

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKn TENTANG POLA HIDUP GOTONG ROYONG MELALUI MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE *MAKE A MATCH* DI KELAS IV SD INPRES PERUMNAS 2

Josua Tusi<sup>1</sup>  
Taty R. Koroh<sup>2</sup>  
Andriyani A. D. Lehan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP-Undana  
E-mail : [josuatusi21@gmail.com](mailto:josuatusi21@gmail.com)

**Abstract:** The researcher aims to illustrate the utilization of the Make a Match Type Cooperative Learning Model, supported by *Card Matching* Image Media, to enhance the learning achievements of Grade IV students at SDI Perumnas 2 in understanding the concept of mutual cooperation lifestyle. The research methodology employed is Classroom Action Research, comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. The study is conducted at SDI Perumnas 2, involving all Grade IV students as participants. Data gathering is conducted through observation methods and assessments, with qualitative descriptive analysis utilized for data interpretation. The findings from the initial phase of the study indicated an average score of 46.12, which saw improvement following interventions in Cycle I, reaching an average of 65.29. Subsequent actions in Cycle II resulted in a further increase to an average score of 66.93. Notably, there was a consistent rise in the average score from pre-cycle to Cycle I and from Cycle I to Cycle II, amounting to 83.5. Additionally, the percentage of students achieving classical learning proficiency exhibited an upward trend, rising from 31.25% in the pre-cycle to 68.75% in Cycle I and eventually reaching 93.75% in Cycle II. These results suggest that the application of the Make a Match type Cooperative Learning Model, supported by Puzzle Image Media, pertaining to the concept of mutual cooperation lifestyle, has significantly enhanced the learning outcomes of Grade IV students in class IVI at SDI Perumnas 2.

**Keywords:** Learning Outcomes, Make a Match

**Abstrak:** Tujuan peneliti Mendeskripsikan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan Media Kartu Pasangan Pada Materi Pola hidup gotong royong untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik Kelas IV di SDI Perumnas 2. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian di SDI Perumnas 2 dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas IV. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pada pra-siklus menunjukkan rata-rata 46,12, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi rata-rata kelas 65,29, selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus II dan memperoleh nilai rata-rata 66,93. Peningkatan nilai rata-rata dari pra-siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II 83,5 Sedangkan Persentase ketuntasan belajar klasikal pada pra-siklus (31,25%), kemudian meningkat di siklus I menjadi 68,75%, dan lanjut peningkatan menjadi 93,75% di siklus II. Sehingga dapat disampaikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Lerner tipe *Make a Match* berbantuan media gambar *Puzzle* pada materi Pola hidup gotong royong dapat dikatakan meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IVI SDI Perumnas 2.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, *Make a Match*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan pengetahuan yang dimiliki oleh setiap orang melalui proses belajar yang diturunkan dari generasi ke generasi melalui pengajaran maupun pelatihan. Pendidikan tidak hanya berpusat pada pendidik yang menyampaikan konsep pelajaran kepada peserta didik, tetapi adanya keterlibatan kerja sama antar satu komponen lain yang mampu mencapai tujuan dari pendidikan. Setiap orang pasti memiliki keinginan untuk mendapatkan pendidikan yang layak, agar melalui itu seseorang mampu untuk menghadapi akan berbagai perkembangan yang ada dimasa yang akan datang. Salah satu tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki oleh setiap orang untuk bisa menjadi yang lebih baik.

