



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 16 No. 1 Maret 2026

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTU MEDIA *FLASH CARD* MAPU TERHADAP HOTS IPAS SISWA KELAS V SD

Silvi Yunita Wulandari¹, Yulina Ismiyanti²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Islam Sultan Agung^{1,2}

Surel : 34302200047@std.unissula.ac.id

ABSTRACT

The Higher Order Thinking Skills (HOTS) of elementary school students still need to be improved because the learning tends to be teacher-centered and does not actively involve the students. This study aims to determine the effect of the Make a Match learning model assisted by MAPU Flash Card media on HOTS abilities in fifth-grade elementary school IPAS learning. The research uses a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest design involving 24 fifth-grade students. Data were obtained thru descriptive tests before and after the treatment, and then analyzed using validity, reliability, normality tests, and the Paired Sample T-Test. The research results show an increase in the average score from 71.57 in the pretest to 85.42 in the posttest with a significance value < 0.05 . Based on these results, it can be concluded that the Make a Match learning model assisted by MAPU Flash Card media has a positive effect on improving the HOTS IPAS abilities of fifth-grade elementary school students.

Keywords: Make a Match, MAPU Flash Card, Higher Order Thinking Skills, IPAS

ABSTRAK

Kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik sekolah dasar masih perlu ditingkatkan karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flash Card* MAPU terhadap kemampuan HOTS pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest* yang melibatkan 24 peserta didik kelas V. Data diperoleh melalui tes uraian sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan *Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 71,57 pada *pretest* menjadi 85,42 pada *posttest* dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flash Card* MAPU berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan HOTS IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: *Make a Match*, *Flash Card* MAPU, *Higher Order Thinking Skills*, IPAS

Copyright (c) 2026 Silvi Yunita Wulandari¹, Yulina Ismiyanti²

✉ Corresponding author:

Email : 34302200047@std.unissula.ac.id

HP : 085870216979

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 24 March 2026, Accepted 04 May 2026, Published 06 May 2026

DOI : [10.24114/4p30f970](https://doi.org/10.24114/4p30f970)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci kemajuan suatu negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran tidak lagi semata-mata berorientasi pada penguasaan pengetahuan, melainkan juga pada pengembangan berbagai kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Proses pembelajaran diharapkan akan meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Lubis et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara terstruktur dan berpusat pada peserta didik agar dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Salah satu kompetensi esensial dalam pembelajaran abad ke-21 adalah *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), yang mencakup kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Brookhart, 2021). HOTS berperan dalam membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam melalui proses berpikir kritis dan sistematis (Brahim, 2024). Oleh sebab itu, pengembangan HOTS menjadi fokus utama dalam pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Integrasi HOTS dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara logis dan kontekstual (Ismiyanti et al, 2025).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terealisasi dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Kemampuan HOTS peserta didik masih tergolong rendah, khususnya dalam menyelesaikan soal yang menuntut kemampuan analisis dan penalaran. Hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Gebangsari 03 menunjukkan bahwa metode pembelajaran IPAS masih didominasi oleh

ceramah dan penugasan individu. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih cenderung menjadi pasif dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada keterbatasan peluang peserta didik untuk mengembangkan kecerdasan berpikir tingkat tinggi (Adi et al., 2025). Selain itu, peserta didik cenderung lebih mudah menjawab soal berbasis hafalan dibandingkan soal yang menuntut pemahaman konseptual yang mendalam.

Temuan tersebut diperkuat oleh Data hasil belajar peserta didik mendukung temuan tersebut. Dari 24 peserta didik, hanya 9 (37,5%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setidaknya 70. 15 peserta didik lainnya, atau 62,5 persen, masih belum mencapai ketuntasan. Sebagian besar peserta didik masih kesulitan memahami materi IPAS, terutama yang berkaitan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, menurut nilai rata-rata kelas 67 (Aeni, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum mampu menciptakan HOTS dengan cara yang paling efektif. Akibatnya, inovasi pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. .

