



Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN 44 Mataram

Miftahul Ayisah^{1*}, A.A Sukarso¹, Mohamad Junaidin Wirawan¹

¹ Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.812>

Article Info:

Received : 22 Juni 2025
Revised : 20 Juli 2025
Accepted : 27 Juli 2025
Published : 07 Agustus 2025

Correspondence:

Miftahul Ayisah

Phone: +62 853-9690-9594

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of the *Make a Match* learning model assisted by *Wordwall* media in improving the activeness and learning outcomes of second-grade students at SDN 44 Mataram. The research employed a quantitative approach using a classroom action research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The subjects consisted of 17 students. Data collection techniques included observation to measure student activeness, learning achievement tests to assess improvement in understanding, and documentation as supporting data. The results showed that the implementation of the *Make a Match* model assisted by *Wordwall* significantly increased students' learning activeness. In the first cycle, student participation was categorized as moderate, but after improvements in the second cycle, participation increased notably. This enhancement also had a positive impact on learning outcomes, as the students' average scores rose from 65 in the first cycle to 85 in the second cycle. Therefore, the *Make a Match* model assisted by *Wordwall* proved effective in creating an interactive and enjoyable learning atmosphere, while improving both student activeness and learning outcomes.

Keywords: *Make a Match*, *Wordwall*, Learning Activeness, Learning Outcomes.

Citation: Ayisah, M. A., Sukarso, A., & Wirawan, M. J. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN 44 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1905–1909. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.812>

Pendahuluan

Proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sering kali masih berpusat pada guru, dengan metode ceramah yang dominan, sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa dan kurang optimalnya hasil belajar. Berdasarkan observasi awal di kelas 2 SDN 44 Mataram, terlihat bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan menunjukkan hasil belajar yang belum memuaskan.

Keaktifan belajar merupakan aspek penting dalam pembelajaran, karena partisipasi aktif siswa berkontribusi langsung terhadap pemahaman konsep

dan peningkatan hasil belajar (Supriatna, Dkk. 2024). Keaktifan belajar tidak hanya mencakup keterlibatan fisik, tetapi juga melibatkan aspek kognitif dan emosional siswa. Fiteriani, (2017) menekankan bahwa motivasi intrinsik dan suasana belajar yang menyenangkan merupakan faktor kunci dalam mendorong keaktifan siswa. Salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Model *Make a Match* melibatkan aktivitas mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban atau konsep dan definisi, sehingga siswa harus aktif bergerak, berinteraksi, dan berpikir kritis. Menurut Fauhah, & Rosy, (2021), model *Make a Match* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena melibatkan unsur permainan dan kerja sama

antar siswa. Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall, sebuah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan pasangan, dan roda keberuntungan.

Kusnadi, & Azzahra, (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa karena bersifat menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Media ini juga memungkinkan guru untuk membuat variasi soal yang dapat diakses siswa secara langsung, baik di dalam kelas maupun secara daring. Penggunaan model *Make a Match* berbantuan media Wordwall diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan. Interaksi yang terjalin dalam pembelajaran kooperatif serta dukungan media digital yang menarik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, & Cole, (2018) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Vygotsky berpendapat bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat dalam aktivitas kolaboratif yang memungkinkan mereka untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model *Make a Match* berbantuan media Wordwall dan Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup satu pertemuan yang dirancang untuk mengamati perubahan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media Wordwall. PTK dipilih karena mampu mengidentifikasi permasalahan di kelas secara langsung dan memberikan solusi yang dapat dievaluasi secara sistematis.

Subjek penelitian ini adalah 17 siswa kelas 2 SDN 44 Mataram, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara total sampling karena jumlah siswa yang relatif sedikit, memungkinkan observasi menyeluruh terhadap seluruh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur

dampak model *Make a Match* terhadap keaktifan belajar siswa di kelas, serta peningkatan hasil belajar mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur keaktifan siswa selama pembelajaran dengan indikator seperti partisipasi dalam diskusi, antusiasme menggunakan media Wordwall, dan inisiatif menjawab pertanyaan. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan isian singkat diberikan di akhir setiap siklus untuk mengukur pemahaman materi. Dokumentasi, berupa catatan proses pembelajaran, foto aktivitas siswa, dan hasil pekerjaan siswa, digunakan untuk mendukung data observasi dan tes.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase keaktifan siswa dan ketuntasan hasil belajar. Peningkatan keaktifan diukur berdasarkan perbandingan hasil observasi pada siklus I dan II, sedangkan ketuntasan belajar dianalisis dari persentase siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keberhasilan penelitian ditandai dengan peningkatan keaktifan siswa mencapai minimal 75% dalam kategori aktif dan minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengukur peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Make a Match* berbantuan media Wordwall. Data yang dikumpulkan meliputi keaktifan belajar melalui observasi dan hasil belajar melalui tes formatif.

Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan siswa dalam penelitian ini diukur menggunakan lembar observasi yang mencakup beberapa indikator utama. Indikator tersebut meliputi partisipasi dalam diskusi kelompok, antusiasme dalam mengikuti permainan Wordwall, kemampuan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, serta tingkat fokus siswa terhadap instruksi guru selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap indikator digunakan untuk menilai sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis interaksi dan kolaborasi.

Siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih bersifat pasif dalam diskusi kelompok dan belum sepenuhnya antusias mengikuti permainan Wordwall. Beberapa siswa tampak ragu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Selain itu, tingkat fokus siswa terhadap instruksi guru juga masih bervariasi, sehingga perlu adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran

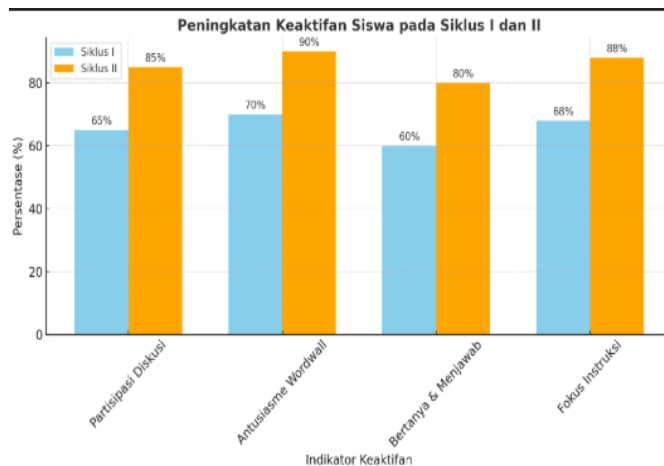
untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, keaktifan siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa tampak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, aktif berdiskusi, serta berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan media Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Persentase Keaktifan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

| No | Indikator Keaktifan | Siklus I (%) | Siklus II (%) | Peningkatan (%) |
|------------------|---|--------------|---------------|-----------------|
| 1 | Partisipasi dalam diskusi kelompok | 65 | 85 | 20 |
| 2 | Antusiasme mengikuti permainan Wordwall | 70 | 90 | 20 |
| 3 | Kemampuan bertanya dan menjawab | 60 | 80 | 20 |
| 4 | Fokus terhadap instruksi guru | 68 | 88 | 20 |
| Rata-rata | | 65,75 | 85,75 | 20 |

Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari 65,75% pada siklus I menjadi 85,75% pada siklus II.



Gambar 1. Peningkatan Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II

Diagram di atas menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap indikator keaktifan siswa dari Siklus I ke Siklus II. Indikator "Antusiasme mengikuti permainan Wordwall" mengalami peningkatan tertinggi dari 70% menjadi 90%.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar diukur melalui tes formatif setelah setiap siklus. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan adalah 75.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

| No | Keterangan | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|----|-----------------------------------|----------|-----------|-------------|
| 1 | Rata-rata Nilai Siswa | 72 | 85 | +13 |
| 2 | Jumlah Siswa Tuntas (≥ 75) | 10 | 16 | +6 |
| 3 | Jumlah Siswa Tidak Tuntas | 7 | 1 | -6 |
| 4 | Persentase Ketuntasan (%) | 58,8% | 94,1% | +35,3% |

Terdapat peningkatan rata-rata nilai dari 72 menjadi 85, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 58,8% menjadi 94,1%.



Gambar 2. Hasil belajar siswa

Diagram di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Rata-rata nilai meningkat dari 72 menjadi 85, dengan jumlah siswa tuntas naik dari 10 menjadi 16 orang. Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa model *Make a Match* berbantuan media Wordwall efektif diterapkan di kelas 2 SDN 44 Mataram.

Peningkatan Keaktifan Siswa:

Model *Make a Match* memungkinkan siswa aktif terlibat melalui proses pencocokan kartu yang interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Kagan, & Kagan, (1994)

yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan interaksi antar siswa sehingga mendorong partisipasi aktif. Selain itu, Wordwall sebagai media interaktif membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sesuai dengan teori Vygotsky, & Cole, (2018). tentang pentingnya interaksi sosial dalam pengembangan kognitif.

Peningkatan Hasil Belajar:

Peningkatan hasil belajar didukung oleh aktivitas belajar yang bermakna. Menurut Uno, & Mohamad, (2022) dalam bukunya mengatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan konsep akan meningkatkan pemahaman yang lebih dalam. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep melalui permainan Wordwall yang menarik.

Hubungan Keaktifan dan Hasil Belajar:

Peningkatan keaktifan belajar berkontribusi langsung terhadap hasil belajar siswa. Waite-Stupiansky, (2022) mengatakan dalam pembahasannya mengenai teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman.

Analisis Reflektif

Pada siklus I, keaktifan dan hasil belajar belum optimal karena siswa masih beradaptasi dengan model baru. Setelah refleksi dan perbaikan strategi di siklus II—seperti pemberian instruksi yang lebih jelas dan motivasi tambahan—terjadi peningkatan signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 44 Mataram. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan signifikan pada keaktifan siswa dari 65% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Peningkatan ini didukung oleh karakteristik model *Make a Match* yang interaktif dan menyenangkan, serta penggunaan media Wordwall yang menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 72 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar yang awalnya 58,8% naik menjadi 94,1%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* berbantuan

Wordwall tidak hanya efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa tetapi juga berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, model pembelajaran ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga jurnal ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen pembimbing lapangan, Kepala SDN 44 Mataram, para guru, serta siswa kelas 2 yang telah memberikan dukungan dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, masukan, dan dukungan moral maupun material sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar. Semoga jurnal ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.

Daftar Pustaka

- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Fiteriani, I. (2017). Membudayakan iklim semangat belajar pada siswa sekolah dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 115-25.
- Kagan, S., & Kagan, S. (1994). *Cooperative learning*. San Clemente: Kagan.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University Press.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Supriatna, N., Asy'ari, H., & Zamroni, M. A. (2024). Implementasi Active Learning Dalam Pembelajaran PAI Di SMK Negeri Tegalwaru Purwakarta. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(1), 146-162.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L., & Cole, M. (2018). *Lev Vygotsky: Learning and social constructivism*. Learning Theories for

Early Years Practice. UK: SAGE Publications Inc, 68-73.

Waite-Stupiansky, S. (2022). Jean Piaget's constructivist theory of learning. In *Theories of early childhood education* (pp. 3-18). Routledge.