

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kompleks IKIP Kota Makassar

Annisa Tri Buana Ahmad ^{1*}, Emmi Risma ², Nur Fadhilah Rukmana Hasyim ³

Correspondensi Author

^{1,2,3} PPG Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email:

ppg.annisaahmad99130@program.belajar.id

Keywords :

Model Pembelajaran Kooperatif;
Make A Match;
Media Permainan;
Ular Tangga Pintar;
Hasil Belajar IPA;

Abstrak. Tujuan dalam penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media permainan ular tangga pintar dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kompleks IKIP Kota Makassar. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Jenis Penelitian yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini yakni siswa kelas IV SD Negeri Kompleks IKIP Kota Makassar tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 21 siswa, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan terdiri dari tes hasil belajar IPA, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus I jumlah siswa yang memenuhi nilai KKM (75) sebanyak 4 orang (19,05%) dan tidak memenuhi nilai KKM (75) sebanyak 17 orang (80,95%) dengan rata-rata nilai siswa 59,33. Pada siklus II meningkat signifikan jumlah siswa yang memenuhi nilai KKM (75) sebanyak 18 orang (85,71%) dan yang tidak memenuhi nilai KKM (75) sebanyak 3 orang (14,29%) dengan nilai rata-rata siswa 84,61. Hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 67%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media permainan ular tangga pintar dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Kompleks IKIP Kota Makassar.

Abstract. The aim of this research is to describe the make a match type cooperative learning model assisted by the smart snakes and ladders game media in improving the science learning outcomes of class IV students at SDN 536 Sapang, Luwu Regency. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out over two cycles. The subjects of this research were 21 class IV students at SDN Kompleks Ikip, Makassar city, academic year 2024/2025, consisting of 9 male students and 12 female students. Data collection techniques use observation, tests and documentation. The instruments used consisted of science learning outcomes tests, learning implementation observation sheets and student activity observation sheets. The data analysis used is descriptive quantitative data analysis. The result of this

research show that in cycle I the number of students who met the KKM score (75) was 4 people (19.05%) and did not meet the KKM score (75) as many as 17 people (80.95%) with an average student score of 59.33. In the second cycle, the number of students who met the KKM score (75) increased significantly by 18 people (85.71%) and those who did not meet the KKM score (75) were 3 people (14.29%) with an average student score of 84.61. Student learning outcomes have increased from cycle I to cycle II by 67%. It can be concluded that the application of the make a match type cooperative learning model assisted by the smart snake and ladder game media can improve the science learning outcomes of class IV students at SDN Kompleks IKIP Makassar City

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu upaya sadar untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Baik dalam pendidikan informal maupun formal. Melalui sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 yang terkandung dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 mengemukakan pernyataan pendidikan ialah menciptakan suasana belajar dan rangkaian pembelajaran secara sadar dan terencana guna terciptanya suasana pembelajaran dan proses pembelajaran yang aktif guna untuk mengembangkan potensi siswa untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Peran guru sangatlah penting guna terjadinya peningkatan manajemen pendidikan dan terjadi peningkatan mutu sesuai dengan UU. Peran guru sangat penting untuk meningkatkan mutu, meningkatkan kepentingan dan meningkatkan manajemen pendidikan sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003. Guru sebagai guru harus bisa mengembangkan keterampilan peserta didik, karakter peserta didik, bakat peserta didik, dan cara pandang peserta didik belajar, khususnya pembelajaran IPA.

Model pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan pembelajaran kelompok heterogen

yang melakukan kerja sama agar dapat saling membantu serta memahami materi pelajaran dan dapat menyelesaikan tugas (Aliputri, 2018). Hal lainnya mengemukakan model pembelajaran kooperatif merupakan jenis kerja kelompok yang di konsepkan mencakup lebih luas termasuk bentuk yang diarahkan oleh guru (Darmita, 2022).

Proses belajar mengajar ialah kegiatan esensial pendidikan. Proses belajar mengajar dilaksanakan guna untuk tercapainya tujuan pembelajaran, siswa dan guru ialah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, siswa menerima ilmu yang diberikan oleh guru yang mengajarkan sejumlah ilmu pengetahuan, dimana guru sebagai fasilitator. Belajar secara umum ialah hal yang dilakukan oleh seseorang guna terjadinya aktivitas mental atau psikologis sehingga menimbulkan segala perubahan gaya seseorang sebelum dan setelah belajar.

