Moha

SDN No. 93 Kota Utara

Email: sandrawati.moha95@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam perkembangan akademik siswa, di mana kualitas pembelajaran di tingkat ini berdampak signifikan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa di jenjang pendidikan selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model pembelajaran Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN No. 93 Kota Utara pada materi Hadiah Siswa. Observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih di bawah standar yang diharapkan, yang disebabkan oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model Make a Match, sebagai pendekatan kooperatif yang melibatkan aktivitas fisik dan mental, diyakini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus, dengan pengumpulan data melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa dan respons positif terhadap aktivitas pembelajaran. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembentukan karakter mereka.

Kata kunci: Model Pembelajaran Make a Match, hasil belajar, pendidikan dasar, karakter, kelas V.

ABSTRACT

Elementary education serves as a crucial foundation in students' academic development, where the quality of learning at this level significantly impacts their knowledge, skills, and attitudes in subsequent education. This study aims to explore the implementation of the Make a Match learning model to enhance the learning outcomes of fifth-grade students at SDN No. 93 Kota Utara regarding the material of Student Awards. Preliminary observations indicated that the students' learning outcomes were below the expected standards, attributed to their low engagement in the learning process. The Make a Match model, as a cooperative approach involving both physical and mental activities, is believed to increase students' motivation and understanding of the material. This research employs a classroom action research (CAR) method across two cycles,

collecting data through learning outcome tests and student activity observations. The results demonstrate a significant improvement in students' learning outcomes and a positive response to the learning activities. These findings underscore the importance of innovative teaching methods to enhance student engagement and support character development.

Keywords: *Make a Match Learning Model, learning outcomes, elementary education, character, fifth grade.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam perkembangan akademik siswa. Kualitas pembelajaran di tingkat dasar akan berdampak signifikan pada perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa di jenjang pendidikan selanjutnya. Siswa di sekolah dasar perlu mendapatkan perhatian khusus dalam metode pembelajaran yang digunakan agar mereka dapat memahami materi dengan baik dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau pemberian tugas tanpa interaksi yang memadai sering kali membuat siswa kurang aktif dan kurang termotivasi untuk belajar. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sering kali mengakibatkan pemahaman materi yang dangkal dan hasil belajar yang tidak optimal. Berdasarkan observasi awal, hasil belajar siswa kelas V di SDN No. 93 Kota Utara pada materi Hadiah Siswa masih di bawah standar yang diharapkan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi siswa dan hasil yang dicapai.

Materi Hadiah Siswa tidak hanya mengajarkan konsep akademik, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang berhubungan dengan pembentukan karakter, seperti pengenalan konsep apresiasi, motivasi, dan penghargaan. Penguasaan materi ini penting bagi siswa untuk membangun sikap positif terhadap prestasi dan apresiasi, yang akan berdampak pada perkembangan karakter mereka.

Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Model pembelajaran Make A Match dianggap sebagai salah satu pendekatan yang efektif karena menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Make A Match adalah model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa untuk bekerja sama dalam menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Model ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena melibatkan aktivitas fisik dan mental yang menantang sekaligus menyenangkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan Make A Match dapat meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan hasil belajar, terutama dalam konteks pembelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep.

Mengingat pentingnya peningkatan hasil belajar siswa dan relevansi materi Hadiah Siswa, penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana model pembelajaran Make A Match dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN No. 93 Kota Utara pada materi Hadiah Siswa.

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka peneliti ingin coba melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hadiah Siswa Kelas V Sdn No. 93 Kota Utara”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Perencanaan: Melakukan pengamatan balik untuk mengidentifikasi apa yang terjadi selama tindakan dan mencatat kejadian secara akurat untuk perbaikan di siklus berikutnya.
2. Pelaksanaan: Implementasi tindakan yang telah direncanakan, di mana guru mengikuti rencana namun tetap bersikap alami.
3. Pengamatan: Observasi terhadap pelaksanaan tindakan oleh pengamat untuk menilai aktivitas siswa dan guru.

B. Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X): Model Pembelajaran Make a Match

Variabel Terikat (Y): Hasil belajar siswa

C. Populasi dan Sampel

Populasi: Semua siswa kelas V di SDN No. 93 Kota Utara yang menerima materi Hadiah pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Sampel: 11 siswa kelas V pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

D. Jenis, Sumber, dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik:

1. Dokumentasi: Mendapatkan informasi tentang nilai dan nama siswa.
2. Tes: Mengukur hasil belajar siswa.
3. Observasi: Memantau aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan membandingkan kondisi sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Instrumen analisis termasuk lembar observasi dan soal evaluasi.

Prosedur Pengumpulan Data:

1. Observasi: Melakukan pengamatan langsung dan tidak langsung untuk mengevaluasi antusiasme siswa.
2. Dokumentasi: Menggunakan dokumen sebagai sumber data untuk melengkapi hasil wawancara dan observasi.
3. Tes: Mengukur kompetensi siswa sebelum tindakan dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mereka.

Dengan menggunakan langkah-langkah ini, penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang interaktif dan kooperatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada siklus 1, dilakukan perencanaan dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui penggunaan metode *Make A Match* dengan materi Hadiah. Guru menyiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban tentang materi Hadiah. Instrumen penilaian seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan rubrik observasi juga disiapkan untuk memantau perkembangan siswa.

a. Siklus 1

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN No. 93 Kota Utara. Subjeknya merupakan peserta didik Fase C tahun pelajaran 2024/ 2025 yang berjumlah 11 orang, masing-masing terdiri dari 5 orang peserta didik laki-laki dan 6 orang peserta didik perempuan. Adapun materi yang akan diteliti Indahya saling berbagi sub tema Hadiah dengan nilai KKTP pada pelajaran tersebut adalah 75 dengan nilai keberhasilan pada penelitian ini adalah ≤ 85 , predikat sangat baik. Untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, dapat diketahui melalui KKTP yang telah ditetapkan, dimana KKM untuk ketuntasan secara klasikal memperoleh rata-rata persentase 75% dan ketuntasan secara individu memperoleh nilai 85. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan siklus. Siklus meliputi empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Apabila kriteria keberhasilan belum tercapai maka proses pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Siklus akan berhenti apabila kriteria keberhasilan telah tercapai.

Rancangan penelitian akan dilaksanakan meliputi 4 tahapan utama dalam tiap siklusnya, yaitu: tahap perencanaan yang merencanakan semua persiapan sebelum dilakukan pelaksanaan penelitian, kemudian dilanjutkan pada tahapan pelaksanaan

dimana proses penelitian dilaksanakan dengan penerapan model pembelajaran Make A Match di Kelas V di SDN No. 93 Kota Utara, kemudian dilakukan pengamatan pada hasil-hasil temuan dari proses pelaksanaan sebelumnya, selanjutnya dilakukan refleksi berdasarkan analisis data untuk menentukan apakah penelitian akan dihentikan pada siklus I atau dilanjutkan pada siklus II begitu seterusnya. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 17 September 2024. Pada kegiatan siklus 1 guru menyusun kegiatan berupa:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat yang dibutuhkan dalam kegiatan siklus 1. Hal-hal yang dibutuhkan dalam lampiran ini adalah:

1. Menyiapkan materi pembelajaran
2. Materi yang di persiapkan adalah tentang pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah.
3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan materi hadiah
4. Membuat peraga kartu pertanyaan tentang pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah.
5. Membuat peraga kartu jawaban tentang pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah.
6. Membuat instrument penilaian yang meliputi: instrument penilaian soal tes tertulis siklus 1

b. Pelaksanaan

Pada tahap tindakan ini peneliti bertindak sebagai guru, melakukan pembelajaran pada materi pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah dengan metode Make A Match dan kolaborator melakukan pengamatan. Guru melakukan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Pada kegiatan awal pembelajaran, pertama guru mengucapkan salam, mengajak kepada peserta didik berdoa belajar kemudian pengecekan kepada peserta didik dengan cara mengabsen sebelum mengawali pembelajaran. Sebelum guru menjelaskan tentang materi hadiah terlebih dulu peserta didik diminta untuk menata tempat duduknya dengan format setengah lingkaran.
2. Pada kegiatan inti, tahap eksplorasi guru menggunakan metode Tanya jawab untuk menggali potensi siswa tentang materi hadiah dan guru memberi stimulus pada siswa dengan menjelaskan pengertian hadiah, bentuk hadiah,

- syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah agar siswa dapat merespon sesuai dengan yang diharapkan. Guru memperlihatkan kartu pada siswa yang kemudian guru membagi kelompok siswa untuk bermain kartu.
3. Kegiatan inti selanjutnya adalah tahap eksplorasi. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya metode Make A Match adalah sebagai berikut:
 - a) Dengan kartu yang disiapkan, guru membagikan kartu kepada masing-masing siswa dalam dua kelompok. Dengan dibatasi waktu: contoh Pengertian hadiah dipasangkan dengan kartu yang sesuai dengan jawabannya yaitu hadiah merupakan pemberian kepada seseorang dengan maksud memberikan rasa hormat, memuliakan atau memberikan penghargaan.
 - b) Kelompo yang satu diberi kartu yang berisi pertanyaan pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah dan kelompok dua yang berisi tentang jawaban pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah.
 - c) Setiap siswa mendapat 1 kartu. Guru menyuruh siswa mencari pasangan kartu yang dibawa untuk dipasangkan dengan kartu cocok yang dibawa teman yang lain.
 - d) Setelah semua kartu terpasang, siswa diminta untuk membacakan kartu pertanyaan dan jawaban tentang hadiah tersebut secara bergantian.
 - e) Kartu dikumpulkan kembali kemudian diacak dan dibagikan lagi dengan catatan siswa tidak membawa kartu yang sama dengan kartu yang dibawa sebelumnya. Begitu seterusnya sampai siswa betul-betul menguasai materi.
 4. Kegiatan inti selanjutnya adalah thap konfirmasi. Setelah selesai menerapkan metode Make A Match. Guru memberi penghargaan pada sisw karena pembelajaran dengan dengan permainan kartu berjalan dengan lancar. Kemudian guru memberi penegasan materi dan peserta didik diajak untuk bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
 5. Pada tahap akhir guru mengadakan penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi hadiah, guru memberikan soal tes berbentuk isian singkat yang berjumlah 5 soal untuk dikerjakan siswa adapun data selengkapnya berupa:
 - a) Contoh lembar pekerjaan siswa siklus 1
 - b) Analisa soal uji kompetensi siklus 1
 - c) Hasil uji kompetensi siklus 1

Adapun hasil uji kompetensi siklus 1 dapat dilihat dari table dibawah ini:

**Tabel
Hasil
Uji**

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Fantri Rebiانا Ako	60	Tidak Tuntas
2.	Fidya Nurjannah R.	75	Tuntas
3.	Fitriah Ramadhani B.	30	Tidak Tuntas
4.	Iqram Abdullah	30	Tidak Tuntas
5.	Ishak Utarahman	80	Tuntas
6.	Moh. Fahri Didipu	75	Tuntas
7.	Moh. Virgiawan Yanuar Putra Rahman	80	Tuntas
8.	Mohamad Alif Husain	80	Tuntas
9.	Mohammad Ridwan Thaib	80	Tuntas
10.	Nurain Mahmud	75	Tuntas
11.	Widi Yanti Kadir	80	Tuntas
Jumlah Nilai		745	
Nilai Rata-Rata		67,72	
Persentase Ketuntasan		73%	

Kompetensi Siswa Siklus 1

Dari hasil tes siklus 1 diketahui bahwa peserta didik yang tuntas dari KKM yang ditentukan 75 sebanyak 8 anak (73%) dari 11 anak dengan nilai tertinggi : 80 dan terendah : 30.

No.	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	8	73%
2	Tidak Tuntas	3	27%
Jumlah		11	100%

Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pada Materi Hadiah Siklus 1

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa nilai ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan saat diterapkan metode *Make A Match* meskipun belum mencapai persentase 100%. Secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik.c. Pengamatan

Hasil pengamatan dalam proses pembelajaran pada siklus dapat diketahui bahwa:

