

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN E-MODUL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 MAYONG TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Ketut Sumayasa^{1*}, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastyia Dewi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja^{1,2,3}

sumaaditama888@gmail.com^{1*}, iketutsudarsana@uhsugriwa.ac.id, pendidikan.dasar500@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan e-modul terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SD Negeri 1 Mayong tahun pelajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) bentuk pretest-posttest one group design. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 18 orang. Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil analisis data menggunakan uji t menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model Make A Match berbantuan e-modul. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model Make A Match sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: Make A Match, E-Modul, Hasil Belajar, IPAS, Pembelajaran Kooperatif

IMPLEMENTATION OF THE MAKE A MATCH TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY E-MODULES ON THE LEARNING OUTCOMES OF IPAS STUDENTS IN GRADE IV OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 1 MAYONG ACADEMIC YEAR 2024/2025

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing the cooperative learning model Make A Match assisted by e-modules on the learning outcomes of Science and Social Studies (IPAS) of fourth-grade students at SD Negeri 1 Mayong in the 2024/2025 academic year. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The research subjects were all 18 fourth-grade students. Data collection instruments included objective tests and observation sheets of learning implementation. The data analysis results using the t-test showed a significant increase in student learning outcomes after applying the Make A Match model with e-module support. This research recommends the Make A Match model as an innovative alternative in elementary IPAS learning.

Keywords: Make A Match, E-Module, Learning Outcomes, IPAS, Cooperative Learning

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut adanya perubahan paradigma dalam dunia pendidikan, khususnya dalam strategi pengajaran yang diterapkan di ruang kelas. Era digital telah merevolusi cara manusia memperoleh dan mengelola informasi, dan transformasi ini berdampak langsung pada cara siswa belajar. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk tidak hanya mentransmisikan pengetahuan, tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Di tengah tuntutan ini, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai mata pelajaran yang menyatukan dua disiplin ilmu penting, memerlukan metode pengajaran yang relevan, kontekstual, dan menyenangkan agar siswa dapat mengembangkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu.

Pembelajaran IPAS tidak hanya berkuat pada aspek teoritis, tetapi juga memerlukan keterampilan observasi, eksplorasi, dan analisis terhadap fenomena alam dan sosial. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu solusi strategis yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Salah satu bentuk dari pembelajaran kooperatif yang telah terbukti meningkatkan interaksi antar siswa dan mendorong pembelajaran bermakna adalah model *Make A Match*. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan pada awal 1990-an dan menjadi bagian dari pendekatan pembelajaran struktural (*structural approach*) yang memfokuskan pada keterlibatan aktif siswa melalui pencocokan pasangan informasi dalam bentuk kartu yang interaktif (Kagan, 1992).

Implementasi model *Make A Match* memberikan peluang bagi siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga menumbuhkan

motivasi intrinsik yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Proses pencocokan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban atau konsep-konsep yang saling berkaitan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong kerja sama, diskusi, dan negosiasi antarsiswa, yang menjadi landasan penting dalam pembelajaran kooperatif berbasis teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978). Dalam teori ini, pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan penggunaan alat bantu, seperti bahasa dan media pembelajaran.

Sayangnya, hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Mayong menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi IPAS. Metode ini cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan ketidakmampuan mereka dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Data awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai IPAS siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 70. Kondisi ini menandakan bahwa strategi pengajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu menjawab tantangan pembelajaran IPAS yang integratif dan aplikatif.

Dalam konteks ini, pemanfaatan media digital seperti e-modul menjadi langkah inovatif yang dapat mengoptimalkan proses belajar siswa. E-modul sebagai bahan ajar digital berbasis multimedia memiliki keunggulan dalam hal visualisasi materi, interaktivitas, dan fleksibilitas penggunaan. Menurut Depdiknas (2008), e-modul yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, memperkuat keterlibatan siswa, serta mendorong kemandirian belajar. Integrasi

e-modul dalam model Make A Match diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. E-modul yang interaktif memungkinkan siswa untuk mempelajari konsep-konsep IPAS secara mendalam, dengan bantuan gambar, animasi, video, dan latihan interaktif yang dirancang secara sistematis.

