

Studi Kasus: Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dan Discovery Learning dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Sungai Jingah 4

Najwa Ulya Nugrahaini¹
Putri Normeiliani²
M. Hafi Badali³
Aldy Ferdiyansyah⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
Email Korespodensi: aldy.ferfer@gmail.com

Abstract: This study aims to examine the implementation of the Make A Match and Discovery Learning models in Social Studies (IPS) learning for fourth-grade students at SDN Sungai Jingah 4. The study employed a descriptive qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results indicate that the use of the Make A Match and Discovery Learning models, supported by the history board media, can enhance students' motivation and engagement, particularly in historical topics. These models create an enjoyable, interactive, and collaborative learning environment. However, some challenges were identified during implementation, such as an excessive amount of material covered in a single session and a lack of variation in questions across groups. The researchers recommend distributing the material over several sessions and diversifying group assignments to optimize learning outcomes.

Keywords: Make A Match; Discovery Learning; Social Studies; History Board Media; Cooperative Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran Make A Match dan Discovery Learning dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV SDN Sungai Jingah 4. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Make A Match dan Discovery Learning yang didukung oleh media papan sejarah dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya dalam materi sejarah. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Namun, ditemukan kendala dalam implementasi seperti beban materi yang terlalu banyak dan kurangnya variasi soal antar kelompok. Peneliti merekomendasikan pembagian materi ke dalam beberapa pertemuan dan variasi tugas antar kelompok untuk optimalisasi hasil pembelajaran.

Kata kunci: Make A Match; Discovery Learning; IPS; Media Papan Sejarah; Pembelajaran Kooperatif

PENDAHULUAN

Konsep model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sedangkan metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Berdasarkan konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran (Afandi et al., 2013).

Peran guru sangat penting dalam proses belajar, tidak hanya sebatas memberikan informasi, tetapi juga diharapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Pendekatan atau metode yang digunakan oleh guru jelas mempengaruhi keterlibatan siswa. Jika guru memilih metode yang mendorong partisipasi aktif siswa, mereka cenderung lebih giat belajar. Namun, jika guru hanya memberikan ceramah, siswa bisa merasa bosan dan tidak tertarik saat proses pembelajaran berlangsung. Nyatanya, hingga kini masih banyak guru yang mengandalkan metode ceramah secara dominan dalam pengajaran. Hal ini menimbulkan kejenuhan di kalangan siswa. Melihat fenomena ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat, bervariasi, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif sehingga mereka lebih mudah memahami materi. Salah satu model dalam pembelajaran kooperatif adalah model *make a match*. Model pembelajaran *make a match* ditekankan pada kerja sama antar siswa dan peningkatan pengetahuan melalui pembelajaran yang menyenangkan (Wulandari et al., 2018).

Model *make a match* dapat meningkatkan motivasi siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, serta mendorong interaksi kerjasama yang baik, sehingga tujuan belajar bisa tercapai dan hasil belajar siswa pun meningkat. Model ini guru menciptakan suasana kelas yang asik dan menyenangkan bagi siswa dengan cara bermain mencari pasangan dari sebuah soal dan jawabannya sekaligus belajar mengenai suatu materi pembelajaran (Prihatiningsih & Setyanigtyas, 2018). Temuan ini didukung oleh penelitian (Fauhah & Rosy, 2020) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat membuat

