



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Metode Demonstrasi dan Make a Match Siswa Kelas V UPT SDN 289 Pinrang

Hasnawiyah ^{1*}, Ilham Assidig ², Umiyati Jabri ³

Correspondensi Author

^{1, 2, 3} Pendidikan Guru Sekolah

Dasar, Universitas

Muhammadiyah Enrekang,

Indonesia

Email:

hasnawiahpnr@gmail.com

Keywords :

Meningkatkan;

Hasil Belajar;

Ilmu Pengetahuan Sosial;

Demonstrasi;

Make A Match;

Abstrak. Urgensi penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang ditunjukkan oleh capaian nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta terbatasnya penggunaan metode pembelajaran inovatif yang mampu memfasilitasi pemahaman konsep sosial secara efektif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V UPT SDN 289 Pinrang melalui penerapan metode demonstrasi dan Make A match. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SDN 289 Pinrang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, tepatnya dari bulan Januari hingga Maret 2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dokumentasi, catatan lapangan, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan nilai hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada prasiklus, rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 30%. Setelah penerapan metode demonstrasi dan Make A match pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar meningkat menjadi 60%. Hasil pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil belajar menjadi 80%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode demonstrasi dan Make A match efektif dalam meningkatkan nilai hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V UPT SDN 289 Pinrang.

Abstract. The urgency of this research stems from the low student achievement in Social Studies, as indicated by scores falling below the Minimum Competency Criteria (KKM), as well as the limited use of innovative teaching methods that effectively and enjoyably facilitate the understanding of social concepts. This study aims to improve the Social Studies learning outcomes of fifth-grade students at UPT SDN 289 Pinrang through the application of the demonstration and Make A Match methods. The research method used is classroom action research (CAR), conducted over three cycles. Each cycle consists of planning,

implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 28 fifth-grade students at UPT SDN 289 Pinrang for the 2023/2024 academic year, comprising 15 boys and 13 girls. The research was carried out during the second semester of the 2023/2024 academic year, specifically from January to March 2024. Data collection techniques included observation, tests, documentation, field notes, and interviews. Data analysis was conducted using descriptive quantitative analysis to observe improvements in student learning outcomes. The results of the study showed that in the pre-cycle stage, the average student learning outcome score was 30%. After the implementation of the demonstration and Make A Match methods in cycle I, the average score increased to 60%. In cycle II, the average learning outcome further increased to 80%. The conclusion of this study is that the application of the demonstration and Make A Match methods is effective in improving Social Studies learning outcomes of fifth-grade students at UPT SDN 289 Pinrang.

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



Pendahuluan

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang menjadi fondasi utama kemajuan suatu bangsa, dengan kualitas sumber daya manusia sebagai penentu daya saing global (Zhein et al., 2022). Pendidikan telah mengalami transformasi dari sekadar transfer pengetahuan menjadi proses komprehensif yang mencakup pengembangan keterampilan, penumbuhan karakter, dan pembentukan kompetensi yang relevan dengan tuntutan zaman (Sukamtini, 2023). Pendidikan harus mempersiapkan generasi muda menghadapi kompleksitas dan dinamika perubahan sosial yang semakin cepat dan tidak terprediksi. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki posisi strategis dalam kurikulum pendidikan dasar. IPS tidak sekadar mengajarkan konsep-konsep sosial, melainkan membentuk pemahaman komprehensif siswa tentang realitas lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan politik yang melingkupinya (Apriani & Hatami, 2023). Pembelajaran IPS merupakan wahana pembentukan literasi sosial yang memungkinkan siswa mengembangkan sensitivitas terhadap isu-isu kontemporer di masyarakat (Wahyuni et al., 2018). Hal ini sejalan dengan pandangan yang menyoroti pentingnya IPS dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap persoalan-persoalan sosial (Aslach, 2020).