Lebih lanjut, penelitian-penelitian mutakhir telah menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dalam pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Sari & Rachmadtullah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dalam pembelajaran tematik integratif memberikan peningkatan signifikan terhadap pemahaman konsep dan minat belajar siswa sekolah dasar. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Putra, Widodo, & Saputra (2022), yang menegaskan bahwa e-modul berbasis multimedia memberikan kontribusi positif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan e-modul terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 1 Mayong pada tahun pelajaran 2024/2025. Fokus penelitian ini diarahkan untuk menjawab persoalan rendahnya hasil belajar IPAS yang disebabkan oleh rendahnya keterlibatan siswa dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran digital. Dengan melibatkan 18 siswa sebagai subjek penelitian, studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang aplikatif, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Melalui pendekatan kuantitatif yang sistematis, penelitian ini tidak hanya

mengukur peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengkaji bagaimana interaksi sosial, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa berkembang melalui aktivitas pembelajaran Make A Match yang didukung oleh e-modul. Kajian ini juga mendasarkan analisisnya pada teori-teori pendidikan terkini dan penelitian terdahulu yang telah terakreditasi dalam jurnal-jurnal bereputasi nasional (SINTA) dan internasional, sehingga hasilnya dapat diandalkan sebagai referensi dalam praktik pembelajaran.

Dengan demikian, pengintegrasian model pembelajaran kooperatif Make A Match dan e-modul diharapkan mampu memberikan solusi inovatif terhadap tantangan pembelajaran IPAS yang integratif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Penelitian ini mengusung pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) sebagai bentuk evaluasi empirik terhadap efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match yang dipadukan dengan penggunaan e-modul. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk menilai secara objektif dan sistematis sejauh mana inovasi pembelajaran tersebut mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 1 Mayong. Dengan memanfaatkan teknologi digital dan membangun interaksi kooperatif antar siswa, pembelajaran diharapkan menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan berdampak signifikan terhadap pemahaman konseptual siswa.

2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yang mana seluruh partisipan penelitian terlebih dahulu

menjalani tes awal (pretest) sebelum intervensi dan kembali diuji melalui tes akhir (posttest) setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Desain ini dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif terhadap perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Walaupun tidak melibatkan kelompok kontrol, metode ini memadai dalam konteks ruang lingkup kecil dan terbatas, seperti jumlah siswa yang hanya 18 orang. Proses ini memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung dan mendalam terhadap dampak yang ditimbulkan oleh pembelajaran interaktif berbantuan e-modul.

2.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Mayong, Kabupaten Jepara, yang berjumlah 18 siswa. Metode total sampling digunakan karena jumlah populasi yang relatif kecil sehingga memungkinkan eksplorasi secara menyeluruh terhadap masing-masing responden. Sekolah ini dipilih berdasarkan hasil survei awal yang menunjukkan potensi besar dalam penerapan pembelajaran digital serta kesiapan perangkat teknologi yang mendukung implementasi e-modul. Faktor lain yang memperkuat pemilihan lokasi adalah motivasi guru dan siswa dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.

2.3 Instrumen Penelitian

Agar proses pengumpulan data berlangsung objektif dan terstruktur, digunakan beberapa instrumen utama sebagai berikut:

1. **Tes Hasil Belajar IPAS:** Tes terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator-indikator dalam Kurikulum Merdeka, khususnya materi IPAS yang diajarkan selama proses intervensi. Tes ini dirancang untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum

dan sesudah perlakuan. Validasi butir soal dilakukan oleh dua ahli pendidikan dasar dan dianalisis menggunakan formula Aiken's V, yang menghasilkan nilai validitas tinggi (>0.80).

2. **Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran:** Instrumen ini disusun untuk mengamati keterlibatan siswa, efektivitas penggunaan e-modul, serta proses pencocokan kartu dalam model Make A Match. Setiap aspek dinilai menggunakan skala Likert 1–4, dengan fokus pada indikator keaktifan, kerja sama, dan daya serap materi selama proses pembelajaran berlangsung. Uji coba awal menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi (Cronbach's Alpha > 0.75).