Seorang guru harus mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang luas, guru harus memikirkan bagaimana cara agar siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran digunakan model pembelajaran yang mampu secara efektif dalam proses pembelajaran (Ameliasari et al., 2024).

Hal inilah yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan Nasional yaitu program sekolah tahun 2013. Program sekolah tahun 2013 berharap agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 ialah kurikulum yang menekankan pada sebuah pengembangan keterampilan dan karakter yang merupakan kurikulum berbasis kompetensi.

Model pembelajaran yaitu penyelenggaraan sistem pembelajaran yang termasuk suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis guna melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang untuk berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dan mencapai tujuan tertentu (Wandini et al., 2019). Model pembelajaran ini Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran guna membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan cerdas berbantuan media model pembelajaran kooperatif tipe pertandingan ular tangga merupakan bentuk pengajaran untuk menghasilkan hasil yang lebih efektif hasil belajar (Romansyah et al., 2022).

Hasil belajar adalah hasil dari pengalaman belajar yang diserap melalui perubahan sikap (Devantari et al., 2024). Anak yang berhasil ialah tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh anak. Hasil belajar mencakup banyak perubahan termasuk keadaan mental, emosi, kognitif dan emosi yang diperoleh siswa sebagai hasil kegiatan belajar (Uki et al., 2021).

Make a match ialah yang ditekankannya pada sebuah pasangan kartu yang menekankan pada sebuah pencariannya pada sebuah materi atau soal yang diajarkan oleh guru (Romansyah et al., 2022). *Make a match* ialah model pembelajaran mencari pasangan sambil mempelajari konsep dan topik tertentu yaitu siswa belajar dalam kondisi yang menyenangkan. Model *make a match* ini sangat ideal dipakai guna meningkatkan hasil belajar siswa (Devantari et al., 2024). Ular Tangga ialah sarana pembelajaran yang

digunakan dalam sebuah permainan (Raharjo et al., 2019). Siaran permainan pintar ular tangga menjadi topik yang bersifat permainan yang sangat menarik bagi siswa karna penyajiannya tidak seperti pembelajaran seperti biasanya (Fahrudin, 2017). Game ini cocok untuk siswa SD yang suka bermain. Permainan ular tangga ini ialah dimainkan oleh 2 orang siswa (Ferryka, 2017). Permainan ular tangga memiliki bentuk kotak dan gambar ular tangga. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih (Sukmawati et al., 2023). Permainan ular tangga ini dilakukan dengan cara melempar sebuah dadu yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih, jika menaiki tangga maka harus menaiki tangga tersebut, jika mempunyai ular berarti harus turun dan pemainnya, siapa yang sampai paling bawah dialah pemenangnya (Suciati, 2021). Siswa memiliki kesempatan melempar sebuah dadu dan mempunyai pion, dadu mempunyai nomor 1 sampai 6. Bagian gambar terdapat sejumlah gambar ular dan tangga yang dapat terjadinya sebuah permainan ular tangga tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SDN 536 Sapang Kabupaten Luwu, hasil belajar IPA yang dicapai siswa masih sangat rendah. Berdasarkan kriteria kelulusan yang ditetapkan sekolah banyak siswa yang tidak sesuai kriteria sekolah. Seperti yang penulis temukan pada saat proses pembelajaran, banyak siswa yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi, banyak siswa yang tidak menjawab pertanyaan dari guru, dan banyak siswa yang tidak bertanya. Untuk informasi ketika guru memberi mereka masalah untuk didiskusikan.

Siswa juga bosan dengan kegiatan pembelajaran IPA yang terus-menerus. Siswa memilih untuk melakukan aktivitas lain, seperti membaca buku dan berbicara dengan teman sekelasnya. Terbukti jumlah KKM sebanyak 65 orang dari 21

siswakelas IV SDN 536 Sapang, hanya 9 siswa yang memperoleh hasil KKM dan 12 siswa yang tidak memperoleh hasil KKM, dengan persentase siswayang memperoleh hasil KKM 42,86% dan 57,14% yang tidak mencapai hasil KKM.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan hasil Pembelajaran IPA masih sangat rendah karena siswa kurang aktif dalam belajar. Jika kondisi ini tidak dijaga maka akan berdampak kurang optimal terhadap kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran IPA di SDN 536 Sapang Kabupaten Luwu. Perlu dilakukan perbaikan proses pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, penulis mencari solusi untuk mengatasi permasalahan diatas agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan

permainan pandai ular dan dukungan tangga melalui penelitian tindakan kelas (CRA) untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA dengan membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif permainan ular tangga berbantuan media cerdas tipe *Make a Match* mempunyai keunggulan dalam meningkatkan keaktifan belajar baik kognitif maupun fisik (Mubin et al., 2024). Terdapat unsur permainan yang menyenangkan karena model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan pandai ular tangga.

