

## **PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

### **IMPLEMENTATION OF THE MAKE-A-MATCH MODEL ASSISTED BY FLASHCARDS TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF FOURTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**Ratna Ardini<sup>1</sup>, Rinja Efendi<sup>2</sup>**

<sup>1-2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Rokania, Rokan Hulu, Indonesia

E-mail: [ardiniratna018@gmail.com](mailto:ardiniratna018@gmail.com)<sup>1</sup>, [rinjaefendi@rokania.ac.id](mailto:rinjaefendi@rokania.ac.id)<sup>2</sup>

---

**Submitted**

[13 May 2026]

**Accepted**

2 June 2026

**Revised**

18 June 2026

**Published**

31 July 2026

---

**Kata Kunci:**

[Make a Match;  
Flash Card;  
Hasil Belajar]

**Keyword:**

[Make a Match;  
Flash Card;  
Learning Outcomes]

---

**Abstrak**

*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo. Dari 27 siswa, hanya 11 siswa atau 40,74% yang mencapai Kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 16 siswa lainnya belum tuntas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model Make A Match berbantuan Flashcard. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas IV yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktifitas guru dan siswa serta tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Make A Match berbantuan Flashcard dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari kondisi awal yang hanya mencapai ketuntasan 40,74% (11 siswa). Pada akhir siklus II, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 85,18% (23 siswa). Kesimpulannya, penerapan model Make A Match berbantuan Flashcard sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar.*

**Abstract**

*This Classroom Action Research (CAR) was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in Indonesian at SD Negeri 015 Rambah Samo. Of the 27 students, only 11 or 40.74% achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP), while the other 16 students had not yet completed it. This study aims to improve Indonesian learning outcomes using the Make A Match model assisted by Flashcards. The research subjects were 27 fourth-grade students consisting of 19 male students and 8 female students. The study was conducted in two cycles, where each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques were carried out through observation of teacher and student activities and student learning outcome tests. The results showed that the application of the Make A Match model assisted by Flashcards could improve students' Indonesian learning outcomes. Student learning completeness increased from the initial condition which only reached 40.74% (11 students). At the end of the second cycle, student learning completeness increased to 85.18% (23 students). In conclusion, the application of the Make A Match model assisted by Flashcards is very effective in improving the Indonesian language learning outcomes of fourth grade students.*

**Citation :**

Ardini, R., & Efendi, R. (2026). Penerapan Model Make a Match Berbantuan Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 5 (3), 459-473. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v5i3.p459-473>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang di rancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung siswa aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya dibekali kemampuan akademik, akan tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan berkarakter. Pendidikan disekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar kepribadian, sikap sosial, serta keterampilan berbahasa siswa. Oleh karena itu, seorang guru sebagai fasilitator harus mampu memilih strategi dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif (Dewi et al., 2023).

Pembelajaran bahasa indonesia tidak hanya sekedar mengajarkan siswa agar bisa menulis, dan membaca, akan tetapi juga melatih mereka untuk memahami isi bacaan, berbicara dengan baik, serta dapat menulis gagasan secara baik dan teratur. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar perlu menggunakan metode dan media yang tepat agar kemampuan membaca dan menulis siswa dapat berkembang secara optimal (Efendi, 2017). Menurut (Mahsun et al., 2025), pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membentuk kemampuan siswa dalam berbahasa sekaligus dapat menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa sebagai sarana berpikir dan berinteraksi.

Namun, kenyataannya hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo, diketahui bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Dari 27 siswa, hanya 11 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 16 siswa belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa belum memahami materi Bahasa Indonesia, terutama dalam aspek membaca dan menulis.

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah siswa melalui proses pembelajaran (Dakhi, 2020). Hasil belajar yang baik dapat menandakan bahwa siswa tersebut telah memahami materi yang telah diajarkan. Namun, berdasarkan hasil evaluasi di SD Negeri 015 Rambah Samo, masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data ketuntasan belajar siswa dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo

| KKTP                    | Jumlah        | Persentase   | Jumlah       | Persentase              | Jumlah                  |
|-------------------------|---------------|--------------|--------------|-------------------------|-------------------------|
| yang ditetapkan sekolah | seluruh siswa | siswa tuntas | siswa tuntas | siswa yang tidak tuntas | siswa yang tidak tuntas |
| 70                      | 27            | 40,74%       | 11           | 59,26%                  | 16                      |