Mata pelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar idealnya memberikan landasan bagi siswa untuk memahami interkoneksi antara manusia sebagai makhluk sosial dengan lingkungannya (Wahyuni, 2020). Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 menetapkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial, memiliki sikap mental positif, dan terampil mengatasi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS secara signifikan dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa melalui pemahaman tentang nilai-nilai historis, kultural, dan sosial. Beberapa penelitian terdahulu seperti yang menemukan bahwa pembelajaran IPS yang efektif mampu menumbuhkan kecakapan sosial, empati, dan kepekaan budaya pada diri siswa (Aksa et al., 2020). Hal ini

memperkuat argumentasi bahwa IPS tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Penelitian lain di beberapa sekolah dasar di Indonesia menemukan korelasi positif antara kualitas pembelajaran IPS dengan tingkat literasi sosial dan kewarganegaraan siswa (Nurchasanah, 2020).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara idealitas dan praktik pembelajaran IPS. Survei terhadap 234 siswa sekolah dasar di Jawa Barat menemukan bahwa 67,8% responden menganggap pembelajaran IPS membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan mereka (Zhein et al., 2022). Temuan ini diperkuat oleh studi yang mengidentifikasi bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang cenderung tekstual dan minim kontekstualisasi (Wahyuni et al., 2018). Suasana pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Problematika tersebut juga terlihat pada pembelajaran IPS di UPT SDN 289 Pinrang. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V memiliki kesulitan dalam memahami konsep-konsep sosial yang abstrak dan kompleks. Nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran IPS pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 hanya mencapai 65,7, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Data ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Melihat betapa pentingnya permasalahan tersebut, beberapa pendekatan inovatif dalam pembelajaran IPS telah dikembangkan dan diuji efektivitasnya. Pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) untuk mengoptimalkan keterlibatan dan pemahaman mereka (Darling-Hammond et al., 2020). Senada dengan itu, studi yang mengemukakan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan interaksi sosial lebih efektif dalam membentuk skema pengetahuan yang bermakna (Fariza & Kusuma, 2024). Melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar, pendekatan konstruktivistik yang memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri terbukti lebih efektif dibandingkan pendekatan behavioristik yang mengandalkan stimulus-respons.

Metode demonstrasi dan *Make A match* memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Metode demonstrasi, memungkinkan siswa untuk mengobservasi secara langsung fenomena atau proses tertentu, sehingga mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak (Andayani & Madni, 2023). Penelitian pada 47 siswa kelas IV SD di Bandung menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi meningkatkan pemahaman konsep IPS sebesar 24,3% dibandingkan metode konvensional (Khauzanah & Wardani, 2023). Sementara itu, metode *Make A match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran mendorong siswa untuk aktif mencari pasangan kartu yang berisi konsep, pertanyaan, atau jawaban (Marpaung et al., 2025). Penelitian yang membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Make A match* tidak hanya meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga keterampilan sosial dan motivasi intrinsik mereka (Prayurisa & Muhsinun, 2021).

Kombinasi kedua metode tersebut diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif dan bermakna. Metode demonstrasi menyediakan pengalaman konkret yang membantu siswa memahami konsep, sementara *Make A match* memperkuat pemahaman melalui aktivitas yang menyenangkan dan kolaboratif. Integrasi kedua metode ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimodal yang menekankan pentingnya melibatkan berbagai modalitas dalam proses pembelajaran untuk mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa (Suriansyah & Aslamiah, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan metode demonstrasi dan *Make A match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDN 289 Pinrang pada mata pelajaran IPS. Studi ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan pedagogi IPS di sekolah dasar, serta memperkaya khazanah penelitian tentang inovasi pembelajaran dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mendesain pembelajaran IPS yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi metode demonstrasi dan *Make A match* secara simultan dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar, yang belum banyak dikaji sebelumnya, dengan fokus khusus pada peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran sosial yang kompleks dan kontekstual di UPT SDN 289 Pinrang.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menguji efektivitas penerapan metode demonstrasi dan *Make A match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V UPT SDN 289 Pinrang. PTK merupakan pendekatan sistematis untuk meningkatkan kualitas praktik pendidikan melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti yang juga berperan sebagai guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan (Arikunto, 2021). Penelitian ini mengadaptasi model PTK spiral dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian direncanakan berlangsung dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Apabila hasil yang diharapkan belum tercapai pada siklus kedua, penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya hingga tercapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SDN 289 Pinrang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V masih di bawah KKM. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, tepatnya dari bulan Januari hingga Maret 2024. Adapun prosedur penelitian yakni tahapan perencanaan, peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan Kompetensi Dasar yang akan diajarkan. Selanjutnya menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengintegrasikan metode demonstrasi dan *Make A match*. Kemudian menyiapkan media dan alat peraga untuk demonstrasi, menyiapkan kartu-kartu *Make A match* yang berisi konsep, pertanyaan, dan jawaban, menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa, menyusun instrumen evaluasi berupa tes hasil belajar, dan menyiapkan lembar catatan lapangan serta melakukan koordinasi dengan guru kolaborator dan observer.