Salah satu solusi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model pembelajaran ini menekankan kegiatan mencocokkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang dilakukan melalui kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok. Model *Make a Match* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik terlibat secara langsung dalam proses belajar (Mbau et al., 2021). Melalui aktivitas ini, peserta didik dilatih untuk berpikir cepat,

bekerja sama, dan memahami konsep secara lebih mendalam. Selain itu, model ini memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik dengan membantu mereka berinteraksi satu sama lain (Ismiyanti, 2022).

Selain model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flash card*, yaitu media berupa kartu yang berisi gambar atau informasi tertentu untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat konsep dengan lebih mudah, adalah salah satu media yang dapat digunakan. Media ini memiliki manfaat dari presentasi visual yang menarik, yang dapat meningkatkan perhatian dan daya ingat peserta didik (Wang et al., 2023). Selain itu, penggunaan *flash card* juga dapat merangsang aktivitas berpikir karena peserta didik dituntut untuk mengaitkan informasi yang terdapat pada kartu dengan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Oleh karena itu, media ini dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Flash Card MAPU* (Masa Pubertas), yaitu media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep yang terkait dengan masa pubertas. Kartu-kartu ini berisi gambar dan penjelasan singkat tentang perubahan fisik, emosional, dan sosial yang terjadi selama masa pubertas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara visual dan kontekstual tentang masa pubertas. Karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif, media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS (Briliyanti, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan

bahwa model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik (Ermawati et al., 2024). Selain itu, penggunaan media *flash card* juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik (Ismiyanti et al., 2026). Namun, penelitian yang mengintegrasikan model *Make a Match* dengan media *Flash Card MAPU* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan HOTS masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*), yaitu mengombinasikan model pembelajaran kooperatif dengan media visual dalam satu pendekatan pembelajaran. Kebaruan ini diharapkan dapat Kebaruan ini diharapkan dapat membantu membangun metode pembelajaran yang lebih kreatif di sekolah dasar..

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran *Make a Match* yang dibantu oleh media *Flash Card MAPU* terhadap kemampuan berpikir tinggi (HOTS) IPAS siswa kelas V di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembuatan model dan media pembelajaran yang efektif. Selain itu, hasilnya juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen yang bertujuan untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang mengolah data menggunakan teknik statistik sehingga hasil analisis disajikan dalam bentuk angka (Sahir, 2021). Desain penelitian yang

digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*.

Tabel 1. One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Desain ini bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* MAPU. Desain ini dipilih karena kondisi lapangan yang terbatas dan karakteristik subjek penelitian, sehingga semua peserta didik menerima perlakuan yang sama (Ermawati et al., 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gebangsari 03 pada peserta didik kelas V. Populasi merupakan seluruh elemen dalam penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk dianalisis (Suriani et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Gebangsari 03. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2023). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh peserta didik dapat dijadikan subjek penelitian. Dengan demikian, data yang diperoleh mampu menggambarkan kondisi kelas secara menyeluruh. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 24 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes.

Instrumen penelitian berupa tes kemampuan HOTS berbentuk 15 soal uraian yang diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan setelah diberikan perlakuan (Ermawati et al., 2024). Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data.

Dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan termasuk uji normalitas menggunakan metode *Shapiro Wilk* untuk menentukan apakah data berdistribusi normal, dan uji hipotesis menggunakan *paired sampel t-test* yang berpasangan untuk menentukan pengaruh perlakuan terhadap kemampuan peserta didik untuk mengatasi HOTS (Fitri et al., 2023). Proses analisis ini didukung oleh perangkat lunak *SPSS V.26* untuk platform *windows*.

