

Penerapan Metode Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Kelas IV di UPTD SD Negeri 72 Barru pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan

Abdul Wahid^{1*}, Nurdianah², Maria Ulfa³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan No.KM.9, RW.No.29, Tamalanrea Indah, Kec. Tamalanrea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan
E-mail: agustinus.arum@mail.unnes.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5093>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 Jan 2026

Revised: 23 Jan 2026

Accepted: 06 Feb 2026

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Kartu Bergambar, *Make A Match*, Motivasi Belajar, Penelitian Tindakan Kelas

Keywords:

Learning Outcomes, Picture Cards, Make A Match, Learning Motivation, Classroom Action Research

ABSTRACT

Rendahnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA, khususnya materi bagian-bagian tumbuhan, menjadi persoalan nyata di kelas IV UPTD SD Negeri 72 Barru. Pembelajaran yang berlangsung satu arah dan minim interaksi menjadi penyebab utama. Penelitian ini bertujuan menguji keefektifan metode *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dalam mengatasi masalah tersebut. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengadopsi model Kemmis & McTaggart, dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis secara statistik deskriptif, sedangkan data kualitatif dianalisis secara interaktif. Hasil penelitian membuktikan terjadinya peningkatan. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari kondisi awal 63,2 menjadi 71,8 pada siklus I, dan mencapai 82,4 pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga mengalami kenaikan signifikan, dari 35% (pra-siklus) menjadi 75% (siklus I), dan akhirnya 92% (siklus II). Data observasi menunjukkan motivasi dan keaktifan siswa meningkat di setiap siklus, mencapai >85% pada siklus II. Simpulan penelitian ini ialah metode *Make A Match* dengan media kartu bergambar terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan memicu motivasi siswa. Implementasi metode ini disarankan sebagai variasi strategi pembelajaran yang kooperatif dan menyenangkan di sekolah dasar.

The low learning outcomes and motivation of students in science learning, especially the material on plant parts, are a real problem in the fourth grade of UPTD SD Negeri 72 Barru. One-way learning and minimal interaction are the main causes. This study aims to test the effectiveness of the Make A Match method assisted by picture cards in overcoming this problem. This Classroom Action Research (CAR) adopted the Kemmis & McTaggart model, implemented in two cycles. The research subjects were 6 students. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, while qualitative data were analyzed interactively. The results of the study showed an increase. The average value of learning outcomes increased from the initial condition of 63.2 to 71.8 in cycle I, and reached 82.4 in cycle II. Classical learning completeness also experienced a significant increase, from 35% (pre-cycle) to 75% (cycle I), and finally 92% (cycle II). Observation data showed that student motivation and activeness increased in each cycle, reaching >85% in cycle II. The conclusion of this study is that the Make A Match method, using picture cards, has been proven to improve learning outcomes and stimulate student motivation. Implementation of this method is recommended as a variation of cooperative and enjoyable learning strategies in elementary schools.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Abdul Wahid, et al (2026). Penerapan Metode Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Kelas IV di UPTD SD Negeri 72 Barru pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan, 4(3) 19894-19898. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5093>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar kerap dihadapkan pada tantangan membangun pemahaman konseptual yang bersifat abstrak bagi siswa. Materi "Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya" untuk kelas IV, misalnya, tidak jarang disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah dan penugasan individu. Dominasi metode tersebut berpotensi memicu kejenuhan, mengakibatkan rendahnya motivasi belajar, dan berdampak pada capaian hasil belajar yang kurang optimal (Faharuddin, 2019). Selain itu, penyebab rendahnya hasil belajar IPA yaitu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya inovasi guru dalam mengelola proses pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran yang inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran (Anggreni, 2019). Fenomena ini juga terjadi di kelas IV UPTD SD Negeri 72 Barru, di mana hasil ulangan harian menunjukkan lebih dari 65% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Observasi awal memperkuat temuan tersebut, yaitu siswa tampak pasif, kurang antusias, dan kesulitan mengingat fungsi dari setiap bagian tumbuhan.