siswa lebih aktif dalam belajar, yang berakibat positif pada hasil belajar mereka, karena ketika siswa merasa senang, aktif, dan antusias, hal tersebut dapat berdampak baik pada pencapaian belajar mereka. Model pembelajaran *make a match* mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan model pembelajaran *make a match* yaitu: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, 2) metode ini lebih menyenangkan, 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Belajar adalah proses transformasi pengetahuan secara dua arah antara guru dan siswa. Berdasarkan beberapa alasan tersebut maka peneliti meyakini bahwa model *make a match* dapat memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Sumarni, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV A SDN Sungai Jingah 4, ditemukan beberapa permasalahan terkait penggunaan model pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru umumnya hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya dukungan media tambahan seperti video, gambar, atau alat peraga lainnya yang dapat memperkaya pemahaman siswa. Penerapan model ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton ditambah lagi keterbatasan media untuk pelajaran IPS, terutama pada materi sejarah yang cenderung bersifat hafalan dan abstrak. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam mengingat nama-nama kerajaan, urutan peristiwa sejarah, serta peninggalan-peninggalan budaya yang menjadi bagian dari materi IPS. Meskipun guru sudah berupaya meningkatkan minat belajar siswa melalui penyisipan kuis, permainan, dan sesekali menggunakan media *PowerPoint* serta pembuatan *pop-up book*, penggunaan media ini belum dilakukan secara rutin dan bervariasi. Selain itu, alat peraga yang relevan untuk materi IPS masih terbatas dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti IPA. Materi IPS pada pembelajaran IPS kelas 4 hanya sedikit yaitu 1 BAB saja, karena itu guru merasa kesulitan dalam mengajarkan materi IPS terutama materi sejarah. Dengan demikian, permasalahan utama dalam pembelajaran IPS di SD ini terletak pada pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media visual dan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Pendekatan pembelajaran yang monoton, yang ditandai dengan metode ceramah panjang tanpa variasi dan minim interaksi, cenderung membuat siswa pasif, cepat bosan, dan kehilangan motivasi dalam mengikuti proses belajar. Siswa hanya menjadi pendengar yang mencatat materi tanpa keterlibatan aktif, padahal partisipasi aktif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi. Situasi ini tidak hanya menurunkan minat dan konsentrasi belajar, tetapi juga dapat memicu ketidakhadiran dan sikap negatif terhadap mata pelajaran, termasuk IPS. Metode

seperti ini menjadi hambatan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa karena mereka lebih cenderung menghafal daripada memahami konsep (Susanti et al., 2024). Ketika siswa mengalami kesulitan memahami materi sejarah dalam IPS, mereka menjadi kurang menyukai mata pelajaran ini, yang berujung pada rendahnya ketertarikan dan pemahaman mereka terhadap isu-isu sosial yang penting. Oleh karena itu, guru perlu mencari metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik agar siswa lebih terlibat dan memahami materi dengan baik. Selain itu, keterbatasan media dan sumber belajar juga menjadi tantangan dalam pembelajaran IPS. Di banyak sekolah dasar, guru masih bergantung pada buku teks sebagai satu-satunya sumber informasi, padahal buku teks saja sering tidak cukup untuk membantu siswa memahami konsep abstrak seperti sejarah atau geografi. Tanpa media visual, siswa kesulitan membayangkan peristiwa atau lokasi yang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan sulit dipahami. Sebaiknya, guru IPS berinovasi dalam menyajikan materi, misalnya dengan memanfaatkan video, gambar, atau presentasi multimedia untuk memudahkan siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit (Ferdiansyah et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran Papan Sejarah pada pembelajaran IPS akan dilakukan oleh peneliti didasarkan pada gagasan awal peneliti yang memandang urgensi media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa dan keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran.

Upaya guru dalam mengkonkritkan materi-materi IPS yang abstrak dapat dibantu melalui media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan membangun pengalaman dan makna belajar yang lebih kuat. Pembelajaran bermakna yang dialami siswa dapat memberikan kesan lama dalam ingatan. Hal ini sejalan dengan temuan Vernon A. Magnesen (dalam Kosasih, 2016, hlm.48) menyatakan bahwa “dalam Quantum Teaching, siswa belajar 10% dari yang siswa baca; 20% dari yang siswa dengar; 30% dari yang siswa lihat; 50% dari yang siswa lihat dan dengar; 70% dari yang siswa katakan dan 90% dari yang siswa katakan dan lakukan”.