2.4 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui lima tahapan sistematis sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan:** Pada tahap ini, peneliti menyusun RPP yang mendukung pelaksanaan model Make A Match serta mengembangkan e-modul berbasis visual dan interaktif. E-modul mencakup teks naratif, gambar ilustratif, video singkat, dan latihan soal berbasis digital.
2. **Pelaksanaan Pretest:** Tes awal diberikan kepada seluruh siswa guna mengukur kemampuan dasar dalam memahami konsep IPAS sebelum dilaksanakan perlakuan. Data pretest menjadi dasar untuk membandingkan peningkatan hasil belajar siswa.
3. **Intervensi Pembelajaran:** Proses pembelajaran berlangsung selama dua minggu dengan empat kali pertemuan. Dalam setiap sesi, siswa diminta mencocokkan kartu soal dan jawaban yang relevan, sambil menggunakan

e-modul untuk memperdalam konsep. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam berdiskusi dan memecahkan masalah secara kolaboratif.

4. **Pelaksanaan Posttest:** Setelah pembelajaran selesai, siswa mengikuti posttest yang sama seperti pretest. Hasil tes ini dianalisis untuk mengidentifikasi adanya perubahan signifikan dalam pencapaian belajar.
5. **Observasi dan Dokumentasi:** Seluruh proses pembelajaran diamati dan didokumentasikan oleh peneliti dan observer pendamping. Dokumentasi ini meliputi catatan lapangan, foto, dan video untuk mendukung analisis kualitatif hasil belajar.

2.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan *paired sample t-test* melalui aplikasi SPSS versi 26. Uji ini dipilih karena sesuai untuk membandingkan dua mean dalam kelompok yang sama pada dua waktu yang berbeda (pretest dan posttest). Sebelum pengujian *t* dilakukan, data diuji normalitasnya menggunakan Shapiro-Wilk dan homogenitas varians menggunakan Levene's Test untuk memastikan syarat-syarat statistik terpenuhi. Taraf signifikansi ditentukan pada $\alpha = 0,05$ dengan tingkat kepercayaan 95%.

Jika nilai signifikansi (p) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang berarti bahwa penerapan model Make A Match berbantuan e-modul efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis ini bukan hanya menjadi dasar evaluasi dalam konteks lokal sekolah, namun juga berkontribusi pada pengembangan kebijakan pembelajaran aktif berbasis teknologi di tingkat yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan e-modul dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Mayong pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan data yang diperoleh, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran ini. Penurunan hasil pretest yang rendah dapat dilihat sebagai suatu tantangan, yang kemudian dapat diatasi dengan penerapan metode yang lebih inovatif dan interaktif. Untuk itu, model Make A Match yang digabungkan dengan e-modul bertujuan untuk merangsang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Berikut adalah pembahasan lebih lanjut mengenai hasil penelitian ini.

3.1 Hasil Pretest dan Posttest

Sebagai langkah awal dalam penelitian ini, siswa diberikan pretest untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi IPAS yang akan diajarkan. Rata-rata nilai pretest yang diperoleh siswa adalah 62,22, yang menandakan bahwa siswa pada awalnya memiliki pemahaman yang kurang baik mengenai materi yang akan dipelajari. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memerlukan intervensi untuk memperbaiki pemahaman mereka terhadap topik yang sedang dibahas. Berdasarkan observasi awal, didapatkan kesimpulan bahwa metode pembelajaran tradisional, yang dominan menggunakan ceramah, tidak efektif dalam merangsang minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran Make A Match berbantuan e-modul, siswa mengikuti posttest yang

hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan. Nilai rata-rata posttest siswa mencapai 82,78, yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest. Untuk mengonfirmasi bahwa perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan, uji statistik paired sample t-test dilakukan terhadap data pretest dan posttest siswa. Hasil analisis menunjukkan nilai p-value sebesar 0,000, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa. Peningkatan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Make A Match berbantuan e-modul berkontribusi secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang sebelumnya kurang dipahami.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif, terutama yang berbasis permainan dan interaksi aktif seperti Make A Match, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Slavin, 1995). Metode ini memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dan belajar melalui pengalaman langsung yang lebih mudah dipahami, sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