Teori konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial, bukan semata-mata diterima dari guru (Nurjamilah dkk, 2025). Berdasarkan pandangan ini, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, dan suasana menyenangkan. *Metode Make A Match* yang diperkenalkan oleh Lorna Curran 1994 menawarkan alternatif tersebut. Metode ini, yang sering dikategorikan sebagai bagian dari pembelajaran kooperatif, melibatkan aktivitas pencarian pasangan antara kartu berisi pertanyaan dan kartu berisi jawaban. Efektivitas metode ini diperkuat dengan penggunaan media visual, seperti kartu bergambar. Media visual berperan penting dalam membantu siswa SD, yang berada pada tahap berpikir konkret operasional, untuk memahami konsep yang lebih abstrak. Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget mengenai perkembangan kognitif, di mana anak-anak usia sekolah dasar berada pada fase operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda-benda atau representasi nyata daripada penjelasan abstrak (Nuryati & Darsinah dalam Anita, 2025). Menurut Mann (2020), Literasi Visual menekankan pentingnya kemampuan siswa dalam menginterpretasikan gambar atau simbol untuk meningkatkan pemahaman konsep. Menurut temuan penelitian oleh Wahidin (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual memiliki efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, meningkatkan keterlibatan siswa, serta merangsang kreativitas. Kombinasi antara aktivitas permainan yang interaktif dan stimulasi visual diharapkan dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman, dan sekaligus menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah dan tinjauan teoritis tersebut, penelitian ini dirumuskan dengan dua tujuan. Pertama, mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan setelah diterapkan *metode Make A Match* berbantuan kartu bergambar. Kedua, mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hipotesis tindakan yang diajukan ialah penerapan metode *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 72 Barru.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain dominan-kuantitatif (*quantitative-dominant mixed methods design*). Di mana pendekatan metode campuran atau *mixed method* merupakan strategi penelitian yang menyatukan elemen-elemen dari metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu kerangka studi (Luthfi 2025). Desain utama penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) mengacu pada model spiral Kemmis & McTaggart, terdiri dari empat tahap berulang yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam setiap siklus (Trianto dalam Maliasih, 2017). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IV UPTD SD Negeri 72 Barru pada semester ganjil tahun ajaran 2025, dengan subjek sebanyak 20 siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen-instrumen, *pertama* tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda dan uraian singkat yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Tes diberikan pada kondisi awal, akhir siklus I, dan akhir siklus II untuk memperoleh data kuantitatif. *Kedua* lembar observasi aktivitas siswa digunakan oleh guru kolaborator untuk mengamati dan mencatat indikator

motivasi belajar, seperti antusiasme, partisipasi dalam permainan, kerja sama, dan ketekunan. Instrumen ini menghasilkan data kualitatif. *Ketiga* dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran untuk melengkapi data observasi.

Prosedur penelitian pada setiap siklus dijalankan dengan beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap perencanaan
Tahap ini meliputi analisis Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), penyusunan Modul Ajar yang mengintegrasikan langkah-langkah metode *Make A Match*, pembuatan media kartu bergambar (kartu soal/gambar bagian tumbuhan dan kartu jawaban/nama fungsinya), serta penyiapan instrumen pengumpul data.
2. Tahap Tindakan
Pada tahap ini, guru menerapkan pembelajaran sesuai Modul Ajar. Secara teknis, guru membagikan kartu kepada siswa, memberikan waktu untuk mencari pasangan, memfasilitasi presentasi dari beberapa pasangan, dan memandu diskusi kelas untuk menyimpulkan materi.
3. Tahap Observasi
Selama tindakan berlangsung, guru kolaborator mengisi lembar observasi. Di akhir siklus, tes hasil belajar dilaksanakan. Proses pembelajaran juga didokumentasikan.
4. Refleksi
Seluruh data dari hasil tes dan observasi dianalisis secara bersama. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian indikator keberhasilan dan mengidentifikasi kelemahan pelaksanaan sebagai dasar perbaikan siklus selanjutnya.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan dalam dua aspek, yaitu aspek kuantitatif, rata-rata nilai hasil belajar kelas mencapai ≥ 75 , dengan minimal 85% siswa tuntas individu (\geq KKM). Aspek kualitatif, minimal 80% siswa menunjukkan perilaku belajar yang termotivasi, berdasarkan kriteria pada lembar observasi.

Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. Data kualitatif dari observasi dianalisis secara deskriptif dengan mereduksi, menyajikan, dan menyimpulkan temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Analisis nilai ulangan harian sebelum tindakan menunjukkan rata-rata kelas sebesar 63,2. Hanya 35% siswa (atau 7 dari 20 siswa) yang mencapai nilai di atas KKM (75). Observasi mengungkapkan kondisi kelas yang didominasi keaktifan guru. Siswa cenderung diam, kurang merespon pertanyaan, dan terlihat mudah teralihkan perhatiannya.

Siklus I

Perencanaan dan Tindakan, peneliti menyusun Modul Ajar dan membuat 20 pasang kartu bergambar. Pembelajaran dilaksanakan sesuai skenario *Make A Match*. Beberapa kendala muncul, seperti pembagian waktu yang kurang efektif sehingga beberapa siswa belum mendapat giliran bermain, dan suasana kelas yang cenderung ramai akibat semangat siswa.

Hasil, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 71,8. Persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 75%. Meski mengalami peningkatan, indikator keberhasilan (85%) belum tercapai. Data observasi mencatat sekitar 70% siswa telah terlibat aktif dan menunjukkan antusiasme.

Refleksi, peningkatan terjadi namun belum optimal. Beberapa hal perlu diperbaiki: (1) pengaturan alur permainan yang lebih terstruktur, (2) penambahan durasi waktu bermain, dan (3) pemberian penguatan (*reinforcement*) bagi pasangan yang menemukan jawaban benar.