Beberapa Penelitian terdahulu dengan Tema Senada yang membantu penulis dalam melakukan penelitian dan penyusunan artikel ini, Pertama, Penelitian dari (Lestari et al., 2023) yang berjudul Penerapan Model *Make a Match* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Boloagung 02. Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa penerapan model *Make a Match* pada materi pecahan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan keterampilan mengajar guru, dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 68% pada siklus I menjadi 89% pada siklus II. Kedua, Penelitian dari (Meilani & Aiman, 2021) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penerapan model *Make a Match* berbasis 4C dengan bantuan media kartu bilangan meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar, dari rata-rata nilai 74,24 dan ketuntasan 72,72% pada siklus I menjadi rata-rata 81,51 dan ketuntasan 96,96% pada siklus II setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi. Ketiga, Penelitian dari (Kembang Dadar et al., 2022) yang berjudul Efektivitas Model Pembelajaran *Make A match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 15 soal uraian yang diuji validitas dan reliabilitasnya, diperoleh 10 soal valid yang digunakan untuk pretest dan posttest, dan hasil uji efektivitas sebesar 0,22 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* efektif dengan kategori sedang dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 21 Palembang.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji secara mendalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* dan *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV SDN Sungai Jingah 4. Melalui studi kasus ini, penulis berupaya mendeskripsikan langkah-langkah pelaksanaan kedua model pembelajaran tersebut serta bagaimana penerapannya dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Artikel ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing model pembelajaran dalam konteks kelas, terutama dalam hal meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Selain itu, penulisan artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi bagi para pendidik dalam memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat, sehingga proses pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat berlangsung secara lebih efektif dan menyenangkan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sungai Jingah 4. Subjek penelitian terdiri dari satu orang wali kelas IV A dan dua orang siswa dari kelas IV A. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode, yaitu observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran dan interaksi di kelas, wawancara mendalam dengan wali kelas dan siswa untuk memperoleh informasi secara lebih detail, serta dokumentasi berupa catatan, foto, atau dokumen lain yang relevan dengan kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data. Artinya, peneliti membandingkan dan menggabungkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan kebenarannya. Dengan cara ini, data yang diperoleh menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya, karena telah dicek dari berbagai sumber dan cara yang berbeda.

Triangulasi juga membantu peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang apa yang sedang diteliti.