Penulis terdorong untuk melakukan penelitian berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, yakni judulnya adalah "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 536 Sapang Kabupaten Luwu".

Metode

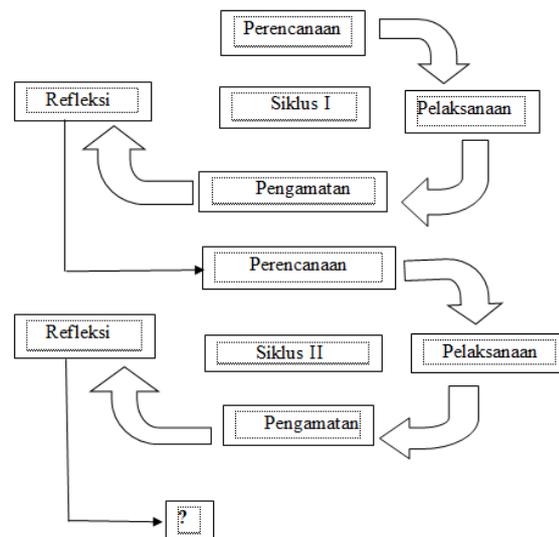
Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang diharapkan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas belajar di kelas. PTK ialah suatu hal yang dilakukan oleh seorang guru yakni melakukan perubahan yang lebih baik di dalam kelas yakni merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan kegiatan (Nasri, 2022). Tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, khususnya permasalahan yang berkaitan dengan interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar. Penelitian ini juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan kemajuan siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Kompleks Ikip Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, pada bulan Mei dengan fokus pada

isu keilmuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 21 orang, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan..

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar siswa dan literatur. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Setiap siklus PTK terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Irmawati et al., 2022).

1. Perencanaan: Perencanaan sangat penting untuk melakukan penelitian. Perencanaan adalah persiapan untuk melakukan penelitian kelas. Seperti penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), perangkat penelitian dan penyiapan media pembelajaran yang akan digunakan selama pembelajaran.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

2. Tindakan Pelaksanaan: Tindakan pelaksanaan berarti melaksanakan atau menggunakan isi rencana yang telah dibuat, yaitu dengan melakukan kerja kelompok sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan.
3. Pengamatan: Observasi ialah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pengamat. Pengamat dapat berupa rekan kerja atau guru itu sendiri. Guru berprestasi mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar diperoleh data yang akurat untuk perbaikan pada siklus berikutnya.
4. Refleksi: Refleksi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk merumuskan kembali apa yang telah dilakukan. Jika penelitian tindakan melalui beberapa siklus, maka pada refleksi akhir peneliti memaparkan rencana penelitian dimasa yang akan datang. Refleksi tersebut terlebih dahulu harus mengungkap hambatan dan kesenjangan agar penelitian tindakan dapat diperbaiki pada tahap berikutnya.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil

Siklus 1

Observasi guru dilaksanakan oleh pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe mencocokkan dengan bantuan permainan ular tangga

pintar dalam kurikulum IPA. Secara umum pelaksanaan pembelajaran oleh guru dilaksanakan dengan baik atau tidak sesuai dengan skenario pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP.

Tabel. 1 Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran siklus I

Pertemuan	Terlaksana	Persentase (%)	Kategori
P1	13	65	Cukup Baik
P2	13	65	Cukup Baik
P3	16	80	Baik
Jumlah	42	210	
Rata-rata	14	70	Baik

Tabel 1 menunjukkan bahwa pada siklus I mengamati keterlaksanaan pembelajaran

pada pertemuan pertama terlaksana sebanyak 13 aspek (65%), sedangkan pada kategori cukup baik terlaksana sebanyak 7 aspek (35%). Jumlah hal yang dilaksanakan pada pertemuan kedua sama dengan pertemuan pertama, sehingga pada pertemuan kedua terdapat 13 aspek (65%) yang dilaksanakan dan terdapat 7 aspek (35%) yang tidak dilaksanakan dengan kategori cukup bagus, dan pada pertemuan ketiga terdapat 16 aspek (80%) yang dilaksanakan dan 4 aspek (20%) yang belum

dilaksanakan dengan kategori baik. dengan rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran sebesar 70% dengan kategori baik.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

