

Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Menggunakan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pembagian Kelas IV SDN 21 Kota Ternate

Aslinda Udin¹, Darmawati Hady², Dwi Widyastuti Nurharyanto³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Khairun, Kota Ternate, Indonesia

e-mail: aslindaudin033@gmail.com¹, mrs_darmawati@yahoo.com², dwi.widyastuti@unkhair.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pembagian di kelas IV SDN 21 Kota Ternate. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian terdiri dari 18 peserta didik, dengan rincian 9 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Penelitian dirancang dengan desain PTK yang meliputi empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas peneliti pada siklus I mencapai 81,67% dan meningkat menjadi 88,67% pada siklus II. Aktivitas peserta didik juga menunjukkan peningkatan, dari 73,22% pada siklus I menjadi 91,08% pada siklus II. Tingkat ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 50%, dengan 9 peserta didik tuntas dan 9 peserta didik tidak tuntas dengan nilai rata-rata 54. Pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 77,79%, dengan 14 peserta didik tuntas dan 4 peserta didik tidak tuntas dengan nilai rata-rata 76. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 21 Kota Ternate, dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 27,79% dari siklus I ke siklus II.

Kata Kunci: *Make A Match*, *Media Flashcard*, *Pembagian*, *Peningkatan*

Abstract

This research aims to determine the application of the *make a match* type cooperative learning model using *flashcard* media to improve learning outcomes in Division material in class IV SDN 21 Ternate City. This type of research is qualitative research with a Classroom Action Research (CAR) approach. The research subjects consisted of 18 students, with details of 9 male students and 9 female students. The research was designed with a CAR design which includes four stages: planning, implementation, observation and reflection. Data collection is carried out through tests, observation and documentation. Based on the research results, research activity in cycle I reached 81.67% and increased to 88.67% in cycle II. Student activity also showed an increase, from 73.22% in cycle I to 91.08% in cycle II. The level of learning completeness in the first cycle was 50%, 9 students completed and 9 students did not complete with an average score of 54. In the second cycle, completeness increased to 77.79%, with 14 students completing and 4 students not completing the average. average score 76. These results indicate that the application of the *Make a Match* type cooperative learning model using *flashcard* media is effective in improving the learning outcomes of class IV students at SDN 21 Ternate City, with an increase in the completeness of learning outcomes by 27.79% from cycle I to cycle II.

Keywords: *Make A Match*, *Flashcard Media*, *Distribution*, *Improvement*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan berfungsi sebagai panduan untuk mengoptimalkan

kemampuan yang dimiliki anak untuk mendapatkan kualitas yang terbaik sebagai individu dan anggota masyarakat. Selain itu, pendidikan juga sebagai sarana untuk dapat memenuhi kebutuhan pendidikan yang layak dengan mengembangkan potensi dari masing-masing peserta didik. Tidak hanya dalam pembelajaran namun peran peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat juga turut diperhatikan (Dayanti, 2021).

Secara umum, pendidikan mencakup segala situasi dalam kehidupan yang berdampak pada perkembangan individu, yang disebut juga sebagai pengalaman belajar. Setiap orang memiliki pengalaman belajar yang unik sepanjang hidupnya. Pengalaman belajar bisa didapatkan di berbagai tempat, termasuk di sekolah. Pengalaman ini diperoleh melalui pembelajaran berbagai mata pelajaran yang bermanfaat di masa depan, terutama mata pelajaran matematika. Matematika adalah pelajaran penting dalam pendidikan dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Mata pelajaran matematika sekolah dasar tentunya berbeda dengan mata pelajaran pada tingkat kelas lainnya, terutama dari segi bahan ajar. Pelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap menarik karena memiliki karakteristik yang berbeda. Namun, karena kemampuan berpikir peserta didik di tingkat sekolah dasar belum mencapai tahap analitis, matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan.

Guru sebagai fasilitator di dalam kelas memerlukan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbagai cara dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut menyesuaikan dengan kondisi kelas dan karakteristik peserta didik. Peningkatan kualitas pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar adalah proses penerimaan informasi dan peningkatan kemampuan dalam ketiga aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotorik) untuk mencapai tujuan tertentu (Gosachi & Japa, 2020 & Manti, 2021).

