

**UPAYA MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU
BERGAMBAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Ratna Yuliana Putri¹, Faizatul Khoirun Nisa², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

231330001380@unisnu.ac.id¹, 231330001392@unisnu.ac.id², syailin@unisnu.ac.id³

Abstrak

Rendahnya konsentrasi belajar peserta didik menjadi salah satu permasalahan yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Peserta didik cenderung mudah terdistraksi, kurang memperhatikan penjelasan guru, sering berbicara dengan teman, serta kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Sukosono, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik kelas II yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar mampu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Nilai rata-rata hasil angket meningkat dari 74,11 pada Siklus I menjadi 91,67 pada Siklus II, sedangkan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 80,95% menjadi 90,48%. Selain itu, peserta didik menunjukkan peningkatan perhatian selama pembelajaran, lebih aktif berdiskusi, mampu bekerja sama dengan baik, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi. Dengan demikian, model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar efektif digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci : *Make a Match*; kartu bergambar; konsentrasi belajar; Bahasa Indonesia; sekolah dasar

Abstract

Low learning concentration among elementary school students is one of the major factors affecting the effectiveness of the learning process. Students tend to be easily distracted, pay less attention to the teacher's explanations, frequently talk with classmates, and show limited participation during classroom activities. This study aimed to improve students' learning concentration through the implementation of the Make a Match learning model assisted by

picture card media in Indonesian language learning. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The research was conducted in the second semester of the 2025/2026 academic year at SD Negeri 3 Sukosono, Kedung District, Jepara Regency, involving 21 second-grade students, consisting of 13 boys and 8 girls. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation and were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The findings revealed that the implementation of the Make a Match learning model assisted by picture card media successfully improved students' learning concentration. The average questionnaire score increased from 74.11 in Cycle I to 91.67 in Cycle II, while classical learning mastery improved from 80.95% to 90.48%. Furthermore, students demonstrated greater attention during learning activities, actively participated in group discussions, collaborated more effectively with peers, and showed increased confidence when presenting discussion results. Therefore, the Make a Match learning model assisted by picture card media is an effective instructional alternative for improving elementary school students' learning concentration, particularly in Indonesian language learning.

Keywords: Make a Match; picture card media; learning concentration; Indonesian language learning; elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir, perhatian, dan konsentrasi belajar. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian pada kegiatan pembelajaran agar informasi dapat dipahami dengan baik. Siswa yang memiliki konsentrasi baik cenderung lebih mudah memahami materi, mengikuti arahan guru, dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh Rosidah, Rilianti, dan Miarto (2026) yang menyatakan bahwa konsentrasi belajar berperan penting dalam menjaga fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran di sekolah dasar dirancang berpusat pada peserta didik, bermakna, dan menyenangkan. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase A (kelas I–II), pembelajaran difokuskan pada pengembangan keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis secara terpadu (Kemendikbudristek, 2024). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam berkonsentrasi selama kegiatan belajar berlangsung.

Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya tercapai. Berdasarkan hasil observasi di kelas II SDN 01 Sukosono pada pembelajaran Bahasa Indonesia, ditemukan bahwa siswa cenderung aktif tetapi kurang terarah. Beberapa siswa sering berbicara dengan teman,