Dari tabel 1. di atas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dapat diketahui bahwa dari 27 siswa, hanya 11 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 16 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa bisa menjadi lebih aktif dan termotivasi selama kegiatan belajar berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran *Make A Match*.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make A Match* adalah kegiatan mencari pasangan kartu yang sudah berisi pertanyaan dan jawaban atau konsep yang saling berhubungan.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian, setiap siswa mendapatkan satu kartu dan harus menemukan pasangan yang sesuai dengan cepat. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas mencari pasangan yang tepat dalam waktu yang terbatas. Model pembelajaran *Make A Match* ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa secara aktif melalui aktifitas permainan edukatif. Menurut (Shella, 2026), kegiatan pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama, dan meningkatkan daya ingat terhadap materi pembelajaran.

Model pembelajaran *Make A Match* ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan juga aktif. Menurut (W. Harahap, 2023), model pembelajaran *Make A Match* ini tidak hanya menuntut siswa untuk berpikir cepat, akan tetapi juga dapat melatih kerja sama, komunikasi, serta konsentrasi sesama teman dalam menyelesaikan tugas. Guru bertindak sebagai fasilitator yang akan mengarahkan jalannya permainan agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, (Adinda et al., 2025) menegaskan bahwa model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan konsentrasi dan rasa percaya diri siswa, karena siswa dituntut aktif bergerak, berinteraksi, dan berpikir dalam waktu terbatas untuk menemukan pasangan yang tepat.

Model pembelajaran *Make A Match* memiliki beberapa kelebihan, yaitu membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa dapat belajar sambil bermain, dapat melatih kerja sama, meningkatkan konsentrasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Namun, model pembelajaran ini juga memiliki kekurangan, seperti membutuhkan waktu yang cukup lama dalam persiapan dan pelaksanaannya, serta kurang efektif jika jumlah siswa terlalu banyak karena kelas bisa menjadi ramai dan sulit untuk dikendalikan. Oleh karena itu, guru perlu mengatur waktu dan kondisi kelas dengan baik agar pembelajaran menggunakan Model *Make A Match* tetap berjalan efektif dan menyenangkan (N. K. Harahap, 2023).

Secara umum langkah-langkah dalam penerapan Model *Make A Match* meliputi : (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi yang di ajarkan, (2) guru membagikannya kepada setiap siswa, sebagian siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan sebagian lainnya mendapatkan kartu jawaban, (3) guru menjelaskan aturan permainan dan memberikan waktu kepada siswa untuk mencari pasangan- pasangan kartu yang cocok antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban, (4) siswa berkeliling kelas sambil berinteraksi dengan teman-temannya untuk menemukan pasangan yang benar, (5) setelah semua pasangan di temukan, setiap semua pasangan diminta untuk membacakan hasil temuannya di depan kelas, (6) guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama, (7) guru memberikan penghargaan atau pujian kepada siswa yang berhasil menemukan pasangan yang cepat dan benar, sebagai bentuk motivasi agar siswa semakin semangat dalam belajar (W. Harahap, 2023).

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar yang berfungsi untuk memperjelas pesan, merangsang minat, dan mempercepat pemahaman (Isnaeni & Hildayah, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga pesan yang di sampaikan dapat di terima dengan jelas dan menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat berupa gambar, video, benda nyata, kartu, atau alat peraga yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Melalui media pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih hidup karena tidak hanya mengandalkan penjelasan dari guru saja akan tetapi, juga melibatkan pengalaman langsung siswa untuk mengamati dan berinteraksi dengan materi. Media yang sesuai akan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif. Salah satu media yang sangat sesuai adalah *Flashcard*.

*Flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar atau bertulisan yang di gunakan untuk membantu siswa mengenal dan memahami konsep tertentu seperti kata, kalimat, atau makna. Setiap kartu biasanya menampilkan satu gambar atau kata yang menarik dan mudah di ingat, sehingga cocok digunakan untuk melatih kemampuan bahasa siswa di Sekolah Dasar. Penggunaan media *Flashcard* juga terbukti mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah di pahami oleh siswa Sekolah Dasar (Sari et al., 2024). *Flashcard* dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, dan kecepatan berpikir karena siswa diajak untuk mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban secara cepat. Selain itu, media pembelajaran ini juga mampu menumbuhkan motivasi belajar dan rasa senang karena prosesnya seperti bermain sambil belajar. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar mengenal kosa kata baru, akan tetapi juga berlatih bekerja sama dan berpikir kritis saat mencari pasangan kartu yang tepat (Fitriyani & Sari, 2024). Menurut (Efendi et al., 2026), penggunaan media *Flashcard* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman siswa karena media ini mampu membuat siswa lebih aktif serta memudahkan siswa dalam mengenali konsep pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Flashcard* itu juga dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Flashcard* ini terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya mencocokkan kartu berdasarkan teks, akan tetapi juga dapat memahami hubungan antara gambar dan makna kata. (Maharani & Cinantya, 2024) menunjukkan bahwa model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