Analisis juga digunakan untuk menilai ketercapaian hasil belajar siswa berdasarkan standar yang ditetapkan. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan jika nilai signifikansi < 0,05. Oleh karena itu, analisis data ini digunakan untuk menentukan pengaruh model pembelajaran *Make a Match* yang dibantu oleh media *Flash Card* MAPU terhadap kemampuan HOTS peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua hari, yaitu *pretest* pada tanggal 20 April 2026 dan *posttest* pada tanggal 21 April 2026. Perlakuan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flash Card* MAPU. Pembelajaran dilaksanakan secara

berkelompok. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok besar di mana setiap kelompok terdiri dari 12 peserta didik.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan lebih dulu uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dengan metode *Shapiro Wilk* diterapkan guna memastikan data memiliki distribusi normal. Hasil uji normalitas *pretest* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Test of Normality			
Pretest HOTS	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
	.932	24	.149

Berdasarkan tabel 2, diperoleh nilai signifikansi (sig.) yaitu 0,149. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa nilai sig. 0,149 > 0,05 yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji normalitas juga dilakukan terhadap data *posttest* untuk memastikan bahwa data hasil setelah perlakuan memiliki distribusi yang normal. Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Flash Card MAPU*, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan. Hasil uji normalitas *posttest* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Test of Normality			
Pretest HOTS	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
	.946	24	.283

Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (sig.) yaitu 0,283. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa nilai sig. 0,283 > 0,05 yang berarti data tersebut berdistribusi

normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, analisis data selanjutnya dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Uji ini digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik. Hasil perhitungan uji *paired sample t-test* disajikan pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Data	Mean	Std. Dev	t	df	Sig.
Pretest		10,16			
-	-13,857	9	-6,244	23	<0,001
Posttest					

Berdasarkan tabel 4, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar < 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flash Card MAPU* terhadap kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini dirancang untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* yang didukung oleh penggunaan media *Flash Card MAPU* terhadap kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik kelas V di SDN Gebangsari 03. Variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Make a Match* yang diintegrasikan dengan media *Flash Card MAPU*, sedangkan variabel dependennya adalah kemampuan HOTS

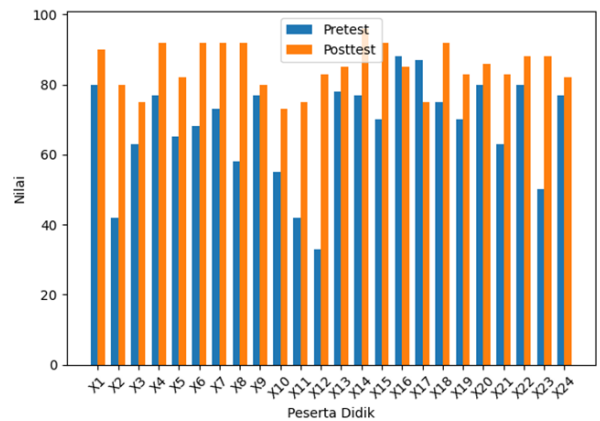
peserta didik. Indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan HOTS meliputi tiga aspek utama, yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik kelas V di SDN Gebangsari 03 memiliki kemampuan HOTS yang relatif rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang signifikan diperlukan dalam hal ini. Selain itu, metode konvensional masih sering mendominasi dalam pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan beragam belum diimbangi dengan penerapan metode ini. Kondisi ini berdampak pada minat belajar peserta didik yang rendah dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Sari et al., 2025).

Penelitian eksperimen ini dilakukan dalam dua pertemuan dan melibatkan satu kelas sebagai subjek penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur dampak model pembelajaran *Make a Match* yang dibantu oleh media *Flash Card* MAPU terhadap kemampuan HOTS siswa. Proses penelitian terdiri dari tiga tahap. Pertama, peserta diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan mereka. Selanjutnya, penerapan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik diterapkan, dan terakhir, peserta diberikan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan HOTS peserta didik yang signifikan, sebagaimana tercermin dalam perbandingan skor antara *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada grafik sebelumnya. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,57 meningkat menjadi 85,42 pada *posttest*, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi setelah

diberikan perlakuan pembelajaran. Berikut ini disajikan grafik komparasi skor antara *pretest* dan *posttest*:



Gambar 1. Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik nilai *pretest* dan *posttest* di atas, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa meningkatkan nilai mereka setelah perlakuan. Nilai *posttest* hampir semua peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Secara keseluruhan, grafik tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* MAPU.