Peningkatan minat peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang baik dapat dilakukan dengan model pembelajaran. Banyak jenis model pembelajaran yang menarik dan inovatif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (Topandra, 2020). Model ini menggabungkan unsur permainan ke dalam pembelajaran sehingga membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Sari et al., 2023). Penggunaan model pembelajaran akan lebih maksimal dengan memadukannya dengan media yang tepat. Maka model *make a match* ini dijalankan dengan menggunakan media *flashcard*. *Flashcard* merupakan kartu dengan gambar-gambar yang mengandung informasi-informasi atau materi yang diperlukan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 21 Kota Ternate, peneliti menemukan adanya permasalahan yang terjadi pada hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika khususnya materi operasi hitung pembagian. Permasalahan tersebut adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang menarik sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika terutama dalam pembagian masih sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari interaksi antara peneliti dengan peserta didik, dimana ketika peneliti menanyakan tentang pembagian, ada beberapa

peserta didik yang belum mampu menjawab pertanyaan dari peneliti dengan benar. Selain interaksi antara peserta didik, terjadi juga interaksi antara peneliti dengan guru kelas yang disebut dengan wawancara. Hasil wawancara peneliti dengan guru mendapatkan hasil bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Metode tersebut terkadang membuat peserta didik merasa bosan dan apa yang disampaikan guru tidak terserap.

Dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 21 Kota Ternate dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* menggunakan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Pembagian Kelas IV SDN 21 Kota Ternate. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembagian kelas IV SDN 21 Kota Ternate. Tujuan kedua adalah mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model Kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *flashcard* pada materi pembagian kelas IV SDN 21 Kota Ternate.

2. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan analisis kualitatif. Terdapat empat tahapan yang dilaksanakan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 21 Kota Ternate, waktu yang digunakan dalam penelitian ini pada siklus I dan II masing-masing dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan yaitu siklus I pada hari Kamis, 29 Agustus 2024 dan siklus II Selasa, 03 September 2024. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 39 Kota Ternate dengan subjek penelitian berada pada kelas IV. Jumlah peserta didik pada kelas ini sebanyak 18 orang yaitu 9 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan juga dokumentasi. Untuk analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut (Arikunto, 2013).

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang memperoleh nilai}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{T}{Tt} \times 100\% \quad (2)$$

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\sum X}{\sum N} \quad (3)$$

$$\text{Persentase aktivitas peserta didik/guru} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \quad (4)$$

3. Hasil dan Pembahasan

Paparan Proses Dan Hasil Penelitian Siklus 1

Tahap Pengamatan & Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan penelitian dilakukan bersamaan dengan kegiatan pengamatan. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil pengamatan observasi yang diperoleh yaitu:

Hasil Observasi Peserta didik

Hasil pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik pada siklus I menunjukkan nilai 41 dari skor maksimum 56, atau sebesar 73,22% dari 14 aspek penilaian. Berdasarkan data tersebut, aktivitas pembelajaran peserta didik pada siklus I dikategorikan baik.

Hasil Observasi Guru

Hasil pengamatan oleh observer (guru kelas IV) terhadap aktivitas pembelajaran peneliti pada siklus I menunjukkan nilai 49 dari skor maksimum 60, atau sebesar 81,67% berdasarkan 15 aspek penilaian. Berdasarkan data tersebut, aktivitas pembelajaran pada siklus I dikategorikan sangat baik.

Hasil Belajar Peserta didik

Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 9 orang dari 18 orang peserta didik, yaitu dengan persentase peserta didik yang tuntas adalah 50% dan peserta didik yang tidak tuntas mencapai 50%. Dari hasil evaluasi belajar peserta didik pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 54.

Tahap Refleksi

Dalam refleksi ini, guru kelas menyarankan agar peneliti mengurangi keributan di kelas selama penerapan model "*Make a Match*" dengan lebih tegas dan nada bicara yang lebih besar. Seringkali beberapa peserta didik tampak kurang bersemangat; dalam situasi ini, peneliti mendekati mereka secara personal untuk memberikan motivasi. Namun, meskipun pendekatan personal dilakukan, suasana kelas tetap tidak selalu kondusif. Untuk menarik kembali perhatian peserta didik, peneliti menggunakan ice breaking sederhana seperti, "Halo!" dijawab peserta didik dengan, "Hai!". Metode ini membantu mengurangi kebisingan dan mengembalikan fokus peserta didik.