Menurut (Munawwaroh, 2019) Pendidikan merupakan upaya yang sangat luhur dalam meningkatkan kualitas manusia, sehingga segala usaha yang mengarah pada keberhasilan merupakan sebuah keharusan. Tujuan-tujuan yang ingin dicapai manusia dalam hidupnya diharapkan mampu meningkatkan kualitas hidup manusia itu sendiri (Sri Nurabdiah Pratiwi, 2022). Efektivitas pencapaian dari tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh bagaimana kemampuan dan keterampilan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, dan tujuan pendidikan tersebut tidak hanya diarahkan pada pengembangan aspek pengetahuan/ sikap/ kepribadian peserta didik. Dalam pembelajaran PPKn peserta didik hanya diharapkan menguasai mata pelajaran yang berupa pengetahuan pengetahuan, tetapi dalam mewujudkan dalam sikap dan perilaku sehingga menjadi warga negara yang cakap, terampil, berkarakter sesuai nilai-nilai pancasila guna berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Selain guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran perlu adanya model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar. Model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangat penting karena dapat menjadi acuan guru dalam proses pembelajaran menurut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah sesuatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta mempengaruhi hasil belajarnya adalah model pembelajaran kooperatif. menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Menurut Oktavia dalam (Lehan et al., 2023) Model pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung aktif dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran tematik yang diterapkan dalam pembelajaran, senang bermain, senang bekerjasama,

senang bergerak dan senang merasa karna tau melakukan suatu hal secara langsung seperti dikemukakan oleh Sumantri dan Syaodah dalam (Romaita et al., 2022)

Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Arti *make a Match* dalam bahasa Indonesia adalah mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topic tertentu dalam suasana yang menyenangkan, Komalasari dalam (Wijendra, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah Model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan, sedangkan menurut Tarmizi dalam Novia dalam (KASIYATUN, 2022) Menyatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* artinya siswa mencari pasangan setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal/jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Tujuan dari pembelajaran dengan tipe *Make a Match* ini adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok (Sabaruddin, 2016). Kelebihan dari *Make a Match* menurut (Rohmah, 2022) adalah 1) Mengembangkan Kognitif siswa. 2) Menyenangkan. 3) Membuat siswa akan lebih paham terhadap pembelajaran. 4) melatih siswa untuk berani tampil. 5) Melatih kedisiplinan waktu.

Hasil belajar merupakan dua kata yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan siswa. Hasil belajar diperoleh dari usaha belajar. Dengan belajar yang giat akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan yang dicapainya. Sedangkan hasil belajar Menurut (Putri et al., 2018) dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Muslich dalam (Oktavia, 2021) Berpendapat bahwa PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan Kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan Guru dalam memecahkan masalah pembelajaran disekolah. Sedangkan menurut (syafaruddin, supiono, 2019) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Hal ini sejalan dengan penelitian relevan sebelumnya yaitu :Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* di SDN 15 Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, yang ditulis oleh Masrita dan Al Ibtida, Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN Batipuh. Terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 59,6 menjadi 79,2, sebagian besar siswa merasa sangat terbantu dengan pembelajaran kooperatif *make a match*

dalam meningkatkan hasil belajar, karena metode yang digunakan dapat membuat mereka aktif dalam belajar, membantu dalam pelajaran dan suasana belajar terasa lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil Observasi awal yang dilakukan di SD Inpres Perumnas 2 Kota Kupang, bahwa hasil belajar peserta didik di kelas IV pada pembelajaran tematik khususnya pada muatan pelajaran PPKn masih tergolong rendah atau masih di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional, sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu juga, proses pembelajaran masih bersifat satu arah yaitu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga membuat siswa merasa jenuh dan kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang didasarkan pada siswa kelas IV Inpres Perumnas 2. Menurut Salahudin dalam (Koroh et al., 2023) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan metode yang tergolong masih baru karena berkaitan dengan penelitian reflektif yang terjadi di dalam kelas pada saat terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Prosedur dan langkah-langkah penelitian mengikuti prinsip-prinsip dasar yang berlaku dalam penelitian tindakan. Secara terperinci tahapan-tahapan dalam rancangan penelitian tindakan diawali dengan perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan melakukan refleksi pada setiap siklus (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan yang diharapkan tercapai. Menurut (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, 2015) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari empat tahapan, meliputi Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan refleksi.

Penelitian akan dilaksanakan di Kelas IV SDI Perumnas 2 Kota Kupang dalam semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV SDI Perumnas 2 Kota Kupang yang berjumlah 16 peserta didik. Dengan pengumpulan data penelitian digunakan teknik observasi, tes dan studi dokumen, sedangkan Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik observasi dan tes hasil belajar peserta didik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif.