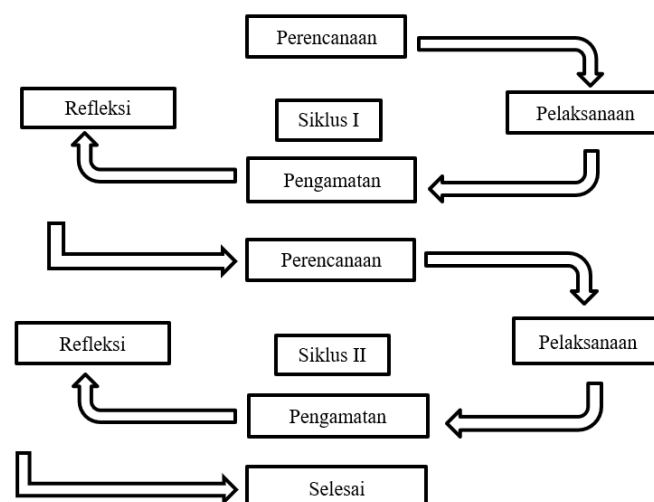
Berdasarkan hasil observasi dikelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah, dari 27 siswa, hanya 11 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan persentase 40,74%. Sedangkan 16 siswa lainnya masih belum tuntas dengan persentase 59,26%. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan karena pembelajaran masih bersifat satu arah, sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam memahami materi Bahasa Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktifitas mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban sehingga siswa menjadi lebih aktif, bekerja sama, dan berpikir cepat. Penggunaan media *Flashcard* juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan melalui kartu bergambar dan tulisan yang menarik. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berjudul “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan Model *Make A Match* berbantuan *Flashcard*, serta mendeskripsikan bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Syaifudin, 2021) Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, serta memperbaiki praktik mengajar secara berkelanjutan. Penelitian Tindakan Kelas merujuk penelitian yang berfokus pada kegiatan nyata didalam kelas untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo, sebanyak 27 orang. Ada 8 perempuan dan 19 laki-laki. Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Maret 2026 di kelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo. Tempat penelitian ini dilakukan di SD Negeri 015 Rambah Samo.

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas pada umumnya adalah sebuah peningkatan dan perbaikan. Desain Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), dan observasi (observing), serta refleksi (reflecting). Tahapan ini dilaksanakan secara berulang-ulang hingga sampai tujuan penelitian tersebut tercapai (Mulyati & Watini, 2022).



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas ini bersumber (Machali, 2022)

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan tes hasil belajar. Lembar observasi guru dan siswa disusun berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Lembar observasi guru terdiri dari 7 indikator dan observasi aktifitas siswa terdiri atas 7 indikator dengan menggunakan skala penilaian 1-4. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori aktifitas pembelajaran. Tes hasil belajar yang diberikan pada setiap pertemuan dalam bentuk 15 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum digunakan, instrumen lebih terdahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru kelas untuk memperoleh validasi isi. Data hasil observasi digunakan untuk menilai tingkat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan aktivitas belajar Bahasa Indonesia setelah diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Adapun kriteria dan persentase keberhasilan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Kriteria Keberhasilan

| No | Kriteria Keberhasilan           | Persentase |
|----|---------------------------------|------------|
| 1. | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 76% - 100% |
| 2. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 56% - 75%  |
| 3. | Mulai Berkembang (MB)           | 40% - 55%  |
| 4. | Belum Berkembang (BB)           | <40%       |

(Rahmawati & Dewi, 2020)

Berdasarkan tabel di atas, pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil observasi guru dan siswa berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), serta sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai nilai 70 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 015 Rambah Samo.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Siklus I pertemuan I

##### Perencanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti harus melakukan beberapa perencanaan untuk mendukung selama proses pembelajaran. Peneliti menyusun modul ajar sesuai dengan materi pembelajaran, yaitu tentang membaca dan memahami rima pada syair lagu “Rayuan Pulau Kelapa”. selain itu, peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa *Flashcard* yang berisi pertanyaan dan jawaban serta menyiapkan instrumen penelitian yaitu berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta membuat lembar soal untuk siswa guna untuk mengukur hasil belajar siswa.