Pada siklus I, hasil belajar peserta didik masih rendah, dengan beberapa peserta didik belum mencapai KKTP. Peneliti memutuskan melanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki strategi, metode, dan pendekatan agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat sesuai target.

Paparan Proses dan Hasil Penelitian Pada Siklus II

Tahap Pengamatan dan Pelaksanaan

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas IV. Hasil pengamatan yang diperoleh yaitu:

Hasil Observasi Peserta didik

Aktivitas peserta didik pada siklus II meningkat dibanding dengan siklus yang sebelumnya yaitu dengan perolehan nilai rata-rata 91,08% dari skor maksimum 56 dan perolehan nilai 51 atau kualifikasi sangat baik.

Hasil Observasi Guru

Aktivitas peneliti pada siklus II meningkat dengan siklus sebelumnya yaitu dengan perolehan nilai rata-rata 88,33 % atau kualifikasi sangat baik.

Hasil belajar peserta didik

Hasil belajar peserta didik sebanyak 14 peserta didik atau 77,79 % yang tuntas. Sedangkan yang tidak tuntas yaitu 4 orang peserta didik atau 22,21%. Dengan nilai rata-rata pada siklus II mencapai 76.

Tahap Refleksi

Pada refleksi siklus II, peneliti dan guru kelas mengevaluasi perbaikan yang telah diterapkan. Peneliti menjadi lebih tegas dan menggunakan nada bicara yang lebih besar untuk mengurangi keributan, sehingga suasana kelas lebih terkendali. Pendekatan personal tetap dilakukan untuk memotivasi peserta didik yang kurang semangat. Di siklus II ini, peneliti menambahkan teknik ice breaking dengan aktivitas fisik sederhana, seperti gerakan saat dipanggil nama atau menyebutkan angka secara bergantian, yang berhasil menarik perhatian peserta didik. Meski suasana kelas membaik, beberapa peserta didik masih belum mencapai KKTP. Setelah menyelesaikan penelitian, penanganan peserta didik yang belum tuntas diserahkan kepada guru kelas untuk bimbingan tambahan.

Setelah siklus II dilaksanakan maka perbandingan dapat dilakukan untuk melihat seberapa besar peningkatan terjadi. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa peningkatan sudah terjadi dan sesuai dengan hipotesis sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan hanya dengan dua siklus. Pada siklus II ini, dari keseluruhan 18 peserta didik terdapat 14 peserta didik diatas KKTP yaitu 77,79% sedangkan 4 peserta didik lainnya dibawah KKTP yaitu 21,29%. Hasil penelitian yang menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

No	Kategori	Banyak Peserta didik		Persentase		Nilai Rata-Rata	
		siklus I	siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	9	14	50%	77,79%		
2	Belum tuntas	9	4	50%	22,21%	54	76
	Jumlah	18	18	100%	100%		

Sebelum siklus I dilaksanakan peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi yang ada di SD Negeri 21 Kota Ternate. Kegiatan observasi awal peneliti menemukan hasil belajar peserta didik menurun di kelas IV SD Negeri 21 Kota Ternate pada mata pelajaran Matematika terkhususnya materi pembagain. Oleh karena itu, peneliti melakukan identifikasi masalah secara mendalam dan mencari solusi upaya mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pemecahan masalah ini di pilih sejalan dengan manfaat model yaitu mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, menarik perhatian peserta didik untuk belajar serta mampu bekerja sama bersama teman. Unsur permainan dalam pembelajaran yang membuat prosesnya menjadi menyenangkan untuk peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Sari et al., 2023) .