Tahapan Pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun, sebanyak 2 kali pertemuan. Adapun tahapannya berdasarkan langkah-langkah model *Make A match* dengan metode demonstrasi meliputi: Kegiatan Pendahuluan dilaksanakan selama 15 menit dengan rincian kegiatan yaitu 1) Guru mengondisikan kelas dan melakukan apersepsi, selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan, setelah itu memberikan motivasi kepada siswa. Pada kegiatan Inti dilaksanakan selama 75 menit. Guru menjelaskan materi "Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia" secara garis besar, kemudian melakukan demonstrasi

menggunakan peta budaya dan alat peraga lainnya. Siswa mengamati dan mencatat hal-hal penting dari demonstrasi. Selanjutnya membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 orang). Setiap kelompok diberi tugas untuk mendiskusikan aspek-aspek keragaman suku bangsa dan budaya. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Kegiatan Penutup peneliti merencanakan selama 15 menit dengan kegiatan seperti, Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran, selanjutnya memberikan umpan balik dan penguatan kemudian menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.

Tahap Pengamatan, dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan bantuan observer menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Aspek-aspek yang diamati meliputi: 1) Aktivitas guru dalam menerapkan metode demonstrasi dan *Make A match*; 2) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran; 3) Situasi dan kondisi kelas; dan 4) Kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data hasil belajar siswa melalui tes yang dilakukan pada akhir siklus. Tahap refleksi, peneliti bersama guru kolaborator dan observer melakukan analisis terhadap hasil pengamatan dan evaluasi siklus I. Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan, serta merumuskan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya. Aspek-aspek yang direfleksikan meliputi: 1) Ketercapaian indikator keberhasilan; 2) Kendala yang dihadapi dan solusinya; 3) Efektivitas metode demonstrasi dan *Make A match*; 4) Perubahan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain: 1) Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi terstruktur; 2) Tes dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar siswa setelah penerapan metode demonstrasi dan *Make A match*. Tes berbentuk pilihan ganda dan uraian yang mencakup aspek kognitif dengan tingkatan C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis); 3) Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti RPP, data siswa, hasil karya siswa, dan foto kegiatan pembelajaran. Dokumentasi membantu memberikan gambaran konkret tentang apa yang terjadi di kelas; 4) Catatan Lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang tidak tercakup dalam lembar observasi, seperti respon spontan siswa, interaksi antar siswa, atau hal-hal tidak terduga yang muncul selama proses pembelajaran; dan 5) Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada beberapa siswa yang dipilih secara purposive untuk mendapatkan informasi mendalam tentang persepsi mereka terhadap pembelajaran dengan metode demonstrasi dan *Make A match*.