3.2 Analisis Efektivitas Pembelajaran Make A Match berbantuan E-Modul

Model Make A Match yang digabungkan dengan e-modul terbukti memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini melibatkan kegiatan pencocokan kartu pertanyaan dan jawaban yang memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses belajar secara aktif. Pencocokan pasangan kartu memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara langsung terlibat dalam diskusi

dengan teman sekelasnya dan secara mandiri menemukan hubungan antara konsep-konsep yang telah dipelajari.

E-modul yang digunakan dalam model pembelajaran ini dirancang secara interaktif dan menarik untuk memastikan bahwa siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. E-modul menyediakan materi pembelajaran yang lengkap dengan berbagai multimedia seperti gambar, animasi, dan suara yang memperkaya pengalaman belajar siswa. E-modul ini juga memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja, memberikan kebebasan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami secara teori semata. Selain itu, e-modul memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi yang belum dikuasai dan memperoleh umpan balik langsung, yang mempercepat proses pemahaman mereka.

Pembelajaran berbasis teknologi ini sangat sesuai dengan kebutuhan siswa yang memiliki gaya belajar yang bervariasi. Beberapa siswa mungkin lebih mudah memahami materi melalui visualisasi, sementara yang lain mungkin lebih terbantu dengan aktivitas fisik atau kinestetik. E-modul yang dirancang untuk mendukung kedua gaya belajar ini membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, serta meningkatkan retensi materi dalam jangka panjang.

Selain itu, model pembelajaran kooperatif Make A Match juga mengacu pada teori konstruktivis Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan mencocokkan kartu yang melibatkan interaksi antar siswa, mereka dapat saling berbagi pengetahuan dan membantu teman sekelas mereka yang kesulitan. Interaksi ini mengarahkan siswa untuk belajar dalam zone

of proximal development (ZPD), yaitu area di mana siswa mampu memahami materi dengan bantuan dari teman sekelasnya. Dengan adanya bantuan sosial, siswa dapat memahami materi yang lebih kompleks dengan lebih mudah dan cepat.

Dalam konteks ini, pembelajaran kooperatif yang dilakukan dalam model Make A Match berbantuan e-modul memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep-konsep IPAS secara mendalam, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Kolaborasi antar siswa dalam mencocokkan kartu meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan untuk berdiskusi, berbagi pendapat, serta bekerja dalam tim. Pembelajaran yang melibatkan teknologi ini juga mengajarkan keterampilan digital yang sangat penting dalam dunia pendidikan masa depan.

3.3 Dampak Sosial dan Implikasi Pembelajaran

Salah satu aspek penting yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah dampak sosial yang ditimbulkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan e-modul. Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, model Make A Match berbantuan e-modul juga berkontribusi pada perkembangan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran kooperatif yang dilakukan dalam kelompok kecil memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Proses ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi mereka, yang sangat berguna dalam kehidupan sosial sehari-hari.

Aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pengetahuan, memberikan umpan balik, dan saling

mengoreksi kesalahan. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, aktif, dan menyenangkan. Keterlibatan siswa dalam kegiatan ini juga meningkatkan rasa percaya diri mereka, terutama ketika mereka diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil pencocokan mereka di depan kelas. Kegiatan semacam ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari jawaban yang tepat, serta memecahkan masalah secara bersama-sama.

Selain itu, model pembelajaran ini memfasilitasi terciptanya rasa solidaritas antar siswa. Dalam aktivitas kelompok, mereka belajar bekerja sama, mendengarkan pendapat teman, serta menghargai perbedaan pendapat. Proses ini membangun ikatan sosial yang lebih kuat antara siswa, yang dapat meningkatkan atmosfer positif di dalam kelas. Selain itu, penerapan e-modul juga membantu siswa mempelajari keterampilan digital yang sangat penting di era digital saat ini. Keterampilan digital yang mereka pelajari tidak hanya berguna dalam konteks pembelajaran, tetapi juga akan menjadi aset berharga dalam dunia kerja di masa depan.