Berdasarkan tahap mengamati aktivitas siswa, ditemukan banyak siswa yang tidak tertarik dengan pembelajaran dan tidak memperhatikan komentar peneliti. Kita dapat memahami apa yang dilakukan dan apa yang tidak dilakukan dengan baik dengan mencermati informasi ini. Berikut adalah hasil observasi hasil kerja siswa pada siklus I.

Tabel. 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pertemuan	Terlaksana	Persentase (%)	Kategori
P1	10	50	Cukup Aktif
P2	11	55	Cukup Aktif
P3	13	65	Aktif
Jumlah	34	170	
Rata-rata	11,33	56,66	CukupAktif

Tabel 2 diatas menunjukkan hasil observasi hasil kerja siswa selama pembelajaran pada bagian pertama siklus I dilaksanakan 10 bagian (50%) dan 10 bagian (50%) dilaksanakan pada bagian paling intensif. Tahap kedua yang dilaksanakan sebanyak 11 sektor (55%), dan sektor yang paling intensif dilaksanakan sebanyak 9 sektor (45%). Hasil observasi pekerjaan pada tahap ketiga siswa menunjukkan bahwa 13 bagian (65%) dilaksanakan, dan 3 bagian (35%) tidak dilaksanakan pada bagian aktif. Rata-rata skor aktivitas siswa pada kelompok

aktif sebesar 56,66%.

Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

Peneliti melakukan tes perubahan pertama pada hari Sabtu tanggal 14 Mei 2022. Siswa yang berpartisipasi sebanyak 21 siswa kelas IV SDN Kompleks Ikip Kota Makassar. Berdasarkan analisis data eksperimen evaluasi siklus I setelah penerapan model pembelajaran kolaboratif menggunakan platform permainan ular tangga cerdas pada akhir siklus I, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria hasilbelajar siswasiklus I

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
90-100	2	9,52	SangatTinggi
80-89	2	9,52	Tinggi
65-79	1	4,8	Sedang
55-64	7	33,3	Rendah
0-54	9	42,86	SangatRendah
Jumlah	21	100	

Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa nilai tes belajar siswa berhubungan dengan peningkatanhasil belajar IPA dengan penerapan model pembelajaran kooperatif permainan cerdas berbantuan media jenis pertandingan ular tangga pada siswa kelas IV di SDN Kompleks Ikip Kota Makassar pada tahun kategori pertama itu sendiri. Kategori

tinggi diperoleh 2 siswa (9,52%), kategori sedang diperoleh 1 siswa (4,76%), kategori rendah diperoleh 5 siswa (33,3%) dan kategori siswa kategori 9 (42,86%) sangat rendah. Berdasarkan data di atas, terdapat 4 siswa (19,05%) yang berhasil mencapai indikator keberhasilan dan 17 siswa (80,95%) gagal mencapai indikator

keberhasilan.

Rendahnya kemampuan siswa pada mata pelajaran IPA melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* pembelajaran kooperatif berbantuan media

Siklus II

Observasi guru dilakukan oleh pengamat pada saat model pembelajaran mencocokkan menggunakan papan permainan ular tangga.

permainan ular tangga pintar pada siswa kelas IV di SDN Kompleks Ikip Kota Makassar di sebabkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran oleh siswa muda seperti yang diterapkan peneliti dalam proses pembelajaran.

Umumnya pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru dalam bentuk RPP.

Tabel 4. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran siklus II

Pertemuan	Terlaksana	Persentase (%)	Kategori
P1	18	90	Sangat Baik
P2	20	100	Sangat Baik
P3	20	100	Sangat Baik
Jumlah	58	290	
Rata-rata	19,33	97	Sangat Baik

Tabel 4 menunjukkan bahwa pada siklus II, jika dilihat dari pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama, terdapat 18 aspek (90%) yang terlaksana, sedangkan 2 aspek (10%) belum terlaksana dengan baik. Secara keseluruhan terdapat 20 aspek (100%) yang dilaksanakan pada pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Selanjutnya pada pertemuan ketiga seluruh 20 aspek (100%) telah dilaksanakan

bahkan pada kategori sangat baik dengan rata-rata skor implementasi sebesar 97% dengan kategori sangat baik.