##### Pelaksanaan tindakan

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan mengajak siswa berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru memeriksa kehadiran siswa. Untuk menumbuhkan semangat belajar, siswa diajak untuk melakukan ice breaking bersama-sama yaitu dengan bertepuk semangat. Setelah itu, guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik kepada siswa, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya guru memperkenalkan syair lagu “Rayuan Pulau Kelapa” dan meminta siswa untuk membaca bersama-sama. Kemudian guru menjelaskan tentang rima yaitu persamaan bunyi pada akhir kata disetiap baris. Guru membagikan kartu kepada siswa yang berisi pertanyaan dan juga jawaban. Sebagian siswa mendapatkan kartu soal, dan sebagian lainnya mendapatkan kartu jawaban. Siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Selama kegiatan tersebut berlangsung, siswa terlihat aktif bergerak dan berdiskusi dengan teman-temannya untuk menemukan pasangan kartu yang tepat. Setelah siswa menemukan pasangan kartu yang tepat, setiap pasangan diminta untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Kemudian guru memberikan penguatan kepada siswa terhadap jawaban siswa. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Guru juga melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai hal yang telah mereka pelajari. Selanjutnya guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa dan memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.

Hasil evaluasi siswa pada siklus I pertemuan I dapat dilihat pada dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

| Kategori     | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|--------------|------------|
| Tuntas       | 15 siswa     | 55,56%     |
| Belum tuntas | 12 siswa     | 44,45%     |
| Jumlah       | 27 siswa     | 100%       |

Berdasarkan tabel 3. di atas maka dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I diperoleh persentase ketuntasan sebesar 55,56% sedangkan yang belum tuntas 44,45% hambatan utama pelaksanaan pembelajaran dengan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* adalah siswa masih kesulitan untuk memahami konsep rima dan juga masih kurang percaya diri.

## Siklus I pertemuan II

### Perencanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti harus melakukan beberapa perencanaan untuk mendukung selama proses pembelajaran. Peneliti menyusun modul ajar sesuai dengan materi pembelajaran, yaitu tentang memahami isi bacaan melalui teks “Nenek Moyang Kita”. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa *Flashcard* terkait isi bacaan serta menyiapkan instrumen penelitian yaitu berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa dan membuat lembar soal untuk mengukur hasil belajar siswa.

### Pelaksanaan Tindakan

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru memeriksa kehadiran siswa. Untuk menumbuhkan semangat belajar, siswa diajak untuk melakukan ice breaking bersama-sama dengan tepuk semangat. Setelah itu, guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik kepada siswa, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk mengamati gambar peta nenek moyang bersama-sama, lalu memberikan pertanyaan sederhana agar siswa mulai berpikir. Setelah itu, siswa diminta untuk membaca teks “Nenek Moyang Kita” secara bergantian. Kemudian, guru menjelaskan isi bacaan secara singkat, terutama tentang asal-usul dan perpindahan nenek moyang ke indonesia. Guru menerapkan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Sebagian siswa mendapat kartu pertanyaan dan sebagiannya mendapat kartu jawaban tentang isi bacaan. Siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat mulai lebih aktif dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum fokus dan masih bergantung pada temannya. Setelah siswa menemukan pasangan kartu yang tepat, setiap pasangan diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas bersama pasangannya. Kemudian guru memberikan penguatan yang sesuai kepada siswa terhadap jawaban siswa. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Guru juga melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai hal yang telah mereka pelajari. Selanjutnya guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa dan memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Hasil evaluasi siswa pada siklus I pertemuan II dapat dilihat pada dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

| Kategori     | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|--------------|------------|
| Tuntas       | 18 siswa     | 66,67%     |
| Belum tuntas | 9 siswa      | 33,34%     |
| Jumlah       | 27 siswa     | 100%       |

Berdasarkan tabel 4. di atas maka dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan II diperoleh persentase ketuntasan sebesar 66,67% sedangkan yang belum tuntas 33,34% hambatan utama pelaksanaan pembelajaran dengan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* adalah kurang fokusnya siswa saat jam pelajaran dan sebagian siswa masih kesulitan untuk memahami isi bacaan.