Siklus II

Perencanaan dan Tindakan, berdasarkan refleksi siklus I, Modul Ajar diperbaiki dengan menyiapkan pengaturan kelompok awal dan *timekeeper*. Jumlah kartu ditambah menjadi 25 pasang untuk meminimalkan antrian. Guru lebih menekankan apresiasi terhadap kerja sama tim.

Hasilnya adalah capaian belajar menunjukkan kemajuan signifikan. Nilai rata-rata kelas mencapai 82,4. Sebanyak 92% siswa berhasil tuntas belajar, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Data observasi menunjukkan lebih dari 85% siswa secara konsisten aktif, bekerja sama dengan baik, dan mampu mempertahankan fokus selama pembelajaran. Suasana kelas tetap hidup namun lebih terarah.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Tahap Penelitian	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal
Pra-Siklus	63,2	35%
Siklus I	71,8	75%
Siklus II	82,4	92%

Pembahasan

Temuan penelitian ini secara konsisten mendukung hipotesis yang diajukan. Peningkatan hasil belajar dari siklus ke siklus membuktikan bahwa metode *Make A Match* berbantuan kartu bergambar berhasil memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi bagian-bagian tumbuhan. Aktivitas mencari pasangan kartu secara tidak langsung memaksa siswa untuk membaca, memahami, dan mencocokkan informasi berulang kali. Proses kognitif ini sesuai dengan teori elaborasi yang menyatakan bahwa informasi yang diproses lebih dalam akan bertahan lebih lama dalam memori (Dewi dkk, 2026). Media kartu bergambar berperan sebagai representasi konkret dari konsep abstrak, sehingga memudahkan siswa dalam membentuk skema pengetahuan.

Di sisi lain, peningkatan motivasi siswa yang terekam dalam lembar observasi dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Metode *Make A Match* menciptakan tantangan dan rasa penasaran yang positif. Interaksi sosial selama berlari mencari pasangan dan berdiskusi memenuhi kebutuhan psikologis siswa untuk berafiliasi dan berkompetisi secara sehat. Hal ini selaras dengan temuan Natasya dkk (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan aktif, emosional, dan sosial siswa. Motivasi yang muncul bersifat intrinsik karena siswa belajar untuk menikmati prosesnya, bukan semata untuk nilai.

Refleksi antar siklus menjadi kunci keberhasilan tindakan. Kendala manajemen waktu dan keributan di siklus I berhasil dikurangi di siklus II melalui perbaikan teknis. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas metode tidak hanya terletak pada konsepnya, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola dan menyesuaikan penerapannya dengan dinamika kelas. Implikasi praktis dari penelitian ini ialah guru dapat mengadopsi dan mengadaptasi metode serupa untuk materi-materi hafalan atau konseptual lainnya, dengan memperhatikan kesiapan media dan aturan main yang jelas.

SIMPULAN

Berdasarkan seluruh proses dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa: **1)** Penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi bagian-bagian tumbuhan, ditandai dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 92% dengan rata-rata nilai 82,4 pada siklus II. **2)** Metode tersebut juga efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, yang diindikasikan oleh peningkatan persentase keaktifan, antusiasme, dan kerja sama siswa menjadi lebih dari 85% pada siklus II.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi temuan membutuhkan kehati-hatian. Kedua, pengukuran motivasi hanya mengandalkan observasi, instrumentasi seperti angket tertutup dapat melengkapi data di penelitian mendatang.

Bagi peneliti lain, disarankan untuk menguji metode ini pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda, atau membandingkannya dengan metode kooperatif lain. Bagi praktisi pendidikan, metode *Make A Match* layak dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran. Keberhasilannya sangat bergantung pada perencanaan media yang menarik, pengelolaan kelas yang disiplin namun fleksibel, serta proses refleksi yang jujur untuk perbaikan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

Andriani, A., Purhasanah, S., & Indrawan, D. (2025). Pengaruh Media Film Numberblock Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Pasirbanteng. 1(1), 11–19.

Penerapan Metode Pembelajaran Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Kelas IV di UPTD SD Negeri 72 Barru pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan, Abdul Wahid, Nurdianah, Maria Ulfa 19898

- Dewi, F., Salsabila, E. S. (2026). Membangun Pembelajaran Efektif Melalui Pemahaman Pemrosesan Informasi. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(1985), 276–277.
- Fahrudin, A. (2019). Meningkatkan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran Make A Match pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 45-51.
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 4(2).
- Maliasih, H. dan N. P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. 3(2), 222–226.
- Mann, S. (2020). Visual literacy: Learning to see in a digital age. *Journal of Visual Literacy*, 39(2), 120–135.
- Match, M. A., Kelas, D. I., Sdn, I. I., & Cibuaya, S. I. (2024). Analisis pemahaman siswa tentang konsep pengamalan pancasila dengan model pembelajaran kooperatif tipe. 09.
- Virgiawan, A. M. L., Abdullah, W., Lutfi, M., Syariah, E., Islam, U., & Alauddin, N. (2025). *Mixed Method Research* 1,2,3. 9(2001), 24313–24320.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. 11, 285–295.