Hasil observasi aktivitas siswa siklus II

Peneliti melakukan observasi terhadap kinerja siswa selama pembelajaran model pembelajaran kooperatif *make a match* menggunakan papan permainan ular tangga, dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
P1	17	85	Sangat Aktif
P2	19	95	Sangat Aktif
P3	20	100	Sangat Aktif
Jumlah	56	280	
Rata-rata	18,66	93,33	Sangat Aktif

Tabel 5 di atas memaparkan bahwa pada siklus II mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama, terdapat 17 aspek (85%) yang terlaksana dan 3 aspek (15%) yang tidak terlaksana dengan kategori banyak aktif. Pertemuan kedua terdapat 19 aspek (95%) yang terlaksana dan 1 aspek (5%) yang belum terlaksana dengan kategori sangat aktif. Pertemuan ketiga seluruh aspek yang dilaksanakan sebanyak 20 aspek (100%) berada pada kategori sangat aktif.

Nilai rata-rata aktivitas siswa pada Siklus II sebesar 93,33% dan berada pada kategori sangat aktif.

Data hasil tes belajar siklus II

Tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk mencapai nilai dalam kegiatan akademik. Peneliti melaksanakan tes tahap kedua pada hari Rabu tanggal 25 Mei 2022. Siswa yang berpartisipasi sebanyak 21 siswa kelas IV SDN Kompleks Ikip Kota Makassar. Berdasarkan analisis data eksperimen hasil belajar siklus II setelah

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make amatch* menggunakan platform

permainan ular tangga pintar pada akhir siklus kedua, terjadi hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus II

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
90-100	5	23,81	Sangat Tinggi
80-89	12	57,14	Tinggi
65-79	4	19,05	Sedang
55-64	0	0	Rendah
0-54	0	0	Sangat Rendah
Jumlah	21	100	

Tabel 6 diatas menunjukkan hasil belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 5siswa (23,81%), kategori tinggi sebanyak 12siswa (57,14%), kategori sedang sebanyak 4siswa (19,05%), masuk kategori lemah tidakada (0%), dan masuk kategori sangat lemah juga tidak ada (0%). Berdasarkan data di atas, jumlah siswa yang mencapai indikator kinerja sebanyak 18 siswa

(85,71%) dan yang tidak mencapai indikator kinerja sebanyak 3 siswa (14,29%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Siklus II siswa kelas IV di SDN Kompleks Ikip Kota Makassar berhasil meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *makea match* dengan bantuan ular tangga pintar.

Tabel 7. Peningkatan Hasil Tes Belajar IPA Siswa Siklus I dan siklus II

Keterangan	KKM	Tuntas	Persentase (%)	Kriteria
Siklus I	75	4	19,05	Sangat Rendah
Siklus II	75	18	85,71	Sangat Tinggi

Tabel 7 diatas menunjukkan adanya peningkatan selisih yang signifikan antara siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbeda menggunakan bahasa ular pintar dan permainan tangga pada siswa kelas IV SDN Kompleks Ikip Kota Makassar. Berdasarkan

siklus I terdapat 4 siswa (19,05%) yang berada pada kategori terendah, sedangkan pada siklus II terdapat 18 siswa (85,71%) yang berada pada kategori tertinggi. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siklus I ke siklus II sebesar 67%.

B. Pembahasan

Peneliti mengawali materi pada siklus I dengan memakai model pembelajaran kooperatif pencocokan struktural dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Pintar, model pembelajaran ini belum pernah dilakukan di sekolah dan belum ada siswa yang menerima mata kuliah tersebut. Contoh selama proses pembelajaran berlanjut pada siklus I, banyak siswa yang diam dan tidak menjawab karena kurang percaya diri, masih malu-malu, padahal siswa sudah mengetahui jawaban pertanyaan peneliti, namun tidak berani menjawab.

Terkadang ada juga siswa yang kurang yakin dengan jawaban pertanyaan yang diajukan, karena takut salah menjawab.