Instrumen Penelitian yang digunakan yaitu; 1) Lembar Observasi Aktivitas Guru, lembar ini berisi indikator-indikator yang menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan sintaks metode demonstrasi dan *Make A match*; 2) Lembar Observasi Aktivitas Siswa, lembar ini berisi indikator-indikator yang menggambarkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran; 3) Soal Tes Hasil Belajar, Instrumen ini berupa soal-soal yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif; 4) Lembar Catatan Lapangan, Instrumen ini berupa format isian bebas yang digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting selama proses pembelajaran; 5) Pedoman Wawancara, Instrumen ini berisi daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa untuk menggali informasi tentang persepsi mereka terhadap pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif sesuai

dengan jenis data yang diperoleh. Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan interpretasi. Data kualitatif berupa hasil observasi, catatan lapangan, dan wawancara dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi tiga tahap: Kondensasi Data (*Data Condensation*) Proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan/atau mentransformasi data yang muncul dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dan dokumentasi. Penyajian Data (*Data Display*) Penyajian informasi yang terorganisir dan terkompresi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*) Interpretasi temuan dan verifikasi kesimpulan untuk memastikan validitasnya.

Penelitian ini dianggap berhasil apabila memenuhi kriteria sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran dengan menerapkan metode demonstrasi dan *Make A match* terlaksana minimal 85% sesuai dengan rencana yang telah disusun; 2) Minimal 80% siswa mencapai nilai KKM yaitu 70 pada mata pelajaran IPS; 3) Terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas minimal 10 poin dari siklus I ke siklus II; dan 4) Minimal 80% siswa menunjukkan keaktifan dan partisipasi dalam proses pembelajaran.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Berikut ini disajikan hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan.

Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan sebelum penerapan metode demonstrasi dan *Make A match*, ditemukan bahwa pembelajaran IPS di kelas V UPT SDN 289 Pinrang masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan. Siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, ditandai dengan minimnya interaksi dan partisipasi dalam kegiatan belajar. Berdasarkan aspek hasil belajar, nilai rata-rata ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS adalah 65,7 dengan persentase ketuntasan sebesar 46,4% (13 dari 28 siswa mencapai KKM). Kondisi ini sejalan dengan temuan yang mengidentifikasi bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa dominasi metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif (Sukamtini, 2023). Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS yang abstrak dan kompleks.

Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengintegrasikan metode demonstrasi dan *Make A match* pada materi "Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia". Media pembelajaran yang disiapkan meliputi peta budaya Indonesia, video keragaman budaya, dan kartu-kartu *Make A match* yang berisi konsep, pertanyaan, dan jawaban terkait materi pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan siklus I berlangsung selama tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru melakukan demonstrasi tentang keragaman suku bangsa di Indonesia menggunakan peta budaya dan alat peraga lainnya. Pertemuan kedua difokuskan pada penerapan metode *Make A match* di mana siswa mencari pasangan kartu yang berisi konsep dan definisi terkait keragaman budaya. Pertemuan ketiga digunakan untuk evaluasi hasil belajar siklus I.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan 82,5% dari seluruh aspek pembelajaran yang direncanakan. Beberapa aspek yang belum optimal meliputi pengaturan waktu, pengelolaan kelas saat permainan *Make A match*, dan pemberian umpan balik individual kepada siswa.

Berdasarkan aspek aktivitas siswa, ditemukan bahwa 75% siswa telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, ditandai dengan keterlibatan dalam kegiatan demonstrasi dan permainan *Make A match*. Namun, sebagian siswa masih terlihat ragu-ragu dan memerlukan bimbingan intensif dalam menemukan pasangan kartu yang tepat. Distribusi nilai hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
90-100	3	10,7%	Sangat Baik
80-89	7	25,0%	Baik
70-79	9	32,1%	Cukup
60-69	6	21,4%	Kurang
<60	3	10,7%	Sangat Kurang

Berdasarkan segi hasil belajar, nilai rata-rata siswa pada siklus I mencapai 73,2 dengan persentase ketuntasan sebesar 67,9% (19 dari 28 siswa mencapai KKM). Terjadi peningkatan sebesar 7,5 poin (11,4%) dibandingkan kondisi awal. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi, ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus II, antara lain: 1) Efisiensi penggunaan waktu, terutama pada transisi antara demonstrasi dan permainan *Make A match*; 2) Pengelolaan kelas saat permainan *Make A match* untuk menciptakan suasana yang lebih kondusif; 3) Pemberian instruksi yang lebih jelas dan terstruktur; 4) Peningkatan kualitas media demonstrasi dan kartu *Make A match*; dan 5) Pemberian bimbingan dan umpan balik yang lebih intensif kepada siswa yang masih kesulitan.

Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan perbaikan pada RPP dengan memperhatikan hasil refleksi siklus I. Materi yang dibahas adalah "Peran Ekonomi dalam Kesejahteraan Masyarakat". Perbaikan yang dilakukan meliputi pengaturan waktu yang lebih efisien, penyederhanaan instruksi, penambahan variasi dalam kegiatan demonstrasi, dan penyempurnaan desain kartu *Make A match*. Pelaksanaan tindakan siklus II juga berlangsung selama tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru melakukan demonstrasi interaktif tentang kegiatan ekonomi dan perannya dalam kesejahteraan masyarakat. Pertemuan kedua difokuskan pada penerapan metode *Make A match* dengan aturan yang lebih jelas dan pembagian kelompok yang lebih terstruktur. Pertemuan ketiga digunakan untuk evaluasi hasil belajar siklus II.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru menunjukkan peningkatan signifikan, di mana guru telah melaksanakan 92,5% dari seluruh aspek pembelajaran yang direncanakan. Guru tampak lebih percaya diri dan terampil dalam mengintegrasikan metode demonstrasi dan *Make A match*. Berdasarkan aspek aktivitas siswa, 89,3% siswa telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan demonstrasi dan permainan *Make A match*. Interaksi antar siswa juga mengalami peningkatan kualitas, ditandai dengan adanya diskusi substantif terkait materi pembelajaran. Distribusi nilai hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
90-100	9	32,1%	Sangat Baik
80-89	11	39,3%	Baik
70-79	5	17,9%	Cukup
60-69	3	10,7%	Kurang
<60	0	0%	Sangat Kurang

Berdasarkan segi hasil belajar, nilai rata-rata siswa pada siklus II mencapai 84,6 dengan persentase ketuntasan sebesar 89,3% (25 dari 28 siswa mencapai KKM). Terjadi peningkatan sebesar 11,4 poin (15,6%) dibandingkan siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode demonstrasi dan *Make A match* telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek yang diamati, baik proses maupun hasil pembelajaran. Namun demikian, masih terdapat tiga siswa yang belum mencapai KKM. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa ketiga siswa tersebut memiliki gaya belajar yang berbeda dan memerlukan pendekatan khusus dalam pembelajaran.

Perbandingan Hasil Tindakan

Berikut disajikan perbandingan hasil tindakan dari pra-siklus hingga siklus II untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas tindakan.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Tindakan

Aspek yang Diamati	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	65,7	73,2	84,6
Persentase Ketuntasan	46,4%	67,9%	89,3%
Aktivitas Guru	-	82,5%	92,5%
Aktivitas Siswa	-	75%	89,3%

Data pada Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada semua aspek yang diamati. Peningkatan terbesar terjadi pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan, yang mengindikasikan efektivitas metode demonstrasi dan *Make A match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam menerapkan metode demonstrasi dan *Make A match* dari siklus I (82,5%) ke siklus II (92,5%). Peningkatan ini merupakan hasil dari proses refleksi dan perbaikan yang dilakukan setelah siklus I. Pada siklus I, guru masih mengalami beberapa kendala dalam mengintegrasikan kedua metode tersebut, terutama dalam hal pengaturan waktu dan pengelolaan kelas. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa implementasi awal metode pembelajaran inovatif seringkali menghadapi tantangan adaptasi, baik dari sisi guru maupun siswa (Sambawarana, 2022). Namun, kualitas implementasi metode pembelajaran cenderung mengalami peningkatan seiring dengan repetisi dan refleksi yang dilakukan oleh guru (Darling-Hammond et al., 2020).