### Observasi Pengamatan

Pengamatan dilakukan saat peneliti mengajar dikelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Observasi yang dilakukan pada siklus I peneliti belum bisa melakukan semua aktivitas yang ada pada lembar observasi. Karena bagi guru dan siswa ini masih hal yang baru untuk dilakukan butuh pemahaman secara jelas supaya siswa dan guru bisa memahami tentang pembelajaran menggunakan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* dengan baik. Kegiatan ini dilakukan berguna untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan penggunaan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Adapun hasil persentase observasi aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Observasi Guru Dan Siswa Siklus I

| . Kegiatan                  | . Pertemuan I | . Pertemuan II |
|-----------------------------|---------------|----------------|
| . Observasi Aktivitas Guru  | . 57,14%      | . 64,28%       |
| . Observasi Aktivitas Siswa | . 64,28%      | . 71,42%       |

Berdasarkan tabel 5. di atas maka dapat dijelaskan untuk observasi aktivitas guru pada pertemuan I diperoleh persentase 57,14% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk pertemuan II diperoleh persentase 64,28% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) . Sedangkan observasi aktivitas siswa pada pertemuan I diperoleh persentase 64,28% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada pertemuan II diperoleh persentase 71,42% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

### Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, penerapan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* belum berjalan optimal. Masih terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran, yaitu sebagian siswa masih bingung dalam mencocokkan pasangan kartu, beberapa siswa terlihat malu dan kurang percaya diri saat mencari pasangan maupun mempresentasikan hasil diskusi, serta pengelolaan waktu pembelajaran belum berjalan efektif. Hasil belajar siswa pada siklus I juga belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan karena persentase ketuntasan belajar masih berada dibawah target 80%. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Adapun tindakan perbaikan yang direncanakan yaitu guru memberikan contoh cara mencocokkan kartu terlebih dahulu sebelum kegiatan dimulai, membagi siswa dalam kelompok yang lebih terarah, memberikan batas waktu yang jelas saat mencari pasangan kartu, serta memberikan motivasi dan arahan kepada siswa yang masih kurang percaya diri agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### Siklus II pertemuan I

#### Perencanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti harus melakukan beberapa perencanaan untuk mendukung selama proses pembelajaran. Peneliti menyusun modul ajar sesuai dengan materi pembelajaran, yaitu tentang memahami isi bacaan dalam teks “Kerja Sama Yang Baik”. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa *Flashcard* yang berisi pertanyaan dan jawaban yang berisi potongan peristiwa dari cerita A Joe dan Warsih dalam pembuatan lumpia. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian yaitu berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa , serta membuat lembar soal untuk siswa guna mengukur hasil belajar siswa.

## Pelaksanaan Tindakan

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan mengajak siswa untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru memeriksa kehadiran siswa. Agar siswa lebih semangat dalam belajar, guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking bersama-sama dengan tepuk semangat. Setelah itu, guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik kepada siswa, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk membaca teks bacaan “Kerja Sama Yang Baik” secara bergantian. Kemudian guru menjelaskan isi bacaan secara singkat. Guru menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Sebagian siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan sebagiannya mendapat kartu jawaban. Siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Selama kegiatan berlangsung, guru mengamati keaktifan siswa dalam mencari pasangan kartu. Sebagian siswa terlihat aktif dan bersemangat. Namun, masih ada beberapa siswa yang tampak bingung dalam mencocokkan kartu, sehingga guru memberikan arahan secara langsung. Setelah semua siswa menemukan pasangan kartunya, guru meminta setiap pasangan untuk membacakan hasilnya didepan kelas. Kemudian guru memberikan penguatan dan meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat. Kemudian, guru membagikan lembar soal kepada siswa untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. Guru juga melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa dan memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas. Hasil evaluasi siswa pada siklus II pertemuan I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

| Kategori     | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|--------------|------------|
| Tuntas       | 19 siswa     | 70,37%     |
| Belum tuntas | 8 siswa      | 29,62%     |
| Jumlah       | 27 siswa     | 100%       |

Berdasarkan tabel 6. di atas maka jumlah yang tuntas sebanyak 19 siswa dengan persentase sebesar 70,37% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dengan persentase 29,62%.

## Siklus II pertemuan II

### Perencanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti harus melakukan beberapa perencanaan. Untuk mendukung selama proses pembelajaran. Peneliti menyusun modul ajar sesuai dengan pembelajaran yaitu tentang Teks Prosedur yang berjudul “Kaus Lama Menjadi Baru”. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa *Flashcard* berisi pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan pembelajaran. Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta membuat lembar soal untuk siswa guna untuk mengukur hasil belajar siswa.