Kualitas pembelajaran dapat kita lihat dari dua aspek yang sama pentingnya yaitu dari sisi proses pembelajaran yang berkaitan dengan pola pikir siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa dalam kaitannya dengan perubahan tingkah laku yang diperoleh dari hasil setelah belajar. Terdapat 21 siswa kelas IV di SDN Kompleks Ikip Kota Makassar, 4 siswa (19,05%) mendapat nilai diatas 75 dan 17siswa (80,95%) mendapat nilai kurang dari 75. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat keberhasilan Siklus I penerapan media permainan ular tangga cerdas berbantuan model pembelajaran kooperatif tipe pertandingan pada siswa kelas IV di SDN Kompleks Ikip Kota Makassar

dalam pembelajaran IPA belum mencapai keberhasilan yang diharapkan sesuai KKM yang ditentukan peneliti, yaitu 75.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif permainan tipe pertandingan dengan bantuan media permainan cerdas ular tangga perlu ditingkatkan. Mencermati penelitian terkait yang mengkaji "Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *make a match* pada Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2019 sampai dengan Mei 2019 di kelas IV SDN Kutowinangan 04 Salatiga pada tahun pelajaran 2018/2019 dengan hasil penelitian diperoleh pada proses pembelajaran siklus I dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe "*make a match*" memberikan hasil yang cukup baik yaitu 57% siswa lebih aktif dibandingkan tahun 2019, namun hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75% (Raharjo, 2019)

Peneliti melanjutkan siklus II mengingat relevansi penelitian yang telah dipaparkan, maka tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa, meskipun proses pembelajaran berlangsung di ruangan yang sama, waktu yang sama, dan lingkungan belajar yang sama. Apabila siswa berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan pembelajaran tanpa ada hambatan atau kesulitan dalam belajarnya maka akan tercapai hasil belajar yang baik (Mu'aafat et al., 2024).

Jika siswa menemui kendala dalam belajarnya maka hasil belajarnya tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan siklus I terlihat hasil belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan belajar, oleh karena itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya atau siklus kedua.

Secara umum pada siklus II terlihat hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan sebesar 67% dibandingkan siklus I. Peningkatan tersebut terlihat pada

siswa, baik penguasaan materi maupun perilaku buruk siswa mulai menurun. Selain itu juga meningkatkan rasa percaya diri siswa sehingga membantu mereka memahami mata pelajaran yang diajarkan guru dengan baik. Selama dua siklus proses pembelajaran mengalami perubahan yang baik dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran meningkat.

Berdasarkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari juga meningkat dan rendahnya tingkat aktivitas siswa pada siklus I dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung pada siklus II dan keberanian siswa dalam keterbukaan terhadap permasalahan pembelajaran mulai berkurang. Hasil penelitian ini sesuai dengan pandangan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi padadiri seseorang dan dinyatakan sebagai suatu pola baru dan bukan sebagai suatu reaksi berupa keterampilan, kebiasaan, kecerdasan atau suatu proses pemahaman (Nasri, 2022). Pemahaman ini menekankan pada aspek hasil suatu proses, yaitu perubahan pola kepribadian baru. Perubahan tersebut merupakan respon terhadap stimulus yang diterima seseorang. Luasnya perubahan tersebut meliputi seluruh aspek kepribadian, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Berdasarkan hasil temuan pada siklus I dan siklus II, model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dengan menggunakan platform permainan ular tangga telah berhasil dalam pembelajaran IPA dan peningkatannya. Keberhasilan tersebut terlihat dari hasil tes pembelajaran pada siklus I, siklus II, hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi hasil kerja siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif untuk tipe yang sama. Siswa menjadi bersemangat mengikuti pembelajaran IPA dengan bantuan platform permainan ular tangga dan siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini berkaitan dengan

penelitian tingkat keberhasilan yang membahas tentang “Penggunaan model pembelajaran Match dengan menggunakan platform Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Gamong Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus” (Noorisa et al, 2020).

Berdasarkan penelitian siklus pertama, penelitian ini menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan platform ular dan tangga dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris dan IPS yang belum mampu dilakukan siswa. Mereka menyelesaikan seluruh pembelajaran dengan ketuntasan standar sebesar 75%, dan pada siklus II hasil belajar siswa pada mata pelajaran Indonesia dan IPS meningkat hingga mencapai skor 80%.

Penggunaan media dan materi pendidikan bertujuan agar anak dapat

mengeksplorasi benda-benda disekitarnya. Berdasarkan data pada Siklus II, peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD I Gamong dengan menerapkan model pembelajaran mencocokkan berbantuan media permainan ular tangga (Noorisa et al., 2020).