HASIL

1. Problematika Model dan Media pembelajaran dalam pembelajaran IPS

Setelah melakukan studi kasus mengenai problematika pembelajaran IPS pada mata pelajaran IPAS di kelas IV A SDN Sungai Jingah 4, dapat dijabarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran IPS pada mata pelajaran IPAS yaitu rendahnya antusiasme siswa terhadap pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah yang mungkin mereka anggap kurang menarik. Permasalahan ini diperparah oleh beberapa faktor pendukung, seperti materi IPS yang padat dan bersifat abstrak, terutama di bagian materi sejarah, yang biasanya memuat banyak bacaan tentang penjelasan kerajaan, peninggalan sejarah, dan masih banyak lagi sehingga membuat siswa cepat bosan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas dari kelas IV A diperoleh juga beberapa temuan terkait problematika dalam pembelajaran IPS pada mata pelajaran IPAS di semester awal. Beliau menyampaikan bahwa tantangan utama dalam meningkatkan antusiasme siswa terhadap materi IPS adalah karena sifat materinya yang dinilai kurang menarik, khususnya tema sejarah, terlebih siswa kelas IV masih dalam masa peralihan dari kelas rendah yang cenderung menyukai kegiatan bermain. Untuk mengatasi hal tersebut, guru mungkin bisa menggunakan pendekatan yang menyisipkan permainan dan kuis dalam proses pembelajaran. Metode ini dinilai efektif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa tertantang dan lebih antusias mengikuti pelajaran. Selain itu, guru juga harus menggunakan pendekatan kooperatif melalui kerja kelompok agar siswa lebih mudah memahami materi yang cukup padat. Dari sisi media pembelajaran, guru lebih sering membuat media sendiri seperti *PowerPoint* yang ditayangkan melalui proyektor untuk menampilkan gambar dan video. Guru juga mendorong siswa membuat media sendiri seperti *pop-up book* mengenai peninggalan kerajaan, yang sekaligus menjadi bagian dari proses pembelajaran aktif dan kreatif. Sementara itu, dalam aspek asesmen, guru tidak mengalami kendala berarti karena banyaknya materi memungkinkan guru untuk membuat berbagai bentuk tes formatif. Hasil dari tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung dan berkala.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diambil garis besar bahwa tantangan utama dalam pembelajaran IPS di kelas IV terletak pada rendahnya minat siswa terhadap materi yang dianggap kurang menarik, khususnya sejarah. Meskipun demikian, guru telah melakukan berbagai strategi inovatif seperti menyisipkan permainan, kuis, kerja kelompok, serta penggunaan media pembelajaran buatan sendiri untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Upaya ini menunjukkan adanya adaptasi guru terhadap karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Wawancara juga dilakukan terhadap dua orang siswa kelas IV A untuk mengetahui permasalahan yang mereka hadapi dalam pembelajaran IPS pada mata pelajaran IPAS. Kedua siswa menyampaikan bahwa memahami materi sejarah dalam pembelajaran tersebut cukup sulit. Hal ini disebabkan oleh banyaknya materi yang harus dikuasai, seperti menghafal nama-nama kerajaan, sejarah berdirinya, serta peninggalan-peninggalan dari masing-masing kerajaan. Selain itu, mereka juga mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru lebih mudah dipahami ketika disampaikan secara lisan. Penjelasan langsung dianggap lebih rinci dan mendalam dibandingkan dengan penyampaian melalui media video, sehingga materi lebih mudah dimengerti.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, dapat disimpulkan bahwa kesulitan utama yang mereka hadapi dalam pembelajaran IPS terletak pada banyaknya materi sejarah yang harus dihafalkan, seperti nama-nama kerajaan dan peninggalannya. Selain itu, siswa merasa bahwa penyampaian materi secara lisan oleh guru lebih efektif dibandingkan melalui media video, karena dianggap lebih jelas dan mudah dipahami. Temuan ini menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang komunikatif dan interaktif masih menjadi kebutuhan utama siswa dalam memahami materi yang bersifat padat dan abstrak seperti sejarah.

2. Model Make A Match dan Discovery Learning Menggunakan Media Papan Sejarah

Model pembelajaran Make a Match adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan, yang bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif siswa lewat permainan mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. "Make a Match" berasal dari bahasa Inggris, yang secara langsung berarti "membuat pasangan" atau "mencocokkan." Istilah ini mencerminkan inti kegiatan dalam model ini, di mana siswa diharuskan mencocokkan dua kartu yang memiliki hubungan. Model ini mengedepankan pembelajaran yang menyenangkan karena biasanya dilakukan dalam format permainan yang melibatkan pergerakan, diskusi, dan kerja sama. Disini kami menggunakan Media Papan Sejarah sebagai alat bantu dalam model pembelajaran Make a Match. Papan Sejarah ini merupakan media pembelajaran yang berbentuk papan berisi Pertanyaan dan jawaban, serta Gambar dan keterangan yang berkaitan dengan materi sejarah.



Gambar 1 Media Papan Sejarah



Gambar 2 Aktivitas Siswa Menggunakan Media

Model pembelajaran Make A Match memiliki karakteristik yang unik dan interaktif. Salah satu karakteristiknya adalah penggunaan kartu yang saling berpasangan, di mana satu kartu menampilkan pertanyaan atau gambar, sedangkan kartu yang berpasangan berisi jawaban atau keterangan. Model ini mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang aktif dan saling bekerja sama, karena mereka perlu bergerak untuk menemukan pasangan kartu yang benar. Selain itu, Make A Match menambahkan elemen permainan dalam proses belajar, sehingga suasana di kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Karakteristik lainnya adalah model ini sangat efektif dalam meningkatkan ingatan siswa, karena mereka dituntut untuk memahami dan mengingat materi saat mencocokkan pasangan kartu.