Hasil pelaksanaan siklus II, guru menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengintegrasikan metode demonstrasi dan *Make A match*. Pengaturan waktu menjadi lebih efisien, instruksi lebih jelas, dan fasilitasi diskusi lebih substantif. Hal ini menegaskan pentingnya refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari 75% pada siklus I menjadi 89,3% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kombinasi metode demonstrasi dan *Make A match* efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa dalam

pembelajaran. Hasil pada siklus I, sebagian siswa masih terlihat ragu-ragu dan memerlukan bimbingan intensif, terutama dalam kegiatan *Make A match*. Hal ini dapat dipahami mengingat siswa baru pertama kali berinteraksi dengan metode pembelajaran tersebut. Sejalan dengan pendapat yang mengemukakan bahwa adaptasi terhadap metode pembelajaran baru memerlukan waktu dan dukungan yang memadai (Ningtyas, 2017).

Hasil pelaksanaan siklus II, siswa menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri yang lebih tinggi. Mereka tidak hanya aktif secara fisik dalam mencari pasangan kartu, tetapi juga aktif secara mental dalam memproses informasi dan membangun pemahaman. Peningkatan ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa metode pembelajaran aktif berkorelasi positif dengan tingkat engagement siswa dalam pembelajaran (Alviana, 2021). Temuan ini juga mengonfirmasi teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembentukan pengetahuan. Pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial memfasilitasi terjadinya *scaffolding* antar siswa, di mana siswa yang lebih memahami konsep tertentu membantu siswa lain yang masih kesulitan. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra-siklus (rata-rata 65,7) ke siklus I (rata-rata 73,2) dan siklus II (rata-rata 84,6). Peningkatan ini mengindikasikan efektivitas metode demonstrasi dan *Make A match* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I (7,5 poin atau 11,4%) dapat dikaitkan dengan karakteristik metode demonstrasi yang memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, sehingga mempermudah pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan temuan yang menemukan bahwa metode demonstrasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa pada mata pelajaran IPS (Wahyuni et al., 2018). Peningkatan hasil belajar yang lebih jelas pada siklus II (11,4 poin atau 15,6% dari siklus I) dapat dikaitkan dengan kombinasi yang lebih efektif antara metode demonstrasi dan *Make A match*. Hasil pada siklus II, kedua metode tersebut tidak lagi diterapkan secara terpisah, melainkan terintegrasi dalam satu kesatuan pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman yang lebih komprehensif dan kontekstual. Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang menemukan bahwa integrasi *multiple teaching methods* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan penerapan metode tunggal (Nurchasanah, 2020). Hal ini juga sejalan dengan prinsip *multimodality* dalam pembelajaran yang menekankan pentingnya melibatkan berbagai modalitas belajar untuk mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa (Fariza & Kusuma, 2024).

Efektivitas Kombinasi Metode Demonstrasi dan Make A match

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi metode demonstrasi dan *Make A match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Efektivitas ini dapat dijelaskan dari beberapa perspektif teoretis. Berdasarkan perspektif kognitif, metode demonstrasi memfasilitasi pemahaman konseptual melalui visualisasi dan kontekstualisasi materi pembelajaran. Demonstrasi membantu siswa membangun mental model yang lebih akurat tentang konsep yang dipelajari. Sementara itu, *Make A match* mendorong siswa untuk mengaktifkan pengetahuan yang telah diperoleh melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai. Proses ini, memfasilitasi terjadinya *retrieval practice* yang memperkuat retensi informasi dalam memori jangka panjang.

Berdasarkan perspektif afektif, kombinasi kedua metode tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menimbulkan kecemasan.

Suasana pembelajaran yang positif berkorelasi dengan peningkatan motivasi intrinsik siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada siklus II.