Pada siklus I kegiatan perencanaan ialah menyiapkan berbagai instrumen yang akan digunakan saat penelitian, diantaranya mempersiapkan modul ajar mempelajari materi pembagian. Pada proses pelaksanaan peneliti sesuaikan dengan modul ajar yang telah dibuat, peneliti memberikan penjelasan yang jelas tentang materi pembagian. Setelah selesai memberikan penjelasan materi, peneliti membagikan LKPD berupa media *flashcard* dengan hasil pada LKPD yaitu seluruh kelompok pasangan pada sesi pertama peserta didik mendapatkan nilai 100 kemudian pada sesi kedua ada 1 kelompok pasangan yang mendapatkan nilai 50, dikarenakan peserta didik pada saat mencari jawaban mendapatkan

jawaban salah tetapi mampu mencari pasangannya. Peneliti juga merefleksikan terhadap kegiatan yang dilakukan yaitu hasil aktivitas peneliti dalam kategori baik yakni mencapai nilai 81,67%, sedangkan pada aktivitas belajar peserta didik mencapai 73,22%. Selain itu adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal evaluasi hanya mencapai nilai 50% yang tuntas dari 18 peserta didik.

Dalam proses ini, peneliti merasa kurang efektif dikarenakan ada beberapa peserta didik tampak asyik bercerita dengan teman-temannya, sehingga ada yang belum mampu menyelesaikan soal evaluasi dengan baik, meskipun saat menjawab LKPD hampir sempurna dan ada juga peserta didik yang kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu, banyak peserta didik terlibat dalam aktivitas bermain saat mencari pasangan kartunya yang membuat kelas nampak ribut dan tidak teratur. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* memiliki karakteristik yang sesuai dengan minat peserta didik yang gemar bermain. Seperti yang dikemukakan oleh Magfirah & Syarif (2021), model pembelajaran ini mengutamakan kemampuan sosial dan interaksi dalam kelompok, yang diwujudkan melalui permainan dengan kartu soal dan kartu jawaban. Lebih lanjut lagi Sitompul et al (2021) menyampaikan bahwa langkah-langkah model *make a match* dimulai dengan membagikan kartu berupa soal juga jawaban pada kelompok yang berbeda kemudian kelompok yang mendapatkan kartu soal harus mencari jawaban yang sesuai.

Dari paparan di atas dapat dipastikan bahwa penerapan model pada siklus I masih rendah sehingga peneliti perlu melanjutkan ke siklus II guna untuk meningkatkan hasil belajar serta aktivitas guru dan peserta didik lebih baik lagi. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II. Evaluasi belajar dilakukan tidak hanya guru tetapi juga peserta didik agar hasilnya memuaskan (Syahputra, 2020).

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melanjutkan ke siklus II dengan kembali mengajarkan materi pembagian menggunakan model *make a match*. Pada siklus ini, peneliti mengoptimalkan proses pembelajaran dengan mampu tegas dan mengatur peserta didik agar lebih teratur lagi dalam mencari pasangan kartu sehingga peserta didik mampu memahami materi yang diberikan guru, serta peneliti mencoba melakukan pendekatan secara personal kepada peserta didik yang masih kurang aktif. Dalam hal ini guru memiliki peran yang krusial dengan membangun kedekatan emosional agar peserta didik dapat aktif dan kreatif di dalam kelas (Julkifli, 2020).

Sebagai kegiatan awal, peneliti mengajarkan lebih teliti dan memberi pemahaman kepada peserta didik tentang materi pembagian. Peserta didik kemudian dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok soal dan kelompok jawaban, peserta didik kemudian diberi masing-masing kartu sesuai kelompoknya, kemudian peserta didik diberi waktu mencari pasangan dari kartu yang dipegang. Setelah mendapatkan jawaban peserta didik diberi penghargaan berupa nilai. Dengan hasil nilai LKPD peserta didik yaitu seluruh kelompok pasangan mendapatkan nilai 100 baik sesi pertama maupun sesi kedua. Dengan adanya keberhasilan seluruh pasangan peserta didik maka peneliti menganggap proses pembelajaran yang terjadi di siklus II terbilang hampir sukses karena semua peserta didik mendapatkan nilai 100 dari hasil LKPDnya. Setelah selesai menjawab LKPD peneliti membagikan soal evaluasi untuk mengukur kembali hasil belajar peserta didik pada materi pembagian apakah sudah meningkat atau belum.