## **HASIL**

Sesuai dengan hasil olahan data pada Para-siklus, siklus I dan siklus II dapat diperoleh hasil belajar peserta didik kelas IV SDI Perumnas 2 terjadi peningkatan yang maksimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel pra-siklus, siklus I dan siklus II.

Berikut ini merupakan tabel hasil tes peserta didik kelas IV SDI Perumnas 2 pada Pra-siklus:

**Tabel 1 Indeks Keberhasilan Pra-Siklus Kelas IV**

No	Rentangan Nilai	Frekuensi	Persentase
1	90-100	0	0%
2	80-89	0	0%
3	70-79	5	31,25%
4	<70	11	68,75%
Jumlah Siswa		16	100%
Jumlah Siswa Yang Tuntas		5	31,25%
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas		11	68,75%

*Sumber : Peneliti*

Berdasarkan tabel 4.1 tentang hasil tes pra-siklus yang dicantukan pada tabel bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal. Dimana dalam paparan yang menjelaskan bahwa peserta didik yang tuntas atau mencapai KKM berjumlah 5 orang peserta didik atau dalam persentasenya 31,25% sedangkan peserta didik yang tidak mencapai KKM atau belum tuntas berjumlah 11 orang peserta didik dengan persentasenya 68,75%. Sehingga itu hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi pola hidup gotong royong dinyatakan kurang baik atau tergolong rendah.

Berikut ini merupakan tabel hasil tes peserta didik kelas IV SDI Perumnas 2 pada siklus I:

**Tabel 2 Indeks Keberhasilan Tes Siklus I Kelas IV**

No	Rentangan Nilai	Frekuensi	Persentase
1	90-100	1	6,25%
2	80-89	3	18,75%
3	70-79	7	43,75%
4	<70	5	31,25%
Jumlah Siswa		16	100%
Jumlah Siswa Yang Tuntas		11	68,75%
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas		5	31,25%

*Sumber : Peneliti*

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil tes yang dilakukan kepada 16 peserta didik, siswa yang mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) sebanyak 11 peserta didik atau dalam persentase 68,75% sedangkan siswa yang tidak mencapai kriteria tujuan pembelajaran sebanyak 5 peserta didik atau persentasenya 31,25%. Hal ini membuat tindakan pembelajaran di siklus 1 menggunakan model *Make a Match* dengan bantuan media Kartu Pasangan belum berhasil atau dikategorikan kurang (K). Jika pembelajaran akan berhasil maka peserta didik harus mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan dan setiap siswa dalam melakukan tes harus mendapatkan nilai 70 keatas. tindakan di siklus 1 belum berhasil maka akan dilanjutkan Perbaikan pada siklus berikut.

Berikut ini merupakan tabel hasil tes peserta didik kelas IV SDI Perumnas 2 pada siklus II:

**Tabel 3. Indeks Keberhasilan Tes Siklus II Kelas IV**

No	Rentangan Nilai	Frekuensi	Persentase
1	90-100	7	43,75%
2	80-89	4	25%
3	70-79	4	25%
4	<70	1	6,25%
Jumlah Siswa		16	100%
Jumlah Siswa Yang Tuntas		15	93,75%
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas		1	6,25%

*Sumber : Peneliti*

Sesuai tabel di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran di siklus II menggunakan model *Make a Match* dikategorikan baik sekali (BS) karena hasil tes dari peserta didik yang berjumlah 16 orang, siswa yang mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran sebanyak 15 peserta didik yang tuntas atau dalam perhitungan persentasenya 93,75%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran atau biasa disebut belum tuntas sebanyak 1 orang atau dalam perhitungan persentasenya 6,25%. Dari ketuntasan yang diperoleh peserta didik, maka proses tindakan ke siklus berikut di berhentikan karena hasil tes yang dilakukan kepada peserta didik sudah melebihi indikator keberhasilan.