Berdasarkan perspektif sosial, kedua metode tersebut memfasilitasi terjadinya interaksi yang substantif antar siswa. Metode *Make A match* secara khusus mendorong siswa untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dalam menemukan pasangan kartu yang tepat. Pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya tentang penerapan metode demonstrasi dalam pembelajaran IPS, dan efektivitas metode *Make A match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Marpaung et al., 2025). Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menggabungkan kedua metode tersebut dan menguji efektivitasnya dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar. Keberhasilan penerapan metode demonstrasi dan *Make A match* dalam penelitian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

Perencanaan yang matang, termasuk penyusunan RPP yang komprehensif dan penyiapan media pembelajaran yang memadai, memberikan landasan bagi implementasi yang efektif. Hal ini sejalan dengan temuan yang menekankan pentingnya desain pembelajaran dalam menentukan keberhasilan implementasi metode pembelajaran inovatif (Wisyastuti, 2022). Kemampuan guru dalam mengelola kelas, memberikan instruksi yang jelas, dan memfasilitasi diskusi substantif berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran. Materi IPS yang membahas fenomena sosial dan budaya sangat cocok dengan karakteristik metode demonstrasi dan *Make A match*. Metode demonstrasi membantu memvisualisasikan konsep-konsep sosial yang abstrak, sementara *Make A match* memfasilitasi pemahaman terhadap istilah-istilah dan konsep-konsep dalam IPS. Hal ini menegaskan pentingnya kongruensi antara metode dan materi pembelajaran.

Partisipasi aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga aktif mengonstruksi pemahaman melalui interaksi dengan materi, guru, dan teman sebaya. Hal ini menegaskan prinsip central dalam teori konstruktivisme. Suasana kelas yang supportive dan non-threatening memungkinkan siswa untuk mengambil risiko kognitif dan terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep *psychological safety*, sebagai prasyarat bagi pembelajaran yang optimal. Meskipun secara keseluruhan penerapan metode demonstrasi dan *Make A match* berjalan efektif, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, antara lain:

Integrasi dua metode pembelajaran dalam satu pertemuan membutuhkan waktu yang cukup banyak, sehingga terkadang tidak semua tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal. Solusi yang diterapkan adalah dengan mengoptimalkan penggunaan waktu melalui persiapan yang lebih matang dan pembagian kelompok yang lebih terstruktur. Keberagaman tingkat kemampuan siswa dalam satu kelas menyebabkan sebagian siswa memerlukan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran baru. Solusi yang diterapkan adalah pemberian bimbingan individual dan penerapan strategi peer tutoring, di mana siswa yang lebih paham membantu siswa yang masih kesulitan.

Keterbatasan sumber belajar, terutama media untuk demonstrasi, menjadi kendala

dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Solusi yang diterapkan adalah dengan memanfaatkan sumber belajar alternatif seperti video dan gambar, serta melibatkan siswa dalam pembuatan alat peraga sederhana. Kendala-kendala ini sejalan dengan temuan tentang tantangan implementasi metode pembelajaran inovatif di sekolah dasar, terutama yang terkait dengan keterbatasan waktu dan sumber belajar (Prawito, 2022). Namun, tantangan implementasi dapat diatasi melalui kreativitas guru dan pemanfaatan *resource* yang tersedia secara optimal.

Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas ini menghasilkan temuan bahwa kombinasi metode demonstrasi dan *Make A match* efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V UPT SDN 289 Pinrang. Hasil belajar mengalami peningkatan dari pra-siklus (rata-rata 65,7 dengan ketuntasan 46,4%) ke siklus I (rata-rata 73,2 dengan ketuntasan 67,9%) dan siklus II (rata-rata 84,6 dengan ketuntasan 89,3%). Aktivitas guru meningkat dari 82,5% (siklus I) menjadi 92,5% (siklus II), sementara aktivitas siswa dari 75% menjadi 89,3%. Efektivitas kombinasi kedua metode dapat ditinjau dari beberapa perspektif. Secara kognitif, metode demonstrasi memfasilitasi pemahaman konseptual melalui visualisasi, sedangkan *Make A match* memperkuat retensi informasi melalui retrieval practice. Dari segi afektif, kombinasi metode menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa. Secara sosial, kedua metode memfasilitasi interaksi substantif antar siswa yang mengembangkan pemahaman konseptual dan keterampilan sosial. Keterbatasan penelitian meliputi: (1) Integrasi dua metode pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup banyak sehingga tidak semua tahapan pembelajaran terlaksana optimal; (2) Keberagaman kemampuan siswa menyebabkan sebagian memerlukan waktu lebih lama beradaptasi dengan metode baru; (3) Keterbatasan sumber belajar, terutama media demonstrasi; dan (4) Penelitian hanya dilaksanakan dalam dua siklus dengan fokus pada aspek kognitif. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya: (1) Mengkaji efektivitas kombinasi metode pada mata pelajaran atau jenjang kelas berbeda; (2) Meneliti dampak metode terhadap aspek afektif dan psikomotorik; (3) Mengembangkan instrumen yang lebih komprehensif untuk mengukur aktivitas siswa; (4) Melakukan penelitian dengan durasi lebih panjang untuk melihat dampak jangka panjang; dan (5) Mengintegrasikan teknologi digital untuk memperkaya pelaksanaan metode demonstrasi dan *Make A match*.