1. Penerapan metode *Make A Match* pada materi hadiah pelaksanaannya dapat berjalan sesuai dengan Modul Ajar.
2. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan metode *Make A Match* pada materi hadiah sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaannya.
3. Peserta didik dalam pembelajaran dengan metode *Make A Match* pada materi hadiah dapat mengikuti permainan kartu mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah dikoordinir guru masih ada hambatan dan belum sempurna.
4. Peserta didik lebih senang dan lebih partisipatif dalam pembelajaran bila dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.
5. Peserta didik antusias dan membicarakan materi pembelajaran dengan sesame teman dikelompoknya. Hal ini dapat dilihat pada saat masing-masing mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban tentang materi hadiah.
6. Peserta didik belum mantap dan masih ada yang belum memahami kartu (Masih ada rasa takut salah atas kartu yang dibawanya untuk dipasangkan dengan kartu lain).
7. Pada pelaksanaan siklus 1 peserta didik tampak masih bingung dalam permainan kartu, hal ini dapat dilihat pada saat masing-masing mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban tentang materi hadiah masih terlihat gaduh, namun akhirnya dapat berjalan dengan lancar.
8. Peserta didik mengerjakan dengan baik tugas yang diberikan oleh pendidik.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran dan hasil tes pada siklus 1 bahwa penerapan metode Make A Match pada materi hadiah untuk mengetahui keberhasilan dan kegagalan atas pelaksanaan tindakan siklus 1, peneliti dan teman sejawat melakukan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi, diperoleh ketentuan sebagai berikut:

1. Guru tidak dapat berbuat banyak ketika dihadapkan dengan kesulitannya sendiri dan apalagi mengatasi kesulitan siswa pada saat memenuhi tuntutan pembelajaran.
2. Siswa pun demikian, tampak paling bingung ketika harus berusaha mengikuti tuntutan pembelajaran.

Atas dasar itu, maka pada siklus 2, baik guru maupun siswa perlu mengikuti yang dianjurkan berikut.

- a. Guru harus lebih memahami lagi tentang pengelolaan KBM berdasarkan tuntutan metode Make A.Match.
 - b. Guru harus berusaha memusatkan perhatian siswa pada penjelasan tentang langkah-langkah belajar berdasarkan tuntutan metode Make A Match
 - c. Guru harus memotivasi siswa agar timbul semangat untuk belajar lebih baik, tentunya dengan cara memberikan reward (penghargaan) dan hukuman yang setimpal.
 - d. Sebelum melakukan tindakan siklus 2, guru dan siswa harus bermusyawarah untuk saling memahamkan tugas masing-masing agar perilaku yang diharapkan dapat terjadi.
- b. Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN No. 93 Kota Utara. Subjeknya merupakan peserta didik Fase C tahun pelajaran 2024/ 2025 yang berjumlah 11 orang, masing-masing terdiri dari 5 orang peserta didik laki-laki dan 6 orang peserta didik perempuan. Adapun materi yang akan diteliti Indahnya saling berbagi sub tema Hadiah dengan nilai KKTP pada pelajaran tersebut adalah 75 dengan nilai keberhasilan pada penelitian ini adalah ≤ 85 , predikat sangat baik. Untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, dapat diketahui melalui KKTP yang telah ditetapkan, dimana KKM untuk ketuntasan secara klasikal memperoleh rata-rata persentase 75% dan ketuntasan secara individu memperoleh nilai 85.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 September 2024. Pada kegiatan siklus II guru menyusun kegiatan berupa:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat yang dibutuhkan dalam kegiatan siklus II. Hal-hal yang dibutuhkan dalam lampiran ini adalah:

1. Menyiapkan materi pembelajaran
 2. Materi yang di persiapkan adalah tentang pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah.
 3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan materi hadiah.
 4. Membuat peraga kartu pertanyaan tentang pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah.
 5. Membuat peraga kartu jawaban tentang pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah.
 6. Membuat instrument penilaian yang meliputi: instrument penilaian soal tes tertulis siklus II
- b. Pelaksanaan