### Pelaksanaan Tindakan

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan mengajak siswa untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru memeriksa kehadiran siswa. Agar siswa lebih semangat dalam belajar, guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking bersama-sama dengan tepuk semangat. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Selanjutnya, guru meminta kepada siswa untuk membaca teks prosedur “Kaus Lama Menjadi Baru” secara bergantian. Setelah itu, guru menjelaskan isi teks dan menekankan bagian-bagian penting dalam teks prosedur, seperti tujuan, alat dan bahan, serta langkah-langkah. Selanjutnya, guru menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, sebagian siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan sebagiannya mendapat kartu jawaban. Siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam waktu tertentu. Setelah menemukan pasangannya siswa diminta untuk membacakan hasilnya bersama pasangannya didepan kelas. Kemudian guru memberikan penguatan dan meluruskan jawaban yang kurang tepat. Kemudian, guru membagikan lembar soal kepada siswa untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. Guru juga melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa dan memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas. Hasil evaluasi siswa pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

| Kategori     | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|--------------|------------|
| Tuntas       | 23 siswa     | 85,18%     |
| Belum tuntas | 4 siswa      | 14,81%     |
| Jumlah       | 27 siswa     | 100%       |

Berdasarkan tabel 7. diatas maka jumlah yang tuntas sebanyak 23 siswa dengan persentase sebesar 85,18% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 14,81%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa telah mencapai hasil yang maksimal yaitu ketuntasan belajar 85,18%.

Tabel 8. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa

| Tahapan Penelitian     | Jumlah Siswa Tuntas | Persentase |
|------------------------|---------------------|------------|
| Kondisi Awal           | 11 siswa            | 40,74%     |
| Siklus I Pertemuan I   | 15 siswa            | 55,56%     |
| Siklus I Pertemuan II  | 18 siswa            | 66,67%     |
| Siklus II Pertemuan I  | 19 siswa            | 70,37%     |
| Siklus II Pertemuan II | 23 siswa            | 85,18%     |

Berdasarkan tabel 8. di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari kondisi awal sebesar 40,74% menjadi 85,18% pada akhir siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo.

### Observasi Pengamatan

Pengamatan dilakukan saat peneliti mengajar dikelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Observasi yang dilakukan pada siklus II peneliti sudah mulai bisa melakukan semua aktivitas yang ada pada lembar observasi, karena bagi guru dan siswa sudah hal yang biasa dilakukan. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Adapun hasil persentase observasi aktivitas guru dan siswa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 9. Observasi Aktivitas Guru Dan Siswa

| 5. Kegiatan                 | 7. Pertemuan I | 3. Pertemuan II |
|-----------------------------|----------------|-----------------|
| 1. Observasi Aktivitas Guru | 1. 78,57%      | 1. 92,85%       |
| 2. Oservasi Aktivitas Siswa | 3. 82,14%      | 1. 89,28%       |

Berdasarkan tabel 9. di atas maka dapat dijelaskan bahwa observasi aktivitas guru pada pertemuan I diperoleh persentase 78,57% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan pertemuan II diperoleh persentase 92,85% dengan kategori Berkembang sangat baik (BSB) Sedangkan observasi aktivitas siswa pada pertemuan I diperoleh persentase 82, 14% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan pertemuan II memperoleh persentase 89,28% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

### Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, proses pembelajaran dengan penerapan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* telah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa sudah mampu mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan lebihn aktif, bekerja sama dalam mencari pasangan kartu, serta berani mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas. Peningkatan juga terlihat pada hasil belajar siswa yang telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 85,18%, aktivitas guru mencapai 92,85%, dan aktivitas siswa mencapai 89,28%. Dengan tercapainya indikator keberhasilan tersebut, penelitian dihentikan pada siklus II.

### Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam menerapkan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I pertemuan I, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 57,14% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan mulai terlihat pada pertemuan ke II memperoleh persentase 64,28% yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu menerapkan langkah-langkah pembelajaran model *Make A Match*, meskipun masih adanya kekurangan dalam membimbing siswa saat dalam proses pembelajaran. Pada siklus II, aktivitas guru pada pertemuan I meningkat secara signifikan menjadi 78,57% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan pada pertemuan II memperoleh persentase 92,85% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru sudah mampu mengelola pembelajaran dengan lebih baik. Mulai dari memberikan arahan saat siswa mencari pasangan, membimbing siswa saat mempresentasikan hasilnya, serta memberikan penguatan kepada siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan menggunakan model *Make A Match*. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu menerapkan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga menunjukkan perkembangan yang positif dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I pertemuan I, aktivitas siswa mencapai 64,28% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada pertemuan ke II meningkat menjadi 71,42% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih dalam tahap belajar dengan menggunakan penerapan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard*, sehingga belum semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard*.