Daftar Rujukan

- Aksa, F. I., Utaya, S., Bachri, S., & Handoyo, B. (2020). Investigating the role of geography education in enhancing earthquake preparedness: Evidence from Aceh, Indonesia. *Geomate Journal*, 19(76), 9-16.
- Alviana, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Metode Make A Match Pada Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup Di Kelas VI: Improving Students Learning Outcomes By Using Make A Match Method On The Special Characteristics Of Living Things In Class VI. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 43-50. <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i1.3048>
- Andayani, T., & Madani, F. (2023). Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Pendidikan Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 924-930. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>

- Apriani, L. N., & Hatami, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dan Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar IPS. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 4(2), 179-190. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v4i2.7618>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Aslach, Z. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Kalisari 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 30-43. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.7.1.30-43>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied developmental science*, 24(2), 97-140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 1-10. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.453>
- Khauzanah, A. N., & Wardani, K. W. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Berbasis Literasi Digital Dengan Model Project Based Learning pada Siswa Kelas V SD Negeri Secang 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.79069>
- Marpaung, M. E., Tanwijaya, P., Huberta, G. A., Belo, N. W., Fewsan, K., & Susanti, T. (2025). Studi Komparasi dan Implementasi Pemberantasan Korupsi Dalam Praktik Suap dan Penyalahgunaan Wewenang. *Jurnal Sosial Teknologi*, 5(3), 709-720. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v5i3.32052>
- Ningtyas, E. S., & Wuryani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make-a Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 66-74.
- Nurchasanah, H. (2020). Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik melalui contextual teaching and learning berbantu media powerpoint pada siswa kelas II SD Negeri 3 Bojong Kabupaten Purbalingga tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 44-51. <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.7>
- Prawito, B. A. (2022). Penerapan Metode Demonstrasi dan Media Pembelajaran (Alat Peraga IPA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 132-138. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.187>
- Prayunisa, F., & Muhsinun, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Sman 1 Suralaga Materi Pokok Stoikiometri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 2(2), 196-201. <https://doi.org/10.55681/jige.v2i2.126>
- Sambawarana, A. A. N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 446-452. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.45871>

- Sukamtini, S. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Materi Perkembangan Teknologi Menggunakan Group Investigation .*Jurnal Literasi Digital*, 3(2), 82-88. <https://doi.org/10.54065/jld.3.2.2023.167>
- Suriansyah, A., & Aslamiah, A. (2015). Strategi kepemimpinan kepala sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat dalam membentuk karakter siswa. *Cakrawala Pendidikan*, (2), 87061. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.4828>
- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356-363. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>
- Widyastuti, R. (2022). Kemampuan Psikomotor Dalam Memainkan Alat Musik Melalui Metode Demonstrasi Siswa. *Jurnal Dieksis ID*, 2(1), 47-54. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.1.2022.83>
- Zhein, U. A., Condro, R., & Nurudin, N. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar IPS melalui Metode Mind Mapping Siswa Kelas IV SDN 1 Purwogondo. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 224-227. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.226>