Media Papan Sejarah memiliki karakteristik khusus yang dirancang untuk mendukung proses belajar aktif, terutama dalam bidang sejarah atau IPS. Desain media ini ringan dan mudah dibawa memungkinkan penggunaannya baik di meja maupun di lantai tanpa memerlukan alat tambahan lainnya. Dengan sifat kolaboratif dan interaktif, papan sejarah ini sangat efektif ketika digunakan bersama metode pembelajaran Make a Match yang memfasilitasi kerja sama, komunikasi, dan pemahaman yang lebih dalam. Dasar pengembangan media Papan Sejarah pada pembelajaran IPS untuk materi sejarah kerajaan islam, hindu dan budha di indonesia:

a) Bentuk Permainan Papan Sejarah

Desain permainan papan sejarah dibuat manual menggunakan kardus yg di lapiasi kertas karton berwarna hijau pastel untuk menarik perhatian siswa berukuran 60 x 30, hal ini dimaksudkan agar dapat digunakan secara berkelompok ataupun individu dan memperjelas gambar yang tercantum pada kertas karton, sehingga informasi dapat tersaji secara jelas dan mudah dipahami siswa sesuai dengan fungsi utama media pembelajaran. Setiap papan dilengkapi dengan identifikasi nama kelompok seperti "Kelompok 1", "Kelompok 2", dan seterusnya.

b) Gambar Objek

Papan ini terdapat soal dan jawaban serta gambar dan keterangan yang ditempelkan, kemudian siswa diminta untuk mencocokkan soal dengan jawaban atau gambar dan keterangan secara langsung pada papan menggunakan pulpen. Media Papan Sejarah ini terdiri dari 5 petak

yang berisi gambar objek serta soal-soal dan 5 petak yang berisi jawaban dari gambar objek dan soal soal tersebut. Materi dari papan sejarah ini yaitu sejarah kerajaan islam, hindu, dan budha di Indonesia yg memuat peninggalan kerajaan-kerajaan itu sendiri. Salah satu ciri khas Media Papan Sejarah ini adalah penggunaan elemen visual seperti gambar candi, masjid, atau peninggalan sejarah yang berfungsi untuk memperjelas materi dan meningkatkan ketertarikan siswa.

c) Komponen media permainan papan sejarah

Rancangan awal media permainan papan sejarah terdiri dari 3 komponen utama, yaitu papan permainan dari kardus, karton untuk membungkus kardus, serta gambar dari peninggalan-peninggalan kerajaan di Indonesia. Ketiga komponen ini dirancang dengan mengadaptasi aturan permainan mencocokkan (Make a Match) sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dan aktif dalam pembelajaran sejarah.

Cara Penggunaan Model pembelajaran Make a Match yaitu: Pertama, guru menjelaskan secara singkat mengenai kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam serta memberikan contoh peninggalan masing-masing. Selanjutnya, guru menunjukkan beberapa gambar peninggalan dan nama-nama kerajaan yang terkait. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok yang masing-masing terdiri dari enam orang. Setiap kelompok diberi media berupa papan sejarah yang digunakan untuk aktivitas pencocokan. Tugas setiap kelompok adalah menjodohkan pertanyaan dengan jawaban yang benar, baik dalam bentuk teks maupun gambar. Setelah proses pencocokan selesai, perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pencocokannya di depan kelas. Guru kemudian memberikan umpan balik dan klarifikasi terhadap jawaban yang belum tepat, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik melalui kegiatan yang interaktif dan kolaboratif.

3. Implementasi Model dan Media

Model Pembelajaran n Make A Match dan Discovery Learning menggunakan media Papan Sejarah saat diimplementasikan di kelas IV A SDN Sungai Jingah 4 sebagai bagian dari pembelajaran IPS. Model dan media ini digunakan dalam pembelajaran IPS materi Sejarah Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Materi tersebut sulit dipahami siswa karena siswa cenderung bosan ketika materi sejarah, dan guru kesulitan menggunakan media yang cocok untuk pembelajaran sejarah.