berpindah tempat duduk, bermain sendiri, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan kurang menggunakan media yang menarik, sehingga siswa kurang terlibat secara optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya konsentrasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Permasalahan ini perlu segera diatasi mengingat karakteristik siswa kelas rendah yang mudah terdistraksi dan memiliki rentang perhatian yang pendek. Siswa pada tahap ini lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan penggunaan media konkret. Rosidah dkk. (2026) menjelaskan bahwa pembelajaran yang interaktif dan edukatif dapat membantu meningkatkan fokus siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Make a Match. Model ini merupakan pembelajaran kooperatif berbasis permainan mencari pasangan kartu yang melibatkan keaktifan siswa. Melalui model ini, siswa dapat bergerak, berdiskusi, dan berinteraksi sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Safitri, Murtono, dan Kuryanto (2021) menyatakan bahwa Make a Match dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan Qomariyah (2020) menyebutkan bahwa model ini mampu meningkatkan motivasi belajar karena suasana belajar menjadi tidak monoton. Penggunaan model Make a Match akan lebih efektif jika didukung dengan media kartu bergambar. Media ini membantu siswa memahami materi melalui visual yang menarik dan konkret. Adreyani dan Wahyudi (2024) menjelaskan bahwa kartu bergambar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II, penggunaan model Make a Match berbantuan kartu bergambar sangat relevan karena dapat melatih pemahaman kosakata dan interaksi siswa melalui kegiatan yang menyenangkan. Siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga lebih fokus dan aktif selama pembelajaran. Pendekatan ini juga sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya konsentrasi belajar siswa di kelas II SDN 01 Sukosono perlu diatasi melalui inovasi pembelajaran. Model Make a Match berbantuan media kartu bergambar dipandang sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Kartu Bergambar pada Siswa SD.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari tindakan pada siklus sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Sukosono, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas II yang berjumlah 21 siswa, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki karakter aktif atau hiperaktif sehingga sering mengalami kesulitan berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut ditunjukkan dengan perilaku peserta didik yang mudah terdistraksi, sering berbicara dengan teman, berpindah tempat duduk, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan pada setiap siklus. Tahap perencanaan meliputi identifikasi masalah, penyusunan modul ajar, penyusunan instrumen penelitian, penyusunan lembar observasi, serta penyediaan media pembelajaran berupa kartu bergambar dan kartu pasangan yang digunakan dalam model Make a Match. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar melalui kegiatan mengamati gambar, mencari pasangan kartu yang sesuai, berdiskusi dengan pasangan, mempresentasikan hasil diskusi, serta memperoleh penguatan dari guru. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta tingkat konsentrasi belajar peserta didik selama penerapan model pembelajaran. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan pada setiap siklus sebagai dasar penyempurnaan pembelajaran pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan tingkat konsentrasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal peserta didik, kendala pembelajaran, serta tanggapan terhadap penerapan model Make a Match berbantuan media kartu bergambar. Angket digunakan untuk mengukur tingkat konsentrasi belajar peserta didik pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir peserta didik, hasil angket, serta dokumen pendukung lainnya. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, pedoman wawancara, lembar angket konsentrasi belajar, serta dokumentasi pembelajaran. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator konsentrasi belajar yang meliputi perhatian terhadap pembelajaran, kemampuan memusatkan perhatian, keterlibatan dalam kegiatan belajar, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan mengenai perubahan aktivitas serta konsentrasi belajar peserta didik selama pelaksanaan tindakan. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif sederhana dengan menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan klasikal, serta membandingkan hasil pada kondisi pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan tercapainya indikator keberhasilan, yaitu meningkatnya rata-rata skor konsentrasi belajar peserta didik dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Selain itu, keberhasilan tindakan juga ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, berkurangnya perilaku yang mengganggu konsentrasi belajar, serta meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Make a Match berbantuan media kartu bergambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 3 Sukosono, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik, yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi selama pelaksanaan tindakan pada setiap siklus.

Sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi awal (pra siklus) untuk mengetahui kondisi awal konsentrasi belajar peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki karakter aktif atau hiperaktif sehingga mudah terdistraksi selama pembelajaran. Peserta didik sering berbicara dengan teman, berpindah tempat duduk, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah. Setelah diterapkan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar, konsentrasi belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih fokus ketika mencari pasangan kartu, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi. Selain meningkatkan konsentrasi belajar, penerapan model ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Tahap Penelitian	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Ketuntasan %	Keterangan
Pra Siklus	21	-	-	Kondisi awal
Siklus I	21	74,11	80,95	Meningkat
Siklus II	21	91,67	90,48	Sangat Baik

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar mampu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Nilai rata-rata hasil angket meningkat dari 74,11 pada Siklus I menjadi 91,67 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 80,95% menjadi 90,48%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

a. Hasil Pra Siklus

Pelaksanaan pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal konsentrasi belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan berkonsentrasi selama pembelajaran. Peserta didik mudah terdistraksi, sering berbicara dengan teman, berpindah tempat duduk, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan keterlibatan peserta didik belum optimal sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif.

b. Hasil Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar pada materi *Kata-Kata Ajaib*. Peserta didik mengikuti kegiatan mengamati gambar, mencari pasangan kartu, berdiskusi dengan pasangan, dan mempresentasikan hasil di depan kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik mulai menunjukkan peningkatan konsentrasi belajar. Mereka terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif berdiskusi, serta mulai berani menyampaikan pendapat di depan kelas, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri dan belum mampu menggunakan kata-kata ajaib secara tepat.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

<i>Uraian</i>	<i>Hasil</i>
Jumlah siswa	21
Nilai Rata-rata	74,11
Siswa tuntas	17
Siswa belum tuntas	4
Persentasi Ketuntasan	80,95 %

Walaupun telah terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal, hasil refleksi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif berdiskusi, belum percaya diri saat presentasi, dan masih bergantung pada teman kelompok. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

c. Hasil Siklus II

Pada Siklus II guru melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Guru memberikan arahan permainan yang lebih jelas, meningkatkan variasi kartu bergambar, memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh peserta didik untuk berdiskusi dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Hasil tindakan menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih fokus selama kegiatan berlangsung, mampu bekerja sama dengan baik, serta lebih percaya diri saat menjelaskan hasil diskusi di depan kelas.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

<i>Uraian</i>	<i>Hasil</i>
Jumlah siswa	21
Nilai Rata-rata	91,67
Siswa tuntas	19
Siswa belum tuntas	2
Persentasi Ketuntasan	90,48 %

Hasil pada Siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Sebagian besar peserta didik telah mampu berkonsentrasi dengan baik selama pembelajaran, aktif dalam kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil pembelajaran. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Perbandingan Hasil Belajar

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Setiap Siklus

<i>Indikator</i>	<i>Siklus I</i>	<i>Siklus II</i>
Nilai rata-rata	74,11	91,67
Ketuntasan %	80,95	90,48
Siswa tuntas	17	19
Siswa belum tuntas	4	2
<i>kategori</i>	<i>Baik</i>	<i>Sangat Baik</i>

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 4 terlihat adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklus. Nilai rata-rata meningkat sebesar 17,56 poin, yaitu dari 74,11 pada Siklus I menjadi 91,67 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 80,95% menjadi 90,48%, sedangkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan bertambah dari 17 siswa menjadi 19 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas II SD Negeri 3 Sukosono.