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada peserta didik sebanyak 10 butir soal, terlihat bahwa 14 dari total jumlah 18 peserta didik sudah tuntas dengan mencapai ketuntasan klasikal 77,79% dengan nilai rata-rata kelas 76, selain itu pada lembar aktivitas guru setelah melakukan proses pembelajaran pada siklus II mencapai nilai 88,33% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan pada lembar aktivitas peserta didik mencapai 91,08% dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil refleksi dapat dinyatakan bahwa pada siklus II pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* khususnya pada hasil belajar materi pembagian meningkat sebesar 27,79%. Keberhasilan pada peningkatan hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari motivasi yang diberikan oleh guru dalam setiap pertemuannya (Manti, 2021).

Dalam penelitian ini berdasarkan data yang ada baik siklus I maupun siklus II, hasil LKPD peserta didik yang hampir sempurna, tetapi hasil evaluasi yang kurang memuaskan, disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

LKPD disusun berdasarkan materi yang telah dicontohkan oleh guru, sehingga peserta didik lebih mudah mengerjakan soal-soal dengan mengikuti langkah-langkah yang diajarkan tanpa benar-benar memahami konsep mendasar, soal-soal dalam LKPD berbentuk soal yang mudah, sedangkan soal evaluasi ada yang berbentuk seperti soal cerita, menuntut kemampuan analisis dan aplikasi konsep yang lebih mendalam. Jika guru tidak mengajarkan cara menyelesaikan soal cerita, peserta didik akan kesulitan mengerjakannya.

Waktu membagi soal, soal LKPD diberikan saat dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik masih mampu mengingat cara pengerjaannya, sedangkan soal evaluasi diberikan diakhir pembelajaran yang mungkin membuat peserta didik sudah sedikit lupa dengan cara pengerjaan pada soal.

Selain itu LKPD lebih fokus menilai proses, sedangkan evaluasi menilai hasil akhir. Peserta didik yang baik dalam mengikuti proses belum tentu menunjukkan hasil yang memuaskan dalam evaluasi.

Secara keseluruhan hasil penelitian ini memberikan peningkatan pada proses pembelajaran. Sesuai dengan hipotesis awal yaitu model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembagian dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian di atas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam proses pembelajaran peserta didik. Hal ini terlihat dari data observasi peneliti dan peserta didik, di mana aktivitas peneliti pada siklus I mencapai 81,67% dan meningkat pada siklus II menjadi 88,67%. Sementara itu, aktivitas peserta didik yang pada siklus I sebesar 73,22% juga mengalami peningkatan menjadi 91,08% pada siklus II.

Hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 21 Kota Ternate mengalami peningkatan dengan penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pada siklus I menunjukkan tingkat ketuntasan belajar sebesar 50% atau 9 peserta didik tuntas dan 9 peserta didik tidak tuntas dengan jumlah nilai rata-rata 54, sedangkan pada siklus II ketuntasan meningkat menjadi 77,79% atau 14 peserta didik tuntas dan 4 peserta didik tidak tuntas dengan jumlah nilai rata-rata 76. Dari pencapaian selisih persentase siklus I ke siklus II adalah 27,79%.

Selanjutnya dari beberapa kesimpulan yang telah diuraikan maka saran yang diberikan peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan model ini pada pokok bahasan yang lain.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. <https://www.scribd.com/doc/301531454/form-kriteria-rumah-sehat-docx>
- Dayanti. (2021). Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Melalui Penggunaan Media Batang Perkalian Pada Murid Tunanetra Kelas V Di Slb-a Yapti Makassar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar*, 1(1), 1–18. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Jul kifli. (2020). Peran guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa serta membuatnya menjadi aktif dan kreatif di dalam kelas. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(2), 63–73.
- Magfirah, A., & Syarif, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika. 2(2), 9–18.
- Manti, A. (2021). Penggunaan media takalintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian matematika di kelas iv min 4 batu ralang. *Doctoral Dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Sari, I. N., Haidar, K., & Ellyawati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xsma Negeri 1 Muara Bengkal. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 5(1), 21–34. <https://doi.org/10.30872/prospek.v5i1.2416>
- Sitompul, H. S., Maulina, I., & Efarina, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. 11–17.
- Syahputra, E. (2020). Snowball throwing tingkatan minat dan hasil belajar. *Haura Publishing*.
- Topandra, M. (2020). Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. 4, 1256–1268.