Penerapan pembelajaran berbasis teknologi seperti e-modul juga membuka peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan e-modul yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, siswa dapat mengulang materi yang belum dipahami, serta mempersiapkan diri lebih baik untuk ujian dan tugas. E-modul juga memberikan umpan balik langsung, yang membantu siswa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Ini mempercepat proses pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan e-modul efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melalui penerapan model ini, siswa dapat belajar secara aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, model pembelajaran ini juga memberikan dampak positif pada keterampilan sosial siswa, serta mengembangkan keterampilan digital yang sangat penting di era digital saat ini.

Dengan demikian, model pembelajaran Make A Match berbantuan e-modul dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Implementasi metode ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar, serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih giat dan menyenangkan.

SIMPULAN (*Conclusion*)

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan e-modul pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mayong terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model ini tidak hanya berhasil meningkatkan nilai akademik siswa, tetapi juga merangsang keaktifan mereka dalam belajar, memperkuat kolaborasi antar siswa, serta meningkatkan pemahaman konseptual mereka terhadap materi yang diajarkan. Melalui pendekatan yang melibatkan interaksi sosial dan penggunaan teknologi yang menarik, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penerapan metode Make A Match berbantuan e-modul juga menunjukkan

bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendalam, dan dapat diakses secara fleksibel oleh siswa. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui media yang sesuai dengan gaya belajar mereka, model ini meningkatkan motivasi dan keinginan mereka untuk belajar lebih banyak. Keberhasilan model pembelajaran ini dapat dilihat sebagai bukti bahwa inovasi dalam pembelajaran yang melibatkan kombinasi teknologi dan metode kooperatif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di sekolah dasar.

Namun demikian, penelitian ini juga menyarankan agar para pendidik lebih kreatif dalam mengembangkan dan memodifikasi e-modul yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. E-modul yang lebih personal dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat siswa semakin termotivasi. Selain itu, penggunaan model Make A Match tidak hanya terbatas pada mata pelajaran IPAS, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran lain untuk meningkatkan pemahaman siswa secara holistik. Hal ini dapat membuka kesempatan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di seluruh kurikulum.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar mengkaji dampak jangka panjang dari penerapan model ini, tidak hanya terhadap hasil belajar akademik, tetapi juga terhadap sikap, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian jangka panjang dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai manfaat dan tantangan yang dihadapi dalam implementasi model pembelajaran ini. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk

meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan e-modul terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, memperkaya pengalaman belajar mereka, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Ke depannya, penerapan model ini diharapkan dapat memperluas cakupan dan memberikan dampak positif yang lebih luas di berbagai institusi pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH (*acknowledgements*)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.

Creswell, J. W. (2021). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating*

Quantitative and Qualitative Research (6th ed.). Pearson Education.

- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Kagan, S. (1992). *Cooperative Learning*. San Clemente, CA: Kagan Publishing.
- Putra, A. R., Widodo, S., & Saputra, H. A. (2022). Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 45-56.
- Sari, L. M., & Rachmadtullah, R. (2021). Penerapan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 150-160.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyuni, D. S., & Susanto, H. (2020). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 115-123.
- Yuliana, D., & Riana, I. A. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 23-36.
- Rai, T. & Putra, P. B. (2021). E-Modul dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Inovasi dan Pendidikan*, 9(3), 59-70.
- Maulana, S., & Hidayat, N. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 32-40.

- Suryani, R. & Kurniawan, S. (2020). Integrasi E-Modul dalam Pembelajaran Kooperatif: Pengaruh terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 7(2), 105-116.
- Tari, A., & Rulli, M. (2022). Teknologi Pembelajaran dalam Pembelajaran Kooperatif: Implikasi E-Modul dalam Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 10(4), 202-213.
- Permatasari, L., & Gultom, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(2), 98-110.
- Dewi, S., & Nugroho, A. (2023). Pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Materi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Inovasi*, 11(1), 25-37.
- Cahyaningtyas, S. (2023). Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 17(3), 70-82.