## **PEMBAHASAN**

Sesuai dengan kriteria keberhasilan tersebut, tindakan dikatakan berhasil jika 16 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran pola hidup gotong royong telah memperoleh nilai sebesar 70 atau dapat dikatakan berhasil jika persentase ketuntasan mencapai 80%. Kemampuan siswa meningkat dari kondisi awal dengan nilai rata-rata 46,12 menjadi 66,93 pada siklus I dan dapat dikatakan meningkat. Dari hasil tes siswa pada prasiklus yaitu (5 dari 11 siswa) sudah mencapai ketuntasan (31,25%) sedangkan 11 siswa belum mencapai ketuntasan (68,75%). Pada siklus I (11 dari 16 siswa) sudah mencapai ketuntasan (68,75%), sedangkan (5 dari 16 siswa) belum mencapai ketuntasan (31,25%). Berdasarkan penilaian pada siklus I, 11 siswa memperoleh nilai dengan kategori baik dan sangat yaitu pada rentang 70-100. Namun masih ada 5 siswa lainnya yang memperoleh nilai di bawah 70. Berdasarkan wawancara dengan guru, faktor penyebab rendahnya hasil belajar, diantaranya mempunyai prestasi rendah dibanding teman-teman yang lain dan minat dalam proses belajar rendah. Selama pembelajaran berlangsung mereka ribut, bermain dan bercerita dengan temannya, terkadang mereka tidak memperhatikan dan merespon perintah dari guru, serta diam ketika ada guru kelasnya di dalam. Hasil belajar siswa pada siklus I seperti yang telah diuraikan di atas belum berhasil. Oleh karena itu, penelitian ini dilanjutkan ke siklus II dengan harapan setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media gambar, siswa dapat mencapai nilai KKM seperti yang ditentukan. Menurut Rusman dalam (Ardila, 2022) Menyatakan

bahwa ada 8 langkah-langkah dalam model pembelajaran *Make a Match*. Yang Pertama, Peneliti menyiapkan beberapa kartu yang berisi tentang konsep atau topik materi yaitu kartu yang berisi tentang soal dan kartu lainnya berisi jawaban. Kedua, Peserta dibagi kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang dalam satu kelompok. Ketiga, setiap satu kelompok mendapat 1 (satu) set kartu. Keempat, Peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang diperolehnya. Kelima, setiap kelompok mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal atau jawaban). Yang keenam Kelompok yang dapat menemukan pasangan atau mencocokkan kartunya sebelum patas waktu, diberikan poin. Yang Ketujuh, setelah satu kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapatkan kartu soal atau jawaban yang berbeda dari sebelumnya. Dan yang Kedelapan, Kegiatan ini dapat diulang sampai peserta didik memahami materi. Kelebihan penelitian ini yaitu dapat meningkatkan Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas tingkat berpikir Peserta didik dalam memahami materi.

Sedangkan untuk Siklus II proses pembelajaran semakin meningkat apabila dibanding dengan siklus I. Pada tindakan siklus II kemampuan membaca siswa meningkat dari nilai rata-rata kondisi awal 46,12 menjadi 66,93 dan meningkat menjadi 83,5. Dengan siswa yang tidak tuntas 1 orang, dan untuk siswa yang tidak tuntas ini peneliti member motivasi, bimbingan dan remedial khusus agar siswa tersebut tidak tertinggal dari siswa / siswi yang lain. Dan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 15 orang siswa, tindakan pada siklus II dinyatakan berhasil dikarenakan sudah mencapai persentase ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 80%. Penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa dengan baik. Dari Tabel penilaian membaca siklus I siswa yang tuntas berjumlah 11 orang dengan rata-rata persentase besar 68,75% dan naik pada siklus II jumlah siswa yang tuntas berjumlah 15 orang dengan rata-rata persentase besar 93,75%, sedangkan untuk nilai rata-rata dari siklus II adalah 83,5 dinyatakan sudah mencapai target sesuai dengan nilai KKM yang telah ditentukan. Secara umum tahap pembelajaran Upaya meningkatkan hasil belajar PPKn, tentang pola hidup gotong royong melalui model *Cooperative Learning tipe Make a Match* sudah terlaksana dengan baik dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam melakukan penelitian ini ditegaskan bahwa peneliti berfokus pada upaya mengaktifkan proses pembelajaran dengan menghadirkan *tipe Make a Match* menggunakan media kartu pasangan untuk menjawab masalah yang dihadapi oleh para peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas yaitu kurangnya keaktifan di kelas serta peserta didik yang belum mampu berpikir tingkat tinggi.