Pada saat implementasi kami menjelaskan materi Sejarah Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia secara singkat melalui *powerpoint*. Selanjutnya, siswa dibagikan papan sejarah berisi gambar dan nama nama peninggalan sejarah kerajaan tersebut. Siswa secara berkelompok menjodohkan gambar dan nama peninggalan sejarahnya. Selama kegiatan tersebut siswa terlihat antusias saat mengerjakan papan sejarah tersebut. Mereka saling bekerja sama mengerjakan papan

sejarah tersebut. Setelah selesai mengerjakan, siswa mempresentasikan dan membandingkan jawaban mereka.

Terdapat kekurangan dalam implementasi model pembelajaran Make A Match dan Discovery Learning menggunakan media Papan Sejarah yaitu, materi yang terlalu banyak di bahas pada satu pertemuan sebenarnya materi tersebut bisa dilaksanakan 2 sampai 3 pertemuan. Selain itu, pertanyaan di papan sejarah setiap kelompok sama, sehingga saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan. Materi di media papan sejarah ini bisa saja satu kelompok membahas satu kerajaan, seperti kelompok satu membahas kerajaan Hindu, kelompok dua kerajaan Buddha, kelompok tiga kerajaan Islam.

Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan model Make A Match dan Discovery Learning menggunakan media papan sejarah ini meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran terutama materi sejarah kerajaan. Guru juga mengungkapkan model dan media ini efektif meningkatkan peran siswa dalam pembelajaran terutama materi sejarah dan juga memperkuat pengalaman melalui konsep pengalaman langsung.

PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran Make A Match dan Discovery Learning menggunakan media papan sejarah terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah. Proses pembelajaran dengan metode ini terlihat lebih menarik, dan mayoritas siswa tampak lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Aliputri, 2018). Selama kegiatan implementasi berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menjodohkan gambar dengan nama peninggalan sejarah, yang menunjukkan bahwa metode ini mampu mengurangi kejenuhan siswa terhadap materi yang sebelumnya dianggap membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mimbar & Undiksha, 2020) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan model tersebut siswa akan lebih bersemangat karena terdapat unsur permainan didalamnya. Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model ini, siswa akan berantusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa yang belum memiliki kepercayaan diri dalam mengikuti pembelajaran akan muncul percaya dirinya, siswa yang kurang memiliki minat baca akan muncul rasa itu, karena pembelajaran ini dilakukan dengan teman sejawat.

Implementasi model ini juga meningkatkan kerja sama dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe make a match merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir, memecahkan masalah, bernalar, dan berkomunikasi (Widowati, 2023). Aktivitas berkelompok saat menyusun papan sejarah dan presentasi hasil diskusi mendorong siswa untuk saling berdiskusi, berbagi pemahaman, dan belajar dari rekan satu tim yang dapat memperkuat

kemampuan sosial dan berfikir kritis mereka. (Lestari et al., 2023) tujuan dari metode make a match ialah untuk pendalaman materi , menggali materi , untuk selingan untuk melatih memecahkan masalah, melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok (Sari Suci Perwita, Sazkia Aprilia, 2020).

Selain itu penggunaan media konkret seperti papan sejarah membantu siswa membangun pemahaman kontekstual yang lebih kuat melalui pengalaman langsung. Penggunaan media pembelajaran gambar dalam mata pelajaran sejarah tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan komunikatif, karena media visual mampu memancing diskusi, membangun koneksi antara peristiwa sejarah dengan pengalaman siswa, serta mengatasi kejenuhan yang sering timbul saat pembelajaran berlangsung secara monoton (Irawani, 2020). Pendekatan visual dan aktivitas menjodohkan informasi memperkuat daya ingat siswa terhadap materi sejarah yang sebelumnya sulit dipahami jika hanya disampaikan secara lisan atau melalui teks. Hal ini juga diperkuat oleh Simbolon et al. (2024) yang menyatakan bahwa media visual mampu menyederhanakan konsep sejarah yang kompleks dan membantu siswa memahami kronologi serta hubungan antar peristiwa dengan lebih baik. Penggunaan media visual juga mendukung berbagai gaya belajar, terutama bagi siswa yang lebih responsif terhadap stimulasi visual."(Pruanty et al., n.d.)

Efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan membagi materi menjadi beberapa pertemuan dan memberikan variasi soal antar kelompok agar siswa tetap fokus selama presentasi. Hal ini menunjukkan pentingnya pengelolaan waktu dan diferensiasi tugas dalam penerapan model pembelajaran inovatif agar hasil belajar lebih optimal. Strategi ini sejalan dengan temuan dalam penelitian Delilia Azizah Nur F.N dan Muhammad Hadiatur (Rahman, 2025), yang menunjukkan bahwa penerapan model discovery learning dengan metode make a match mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Dalam implementasinya, penyusunan kegiatan yang melibatkan interaksi sosial dan unsur permainan terbukti membuat siswa lebih tertarik dan antusias, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian dari (Wulan Febriana & Chie Saputri, 2021) juga mengungkapkan bahwa suasana pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan berpartisipasi secara optimal dalam proses belajar.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Make A Match dan Discovery Learning dengan media papan sejarah di kelas IV A SDN Sungai Jingah 4 berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya materi Sejarah Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia. Implementasi model pembelajaran ini meningkatkan antusiasme dan kolaborasi siswa

saat menjodohkan gambar dengan nama peninggalan sejarah menggunakan papan sejarah dan mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar. Kendala dalam implementasi model pembelajaran ini adalah materi yang terlalu banyak dibahas dalam satu pertemuan menyebabkan siswa kurang fokus dan pertanyaan yang sama pada setiap kelompok mengurangi perhatian saat presentasi. Hal ini menjadi permasalahan yang harus diperbaiki dengan membagi beberapa pertemuan untuk menghindari kelebihan beban informasi dan pertanyaan pada papan sejarah perlu divariasikan antar kelompok untuk meningkatkan perhatian dan diskusi.

Saran kepada mahasiswa pendidikan dalam mengimplementasikan model pembelajaran ini adalah perlunya mengembangkan model pembelajaran ini agar meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, selain itu mahasiswa pendidikan juga harus mengevaluasi apa kendala yang terjadi dalam pengimplementasian model pembelajaran ini agar pembelajaran berjalan lebih optimal. Guru perlu membagi beberapa materi di setiap pertemuan agar siswa tidak terbebani dengan berbagai materi yang disampaikan di satu waktu dan pihak sekolah harus memfasilitasi pelatihan dan pengembangan sebagai upaya mengembangkan dan menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*. UNISSULA PRESS.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Ferdiyansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13–25. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p13-25>
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>
- Irawani, F. (2020). Penggunaan media pembelajaran gambar oleh guru sejarah pada siswa kelas xi madrasah aliyah swasta al-jihad Kota Pontianak. *Masa*, 2(1), 29–37.
- Kembang Dadar, P., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran Make A match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 Palembang*. 4.
- Kosasih, E. (2016). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. YRAMA WIDYA.
- Lestari, S. D., Khamdun, K., & Riswari, L. A. (2023). Penerapan Model Make a Match dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Boloagung 02. *AS-SABIQUN*, 5(2), 592–603. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.3125>
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>
- Mimbar, J., & Undiksha, P. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Minat Baca A R T I C L E I N F O. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1), 159–169.
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture

- and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>
- Pruanty, E., Simbolon, M., Sari, I. M., & Pratiwi, W. P. (n.d.). *Eris Dkk ., Penggunaan Media Visual PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH*. 36–42.
- Rahman, M. H. (2025). *Implementasi Model Discovery dengan Metode Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*.
- Sari Suci Perwita, Sazkia Aprilia, K. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 6, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sumarni. (2021). MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENYESUAIAN DIRI DENGAN LINGKUNGAN PADA SISWA. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan dan Riset Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2), 86–93.
- Widowati, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1118–1124. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.2067>
- Wulandari, K. E., Suarni, K., Renda, N. T., & Kunci, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 2, 240–248. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Wulan Febriana, B., & Chie Saputri, O. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Disertai Make a Match Terhadap Kemampuan Kerjasama Peserta Didik. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(4), 72–77. <https://doi.org/10.56806/jh.v2i4.47>