Temuan ini juga terkonfirmasi melalui peningkatan persentase capaian pada setiap indikator HOTS IPAS sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Pencapaian Indikator HOTS

Indikator	Pencapaian	
	Pretest	Posttest
Menganalisis (C4)	71%	85%
Mengevaluasi (C5)	70%	84%
Mencipta (C6)	68%	87%

Berdasarkan tabel pencapaian indikator *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) di atas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan

pada setiap indikator setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Pada indikator menganalisis (C4), terjadi peningkatan dari 71% pada saat *pretest* menjadi 85% pada saat *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perkembangan dalam mengidentifikasi, menghubungkan, dan mengolah informasi secara lebih mendalam.

Selanjutnya, pada indikator mengevaluasi (C5), terjadi peningkatan dari 70% pada saat *pretest* menjadi 84% pada saat *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai mampu menilai dan mempertimbangkan berbagai informasi secara lebih kritis dan logis.

Pada indikator mencipta (C6), juga terjadi peningkatan dari 68% pada saat *pretest* menjadi 87% pada saat *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu mengembangkan ide, menyusun solusi, serta menghasilkan pemikiran baru berdasarkan konsep yang dipelajari.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan keselarasan dengan temuan dalam penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Vella (2022) membahas mengenai pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut diperkuat dengan data peningkatan nilai rata-rata siswa, yaitu dari 65,30 pada *pretest* meningkat menjadi 82,45 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian pendukung lainnya dilakukan oleh Aprilianti et al. (2025) yang bagaimana penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran dan peningkatan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Isrianti & Ismiyanti (2025) menemukan bahwa menggunakan pembelajaran berbasis proyek yang didukung media digital dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan mendorong proses berpikir kritis melalui aktivitas seperti pemecahan masalah kontekstual, kolaborasi, dan eksplorasi.

Hasil penelitian ini tidak terlepas dari landasan teori belajar yang mendukung efektivitas model pembelajaran *Make a Match* berbantu media *Flash Card MAPU*, khususnya teori konstruktivisme dan kognitivisme. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Dalam pembelajaran menggunakan model *Make a Match*, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses menemukan pasangan kartu, berdiskusi, serta membangun pemahaman secara mandiri (Sonsupap & Cojorn, 2023).

Selain itu, teori kognitivisme juga menjadi landasan dalam penelitian ini. Teori kognitivisme menekankan bahwa proses belajar melibatkan aktivitas mental seperti

mengingat, memahami, mengolah, dan menyusun informasi. Dalam penerapan model *Make a Match*, peserta didik dituntut untuk berpikir secara aktif dalam menganalisis isi kartu, mengevaluasi kecocokan pasangan, serta menyusun jawaban yang tepat.

Selain kedua teori tersebut, pembelajaran ini juga berkaitan dengan konsep *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), yang menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Menurut Brookhart (2021) HOTS merupakan kemampuan berpikir yang melibatkan pengolahan informasi secara mendalam dan kompleks untuk memecahkan masalah. Dalam penelitian ini, aktivitas pembelajaran yang dilakukan melalui model *Make a Match* berbantu media *Flash Card* MAPU terbukti mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan ketiga indikator HOTS tersebut (Zhao et al., 2023).

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantu media *Flash Card* MAPU mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik secara efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik kelas V sekolah dasar dipengaruhi positif oleh model pembelajaran *Make a Match* yang menggunakan media *Flash Card* MAPU. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 71,57 pada *pretest* menjadi 85,42 pada *posttest*. Selain itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, dengan nilai signifikansi sebesar $<0,001$ yang lebih kecil

dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* MAPU secara signifikan meningkatkan kemampuan HOTS siswa pada mata pelajaran IPAS materi pubertas kelas V SDN Gebangsari 03.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya adalah waktu penelitian yang relatif singkat, penggunaan desain eksperimen pre-experimental tanpa kelompok kontrol, yang membuat hasilnya tidak dapat dibandingkan secara lebih luas. Selain itu, jumlah sampel yang digunakan hanya untuk satu kelas, sehingga generalisasi hasil penelitian menjadi terbatas. Akibatnya, peneliti selanjutnya harus menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *True Experimental* atau *Quasi Experimental* dengan melibatkan kelompok kontrol, memperluas jumlah dan variasi sampel, serta memperpanjang waktu penelitian agar diperoleh hasil yang lebih optimal dan generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, D., Makki, M., & Novitasari, S. (2025). *Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal berbasis HOTS (higher order thinking skill) kelas IV sekolah dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 1–8. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29345>
- Aeni, N. (2024). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar*. *Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, 15(1), 121–132. <https://doi.org/10.62945/darussalam.v1i2.231>
- Aprilianti, W., Mukmin, B. A., & Putra, A. S.

- G. (2025). *Penggunaan media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi skala kelas VI SDN Burengan 02 Kediri*. *Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 503–513. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.592>
- Brahim, B. (2024). *Critical thinking in education: Skills and strategies*. *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(7), 4723–4727. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i07-23>
- Brookhart, S. M. (2021). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. ASCD. <https://doi.org/10.1002/9781119573603>
- Ermawati, D., Febbilla, R. F., Setiawati, H. I., Wulandari, R. W., & Anggira, R. (2024). *Analisis kemampuan penalaran siswa dalam pemecahan masalah matematika soal HOTS siswa kelas III SDN 1 Kedungdowo*. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.31597/ja.v10i1.952>
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Pagiling, A. S., Munfarikhatin, I. N., Hutagaol, D. N. S., & Anugrah, N. (2023). *Dasar-dasar statistika untuk penelitian*. Bandung: Yayasan Kita Menulis.
- Ismiyanti, Y. (2022). *Pendampingan guru sekolah dasar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal*. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(1). <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462>
- Ismiyanti, Y., Afandi, M., Pratama, G. C., Yustiana, S., & Rachmadullah, R. (2026). *Integrating local folklore animation of Barong Putih into civic education to promote indigenous cultural conservation among primary school students*. *Cogent Education*, 13(1), 2620856. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2026.2620856>
- Ismiyanti, Y., Fatmawati, S., Sari, Y., Jupriyanto, J., Enfesta, L., & Khosa, M. (2025). *KEBAYA: Digital comics on Indonesian cultural diversity to enhance high-order thinking skills in elementary school*. *Profesi Pendidikan Dasar*, 12(3), 352–368. <https://doi.org/10.23917/ppd.v12i3.13918>
- Isrianti, D., & Ismiyanti, Y. (2025). *Influence of project based learning model assisted by interactive digital media on students' critical thinking skill in social science and science subjects at elementary school*. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.19109/jip.v11i1>
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, & Nasution, A. F. (2023). *Pengembangan kurikulum merdeka sebagai upaya peningkatan keterampilan abad ke-21 dalam pendidikan*. *Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.222>
- Mbau, Y. B., Meha, A. M., & Foeh, Y. (2021). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 22–27. <https://doi.org/10.24114/jpb.v9i2.19078>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. KBM Indonesia.
- Sari, Y., Jupriyanto, J., Ismiyanti, Y., & Amelia, W. (2025). *Transforming primary science learning with AI-based interactive multimedia: Impacts on critical thinking skills in primary education*. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 11(4), 1596–1607. <https://doi.org/10.33394/jk.v11i4.17759>
- Sonsupap, K., & Cojorn, K. (2023). *A collaborative profesional development and its impact on teacher's ability to foster higher order thinking skills*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(2), 561–569. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2>

- [21182](#)
Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). *Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan*. IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Vella, N. (2022). *Pengaruh model make a match terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(12), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v9i12.43523>
- Wang, Y., Chen, X., & Li, Q. (2023). *Active learning in science education*. *International Journal of Educational Research*, 119, 102110. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2023.102110>
- Zhao, Y., Chen, L., & Wang, S. (2023). *Collaborative learning and higher-order thinking skills*. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101241. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101241>