Dan juga didukung oleh penelitian terdahulu yaitu hasil penelitian dari (Sari, 2019) tentang penerapan model *Make a Match* terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa belajar siswa, respon belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata baku dan tidak baku dikelas IV MIN 16 Aceh besar dapat disimpulkan bahwa : Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran

dengan penerapan model *Make a Match* dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata baku dan tidak baku di kelas IV MIN 16 Aceh besar pada siklus 1 dengan nilai rata-rata 3,04 (cukup) dan siklus II dengan nilai rata-rata 3,95 (baik) yaitu pada siklus II dengan mengelolah pembelajaran mengalami peningkatan. Sedangkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Make a Match* nilai rata-rata pada siklus I yaitu 2,90 (cukup), dan pada siklus II nilai prsentasi rata-rata mencapai 4,05 (baik).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa Upaya Meningkatkan Hasil belajar PPKn tentang Pola Hidup Gotong Royong melalui Model Kooperatif Learning Tipe *Make a Match* di kelas IV SD Inpres Perumnas 2 mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan melalui nilai rata-rata observasi aktivitas guru pada siklus 1 mencapai 62,5 dengan kategori masih kurang dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 94,64 dengan kategori sangat baik dan nilai rata-rata observasi aktivitas siswa pada siklus I mencapai 63,33 dengan kategori masih kurang dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,5 dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil tes belajar tentang Pola Hidup Gotong Royong melalui Model Kooperatif Learning Tipe *Make a Match*, nilai rata-rata pada pra siklus mencapai 42,12 dengan presentase ketuntasan 31,25%, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa mencapai 66,93 dengan persentase ketuntasan 68,75% dengan kategori masih kurang. Pada siklus II mengalami pengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 83,5 dengan persentase ketuntasan mencapai 93,75% kategori sangat baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Kartu Pasangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 70 atau dikatakan berhasil jika persentase ketuntasan mencapai 80%.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Ardila, M. (2022). Model pembelajaran *Make a Match*, konsep diri dan kemampuan berhitung anak usia dini (H. Radesta (ed.)). [www.insancendakiamandiri.com](http://www.insancendakiamandiri.com)
- Kasiyatun, K. (2022). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Ukuran Pemusatan Data Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Siswa Kelas XII Akl 1 SMK Negeri I Liwa. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(2), 186–193. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i2.1252>
- Koroh, T. R., Adoe, T. Y. N., & Taek, O. E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Perpindahan Kalor Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Di Kelas V Sdk Don Bosko 1 Kota Kupang. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(3), 40–46. <https://doi.org/10.35508/jocee.v1i3.11770>
- Lehan, A. A. D., Lala, S. G. U., & Banabera, E. A. (2023). 1401-File Utama Naskah-3025-1-10-20230427. 3(2), 286–291.

- Munawwaroh, A. (2019). Keteladanan Sebagai Metode Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 141.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Oktavia, Y. (2021). metode discovery learning menemukan makna kosakata dalam teks bacaan. 0066, 36–42.
- Putri, A. A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Siswa Kelas Iii Sd. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 21–32.
- Rohmah, H. A. (2022). Penerapan strategi make a match untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar ips siswa kelas iv mi fathur rahmah ponorogo. Skripsi, Pgmi. IAIN Ponorogo.
- Romaita, R., Sumberejo, N., & Batu, K. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Siswa Kelas VI SDN Sumberejo 02 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1(3), 631–653.
- Sari, J. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match terhadap Penguasaan Kosakata Baku dan Tidak Baku di Kelas IV MIN 29 Aceh Besar. 1–139.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, S. (2015). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS* (Suryani (ed.)).
- syafaruddin, supiono, B. (2019). mari kita menulis penelitian tindakan kelas. grup penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*