Pada tahap tindakan ini peneliti bertindak sebagai guru, melakukan pembelajaran pada materi pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah dengan metode Make A Match dan kolaborator melakukan pengamatan. Guru melakukan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Pada kegiatan awal pembelajaran, pertama guru mengucapkan salam, mengajak kepada peserta didik berdoa belajar kemudian pengecekan kepada peserta didik dengan cara mengabsen sebelum mengawali pembelajaran. Sebelum guru menjelaskan tentang materi hadiah terlebih dulu peserta didik diminta untuk menata tempat duduknya dengan format setengah lingkaran.
2. Pada kegiatan inti, tahap eksplorasi guru menggunakan metode Tanya jawab untuk menggali potensi siswa tentang materi hadiah dan guru memberi stimulus pada siswa dengan menjelaskan pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah agar siswa dapat merespon sesuai dengan yang diharapkan. Guru memperlihatkan kartu pada siswa yang kemudian guru membagi kelompok siswa untuk bermain kartu.
3. Kegiatan inti selanjutnya adalah tahap eksplorasi. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya metode Make A Match adalah sebagai berikut:
 - a. Dengan kartu yang disiapkan, guru membagikan kartu kepada masing-masing siswa dalam dua kelompok. Dengan dibatasi waktu: contoh Pengertian hadiah dipasangkan dengan kartu yang sesuai dengan jawabannya yaitu hadiah merupakan pemberian kepada seseorang dengan maksud memberikan rasa hormat, memuliakan atau memberikan penghargaan.

- b. Kelompok yang satu diberi kartu yang berisi pertanyaan pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah dan kelompok dua yang berisi tentang jawaban pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah.
 - c. Setiap siswa mendapat 1 kartu. Guru menyuruh siswa mencari pasangan kartu yang dibawa untuk dipasangkan dengan kartu cocok yang dibawa teman yang lain.
 - d. Setelah semua kartu terpasang, siswa diminta untuk membacakan kartu pertanyaan dan jawaban tentang hadiah tersebut secara bergantian.
 - e. Kartu dikumpulkan kembali kemudian diacak dan dibagikan lagi dengan catatan siswa tidak membawa kartu yang sama dengan kartu yang dibawa sebelumnya. Begitu seterusnya sampai siswa betul-betul menguasai materi.
4. Kegiatan inti selanjutnya adalah tahap konfirmasi. Setelah selesai menerapkan metode Make A Match. Guru memberi penghargaan pada siswa karena pembelajaran dengan dengan permainan kartu berjalan dengan lancar. Kemudian guru memberi penegasan materi dan peserta didik diajak untuk bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
5. Pada tahap akhir guru mengadakan penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi hadiah, guru memberikan soal tes berbentuk isian singkat yang berjumlah 5 soal untuk dikerjakan siswa adapun data selengkapnya berupa:
- a) Contoh lembar pekerjaan siswa siklus II
 - b) Analisa soal uji kompetensi siklus II
 - c) Hasil uji kompetensi siklus II
- Adapun hasil uji kompetensi siklus 1 dapat dilihat dari table dibawah ini:

Tabel Hasil Uji Kompetensi Siswa Siklus 1

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Fantri Rebiana Ako	85	Tuntas
2.	Fidya Nurjannah R.	90	Tuntas
3.	Fitriah Ramadhani B.	85	Tuntas
4.	Iqram Abdullah	85	Tuntas
5.	Ishak Utiahman	100	Tuntas
6.	Moh. Fahri Didipu	90	Tuntas
7.	Moh. Virgiawan Yanuar Putra Rahman	100	Tuntas
8.	Mohamad Alif Husain	100	Tuntas
9.	Mohammad Ridwan Thaib	100	Tuntas
10.	Nurain Mahmud	90	Tuntas
11.	Widi Yanti Kadir	100	Tuntas
Jumlah Nilai		1.025	
Nilai Rata-Rata		93,18	
Persentase Ketuntasan		100 %	

Dari hasil tes siklus 1 diketahui bahwa peserta didik yang tuntas dari KKM yang ditentukan 75 sebanyak 11 anak (73%) dari 11 anak dengan nilai tertinggi : 100 dan terendah : 85.

No.	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	11	100 %
2	Tidak Tuntas	0	0 %
Jumlah		11	100%

Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pada Materi Hadiah Siklus II Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa nilai ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan saat diterapkan

metode *Make A Match* sudah mencapai persentase 100%. Secara klasikal telah mengalami peningkatan sangat lebih baik.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan dalam proses pembelajaran pada siklus dapat diketahui bahwa:

1. Penerapan metode *Make A Match* pada materi hadiah pelaksanaannya dapat berjalan sesuai dengan Modul Ajar.
2. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan metode *Make A Match* pada materi hadiah sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaannya.
3. Peserta didik dalam pembelajaran dengan metode *Make A Match* pada materi hadiah dapat mengikuti permainan kartu mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban pengertian hadiah, bentuk hadiah, syarat dan rukun hadiah, macam hadiah serta hikmah berbagi hadiah dikoordinir guru masih ada hambatan dan belum sempurna.
4. Peserta didik lebih senang dan lebih partisipatif dalam pembelajaran bila dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.
5. Peserta didik antusias dan membicarakan materi pembelajaran dengan sesama teman dikelompoknya. Hal ini dapat dilihat pada saat masing-masing mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban tentang materi hadiah.
6. Peserta didik belum mantap dan masih ada yang belum memahami kartu (Masih ada rasa takut salah atas kartu yang dibawanya untuk dipasangkan dengan kartu lain).
7. Pada pelaksanaan siklus II peserta didik tampak bersemangat dalam permainan kartu, hal ini dapat dilihat pada saat masing-masing mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban tentang materi hadiah masih terlihat lebih cepat, dan berjalan dengan lancar.
8. Peserta didik mengerjakan dengan baik tugas yang diberikan oleh pendidik.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran dan hasil tes pada siklus II bahwa penerapan metode *Make A Match* pada materi hadiah untuk mengetahui keberhasilan atas pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti dan teman sejawat melakukan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi, diperoleh ketentuan sebagai berikut:

1. Guru tidak dapat berbuat banyak ketika dihadapkan dengan kesulitannya sendiri dan apalagi mengatasi kesulitan siswa pada saat memenuhi tuntutan pembelajaran.

2. Siswa pun demikian, tampak paling bingung ketika harus berusaha mengikuti tuntutan pembelajaran.

Atas dasar itu, maka pada siklus 2, baik guru maupun siswa perlu mengikuti yang dianjurkan berikut.

- a. Guru harus lebih memahami lagi tentang pengelolaan KBM berdasarkan tuntutan metode Make A.Match.
- b. Guru harus berusaha memusatkan perhatian siswa pada penjelasan tentang langkah-langkah belajar berdasarkan tuntutan metode Make A Match
- c. Guru harus memotivasi siswa agar timbul semangat untuk belajar lebih baik, tentunya dengan cara memberikan reward (penghargaan) dan hukuman yang setimpal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN No. 93 Kota Utara, penerapan metode Make A Match pada materi hadiah menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan mencapai 73% dengan rata-rata nilai 67,72, sementara pada siklus kedua, semua siswa (100%) berhasil mencapai KKM dengan rata-rata nilai 93,18. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan partisipatif selama pembelajaran dengan metode ini dibandingkan dengan metode ceramah. Meskipun terdapat tantangan dalam pemahaman awal siswa, refleksi dan penyesuaian strategi pada siklus kedua berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Oleh karena itu, metode Make A Match terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi hadiah di kalangan siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Astika, N., & Nyoman, N. A. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 3(2), 110-117.
- Darmayanti, I., Arcanita, R., & Siswanto, S. (2020). Implementasi metode hadiah dan hukuman dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(3), 20-38.
- Dewi Ratnaningsih, "Implementasi Penugasan Dosen Di Sekolah (PDS) Dalam Mata Kuliah Strategi, Metode, Dan Media Pembelajaran Berbasis Lesson Study," *Edukasi Lingua Sastra* 18, no. 1(2020): 1–12.
- Kamaruddin, I., Suarni, E., Rambe, S., Sakti, B. P. S., Rachman, R. S., & Kurniadi, P. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan: Tinjauan literatur. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2742-2747.

- Kurniasih, I., & Berlin, S. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, ed. 2, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), p. 133.
- Saipullah, “Pengaruh Punishment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Hadits (Studi Di Kelas VIII SMP Al-Mizan Cikole Kabupaten Pandeglang).”
- Siregar, E.S., & Sentosa, S.U. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Tantom Angkola. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi, 2(2), 1-13.
- Stephen P. Robbins, *Organizational Behavior: Concepts, Controversies, Applications* (New York: Prentice Hall, Inc., 1996), p. 25.
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung : PT. Ramaja Rosdakarya
- Titin Syahrowiyah, “Pengaruh Metode Pembelajaran Praktik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Studia Didaktika* 10, no. 02 (2016): 1–18;
- Tohirin. 2006. *Psikologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Raga Grafindo Perdasa.
- Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter, Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Cetakan ke-2. Jakarta: Kencana, 2012, h. 185.