Pembahasan Penelitian

Penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas II SD Negeri 3 Sukosono. Model pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk memusatkan perhatian selama pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dalam kegiatan belajar, serta mengurangi perilaku yang dapat mengganggu konsentrasi, seperti berbicara dengan teman atau berpindah tempat duduk.

Pada kondisi pra siklus, konsentrasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mudah terdistraksi, kurang memperhatikan penjelasan guru, sering berbicara dengan teman, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah sehingga pembelajaran berlangsung secara satu arah dan kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif. Setelah tindakan diberikan pada Siklus I melalui penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar, peserta didik mulai menunjukkan perubahan perilaku belajar. Mereka terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif mencari pasangan kartu, berdiskusi dengan teman, serta mulai berani menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Walaupun demikian, hasil refleksi menunjukkan masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri dan belum terlibat secara optimal dalam diskusi kelompok.

Perbaikan pembelajaran pada Siklus II semakin meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Guru memberikan petunjuk permainan yang lebih jelas, memvariasikan media kartu bergambar, memberikan pendampingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi

dalam diskusi dan presentasi. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya perhatian peserta didik selama pembelajaran, meningkatnya kerja sama antarpeserta didik, serta tumbuhnya rasa percaya diri ketika menyampaikan hasil diskusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata meningkat dari 74,11 pada Siklus I menjadi 91,67 pada Siklus II, sedangkan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 80,95% menjadi 90,48%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif sekaligus meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Tyas, Fardani, dan Kironoratri (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model Make a Match berbantuan media kartu mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kerja sama dan interaksi antarteman. Aktivitas belajar yang meningkat akan berdampak pada meningkatnya perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Adreyani dan Wahyudi (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran Make a Match mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Media visual yang menarik membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan perhatian selama pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan kartu bergambar menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap meningkatnya konsentrasi belajar peserta didik.

Selain itu, penelitian Wahid, Nurdianah, dan Ulfa (2026) menunjukkan bahwa penerapan metode Make a Match berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu mengurangi kejenuhan belajar sehingga peserta didik lebih fokus mengikuti pembelajaran. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar sekaligus memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rohmah dan Zuliana (2025) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran Make a Match berbantuan kartu bergambar mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui aktivitas mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan

mempresentasikan hasil kerja. Kegiatan tersebut menjadikan peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran sehingga perhatian dan fokus belajar meningkat.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas II SD Negeri 3 Sukosono. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya rata-rata hasil angket konsentrasi belajar, bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan, serta meningkatnya persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus. Selain meningkatkan konsentrasi belajar, model pembelajaran ini juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, yaitu meningkatnya keaktifan, motivasi, kerja sama, kemampuan berkomunikasi, dan rasa percaya diri peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas II SD Negeri 3 Sukosono, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar mampu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta keberanian menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil angket konsentrasi belajar dari 74,11 pada Siklus I menjadi 91,67 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 80,95% pada Siklus I menjadi 90,48% pada Siklus II, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik sekolah dasar. Melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, bekerja sama, dan mempresentasikan hasil pembelajaran, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Aktivitas tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif sehingga peserta didik lebih fokus mengikuti pembelajaran, lebih termotivasi untuk belajar, serta lebih aktif dalam

setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu bergambar layak diterapkan sebagai salah satu strategi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran yang menarik. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan penelitian mengenai penerapan model Make a Match berbantuan berbagai media pembelajaran pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, maupun variabel yang berbeda sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adreyani, L. O., & Wahyudi, W. (2024). Pengembangan media kartu bergambar dalam pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan minat belajar materi gaya pada siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 622–630. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1703>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Qomariyah, S. (2020). *Motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia dalam pembelajaran make a match berbantuan media cerita bergambar*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 59–71.
- Rosidah, D., Rilianti, A. P., & Miarto, H. (2026). Meningkatkan konsentrasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD melalui permainan edukatif. *Prosiding SENTRATAMA (Seminar Nasional Transformasi dan Teknologi Pendidikan Al Hikmah)*, 2, 992–1007.
- Safitri, Y. M., Murtono, & Kuryanto, M. S. (2021). Keefektivan model *Make a Match* berbantuan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3).
- Saputri, B. E., & Indrapangastuti, D. (2025). Studi literatur: Model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan multimedia untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. *SHEs: Conference Series*, 8(3), 74–83.
- Simbolon, E., Taofik, T., & Soleh, D. A. (2025). Analisis dampak lingkungan kelas terhadap konsentrasi belajar siswa. *Irsyaduna Journal*, 5(1), 116–128.

- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Make a Match* berbantuan media kartu kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88.
- Wahid, A., Nurdianah, N., & Ulfa, M. (2026). Penerapan metode pembelajaran *Make a Match* berbantuan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 72 Barru pada materi bagian-bagian tumbuhan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 19894–19898. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5093>