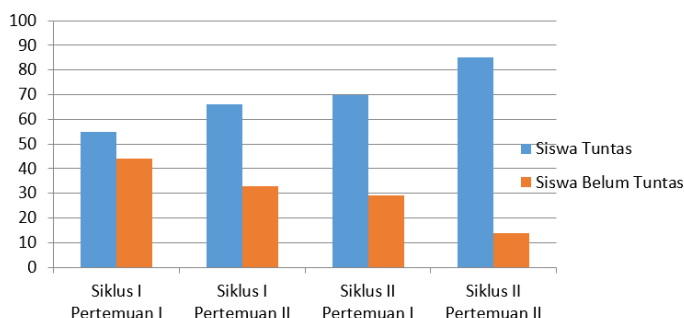
Pada siklus II, aktivitas siswa meningkat menjadi 82,14% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan pada pertemuan ke II meningkat lagi menjadi 89,28% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan bersemangat. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Nurviana, 2023) yang menyatakan bahwa model *Make A Match* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran dilakukan secara interaktif dan menyenangkan.

### Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I pertemuan I ke siklus II. Pada siklus I pertemuan I, hanya 55,56% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, dan pada pertemuan ke II meningkat menjadi 66,67%. Peningkatan ini masih berada dibawah batas ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami materi secara menyeluruh dan belum memahami langkah-langkah dalam model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Perbaikan dilakukan pada siklus II dan hasilnya menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa menjadi 70,37% dan pada pertemuan ke II menjadi 85,18% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan pencapaian tersebut, target ketuntasan belajar telah terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Efendi et al., 2026) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Flashcard* dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran karena siswa lebih tertarik dan aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Pendapat ini juga didukung oleh (Lestari, 2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Melalui kegiatan mencari pasangan kartu, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga aktif berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman. Penggunaan *Flashcard* membantu siswa memahami materi lebih mudah karena disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan sederhana. Kondisi tersebut membuat siswa lebih fokus, termotivasi, dan mudah mengingat materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, kegiatan belajar yang dilakukan sambil bermain juga mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran setelah diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memperjelas peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus II, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 1. di atas dapat di ketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran. Persentase siswa yang tuntas belajar pada Siklus I Pertemuan I sebesar 55%, kemudian meningkat pada Siklus I Pertemuan II menjadi 66%. Selanjutnya pada Siklus II Pertemuan I meningkat menjadi 70% dan pada Siklus II Pertemuan II mencapai 85%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian pada tabel 1. ditemukan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo masih tergolong rendah. Dari total 27 siswa, hanya 11 siswa (40,74%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 16 siswa (59,26%) dinyatakan belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa belum menguasai materi Bahasa Indonesia secara optimal sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru belum tercapai secara menyeluruh.

Rendahnya tingkat ketuntasan ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya metode pembelajaran yang digunakan bersifat satu arah serta kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Jika prosesnya tidak melibatkan keaktifan siswa, maka pengetahuan dan keterampilan siswa tidak akan maksimal. (Maulidia et al., 2025) menegaskan bahwa pembelajaran pasif tanpa keterlibatan emosional dan kognitif yang kuat akan membuat siswa cepat bosan dan kehilangan minat untuk belajar Bahasa Indonesia.

Sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut, penerapan model *Make A Match* sangatlah relevan. Model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui permainan kartu berpasangan. Dalam prosesnya, siswa akan diberikan kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban, lalu mereka diminta untuk mencari pasangan kartunya. Menurut (Damayanti, 2024) model pembelajaran *Make A Match* ini mampu mendorong siswa untuk berpikir cepat dan bekerja sama dalam waktu yang terbatas. Selain itu, proses pencarian pasangan kartu juga melatih siswa untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan menghargai pendapat temannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan Flashcard mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena pembelajaran dilakukan secara kooperatif dan interaktif. Model *Make A Match* mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berpikir cepat dalam menemukan pasangan kartu yang sesuai. Kondisi tersebut sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi antarsiswa dalam membangun pemahaman belajar. Selain itu, penggunaan *Flashcard* membantu siswa memvisualisasikan konsep pembelajaran sehingga hubungan antara pertanyaan dan jawaban menjadi lebih mudah dipahami. Media visual yang menarik juga membuat siswa lebih fokus dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, siswa diharapkan yang sebelumnya kurang termotivasi dapat lebih terlibat aktif dalam mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban. Hal ini tidak hanya melatih kognitif mereka, akan tetapi juga dapat meningkatkan konsentrasi dan rasa percaya diri siswa. (Shella, 2026). Oleh karena itu, model pembelajaran *Make A Match* diprediksi dapat meningkatkan persentase ketuntasan siswa di SD Negeri 015 Rambah Samo.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penerapan model *Make A Match* berbantuan Flashcard dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 015 Rambah Samo. Peningkatan terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari kondisi awal sebesar 40,74% menjadi 85,18% pada akhir siklus II. Selain itu, aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Model *Make A Match* berbantuan Flashcard mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan membantu siswa memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih baik.

Guru dapat menggunakan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dalam penerapannya, guru perlu menyiapkan kartu dengan ukuran dan isi yang jelas, mengatur waktu permainan secara efektif, serta mengelola posisi siswa agar suasana kelas tetap kondusif selama kegiatan berlangsung. Guru juga perlu memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang masih mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran. Penggunaan media *Flashcard* dalam penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Efendi et al., 2026), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk kartu mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, M., Kurniasih, N., & Ahmadiyah, D. (2025). Pendampingan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di SD Negeri 1 Selaawi Kecamatan Pasawahan. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 121–126.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 561738.
- Damayanti, R. (2024). pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas x jurusan tjkt smk negeri 1 bone. begibung: *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 178–188.
- Dewi, S. E. K., Rahmawati, D., Anggraini, Y., Laili, Z., Sari, B. R., Sulkahan, A., Rohman, M. F., & Nuroviq, I. (2023). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Sikap Sosial Siswa Pada Pendidikan Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 5(1), 25–31.

- Efendi, R. (2017). Penerapan metode silaba untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 2(2), 288–299.
- Efendi, R., Sari, M., Nasution, M. S., Putri, A. D. A., & Pane, Y. S. (2026). Mekanisme Penggunaan Media Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Journal of Education Research*, 7(1), 21–32.
- Fitriyani, R., & Sari, E. F. (2024). Flashcard Development to Improve Learning Outcomes in Private 4th Class Science Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7259–7266.
- Harahap, N. K. (2023). Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa materi pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0306 Sosopan. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
- Harahap, W. (2023). Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN 0605 Simanulandang Kabupaten Padang Lawas. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Lestari, S. S. (2025). pengaruh model visual auditori kinestetik (vak) terhadap hasil belajar siswa sdn 1 ciporang (Studi Quasi Eksperimen di Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Langsung dan Tidak Langsung). Universitas Kuningan.
- Maharani, D., & Cinantya, C. (2024). Mengembangkan motivasi, aktivitas belajar dan aspek bahasa menggunakan model direct instruction, make a match dengan media kartu huruf bergambar. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 44–56.
- Mahsun, A., Rofiah, S., Sa'diyah, M., Widiyati, E., & Muslih, I. (2025). pendampingan partisipatif dalam merancang rpp berorientasi pembelajaran mendalam pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan Dan Keagamaan (SAINSTEKNOPAK)*, 9, 469–478.
- Maulidia, L. N., Anggraeni, A. D., Wulandari, E., Sari, M. N., Marlina, M., Hikmah, N., Sobirin, M. A., Melyati, D., Jarudin, J., & Fithriyah, M. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(02).
- Mulyati, E., & Watini, S. (2022). Implementasi model ATIK untuk meningkatkan literasi numerasi menggunakan bahan loostpart di TK Mutiara Setu. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 652–656.
- Nurviana, E. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mata Pelajaran SKI Di MI Miftahul Huda Punggur. IAIN Metro.
- Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2020). Penerapan media pembelajaran peta tiga dimensi melalui pembelajaran tutor sebaya untuk meningkatkan hasil belajar ips pada siswa kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 10–18.
- Sari, F., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Flash Card Berbasis Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III di SDNU Kota Metro. *Lensa Pedagogika: Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan*, 1.
- Shella, J. (2026). pengaruh model pembelajaran make a match berbantuan flashcard terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika kelas iii di min 11 bandar lampung. uin raden intan lampung.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.