Penelitian ini sangat berguna untuk dilaksanakan guna meningkatkan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan menarik. Penerapan permainan cerdas model pembelajaran kooperatif tipe pertandingan dengan bantuan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran yang diterapkan mengandung unsur permainan, sehingga tercipta suasana kelas yang menyenangkan. Suasana belajar dan siswa tidak bosan dengan kegiatan belajar yang sebenarnya, karena pada dasarnya siswa yang masih duduk di bangku kelas empat sekolah dasar masih bermain.

Simpulan

Berdasarkan hasil observasi, refleksi dan evaluasi tindakan dapat diambil kesimpulan yakni terdapat peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dibantu dengan dukungan permainan cerdas ular tangga untuk siswa kelas IV para siswa di SDN Kompleks Ikip Kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I jumlah siswa yang memperoleh nilai KKM (75) sebanyak 4 orang (19,05%) dan yang tidak mencapai nilai KKM (75) sebanyak 17 orang (80,95%) dengan rata-rata 59,33. Data pada siklus II menunjukkan jumlah siswa yang memperoleh hasil KKM (75) meningkat secara signifikan sebanyak 18 orang (85,71%), dan yang tidak memperoleh hasil KKM (75) sebanyak 3 orang (14,29%) dengan

rata-rata dari 84,61. Hasil belajar siswa meningkat sebesar 67% dari siklus I ke siklus II. Kesimpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajarn IPA siswa kelas IV di SDN Kompleks Ikip Kota Makassar. Guru tidak hanya harus menggunakan metode ceramah kemudian menjelaskan materi dan memberikan tugas, tetapi juga dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan materi permainan pintar Ular Tangga sebagai model pembelajaran meningkatkan siswa. memahami keterampilan dan menggunakan model pembelajaran lain yang berbeda agar proses pembelajaran menyenangkan dan siswa tidak bosan selama pembelajaran.

Daftar Rujukan

1. Aliputri, D. H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70-77.
<https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2351>
2. Ameliasari, E., & Fahyuni, E. F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 6(2), 526-538.
<https://doi.org/10.19109/pairf.v6i2.21750>
 3. Darmita, I. P. T. (2022). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V semester I SD Negeri 3 Sawan. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(1), 95-103.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6570025>
 4. Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Problem Based Learning Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 1520-1527.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.25138>
 5. Fahrudin, F. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 1(4).
<http://dx.doi.org/10.47006/er.v1i4.1072>
 6. Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3).
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9270>
 7. Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.
 8. Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., Juhaeni, J., Faizah, L., & Safaruddin, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 64-74.
<https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.306>
 9. Irmawati, A. O., Rasidi, R., & Hajron, K. H. (2022). Pengaruh model make a match berbantuan media ular tangga terhadap keterampilan berhitung. *Borobudur Educational Review*, 2(1), 1-9.
<https://doi.org/10.31603/bedr.6811>
 10. Mu'aafat, U. D., & Rahmawati, E. (2024). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Medaeng 1 Sidoarjo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 989-999.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18090>
 11. Mubin, M. A., Kuswara, R. D., & Gazali, Z. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Biologi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII MTs NW Karang Baru: The Effect Of Learning Media Snakes And Ladder In Biology Subject On Students' Cognitive Learning Outcomes In Class VII MTs NW Karang Baru, East Lombok. *Otus Education: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 2(2), 116-124.
<https://doi.org/10.62588/otusedu.2024.v2i2.0224>
 12. Nasri, N. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fiqih di MTs NW Keruak. *MASALIQ*, 2(1), 64-78.
<https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.93>
 13. Noorisa, A., Ismaya, E. A., & Roysa, M. (2020). Penerapan Model Make A Match

- Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 2(4), 331-342.
<https://doi.org/10.31004/joe.v2i4.327>
14. Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Kelas 4 Sd. *Satya Widya*, 35(2), 168-175.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>
15. Romansyah, D., Ekok, A. S., & Frima, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1819-1828.
<https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2316>
16. Suciati, I. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10-21.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
17. Sukmawati, L., & Hardhinata, A. Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 56-62.
<https://doi.org/10.21137/jpp.2023.15.1.7>
18. Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Make A Match terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5542-5547.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1363>
19. Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). Permainan ular tangga dan kartu pintar pada materi bangun datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 8(1).
<http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5444>
20. Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.