

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Melalui Google Meet Pada Siswa Kelas II SD

Gede Karmada^{1*} 

¹ SD Negeri 1 Umejero, Busungbiu, Indonesia

*Corresponding author: karmada-gede@gmail.com

Abstrak

Saat proses pembelajaran guru masih dengan pola lama yaitu memberikan ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar tematik melalui G-Meet pada siswa kelas II SD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD yang berjumlah 6 orang, terdiri dari 3 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tes. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas II SD. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar 61,66 pada hasil belajar prasiklus menjadi 67,5 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 75 pada siklus II. Sedangkan nilai daya serap siswa juga mengalami peningkatan dari 62% pada prasiklus meningkat menjadi 67% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 75% pada siklus II. Ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 33% pada hasil belajar prasiklus, naik menjadi 50% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 83% pada siklus II.

Kata Kunci: Model Kooperatif, *Make a Match*, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik, Google Meet.

Abstract

*During the learning process the teacher still uses the old pattern of giving lectures, asking questions and giving assignments. So that student learning outcomes are low. This study aims to analyze the *make a match* type cooperative learning model to improve thematic learning outcomes through G-Meet in grade II elementary school students. This research uses the type of classroom action research. The subjects of this study were grade II elementary school students totaling 6 people, consisting of 3 boys and 3 girls. The data collection technique used in this study was the test method. Data on student learning outcomes were analyzed using descriptive analysis method. The results showed that the application of the *Make A Match* type cooperative learning model can improve thematic learning outcomes in grade II elementary school students. This is evidenced by the increase in the average learning outcomes of 61.66 in the pre-cycle learning outcomes to 67.5 in cycle I, then increased to 75 in cycle II. While the absorption value of students also increased from 62% in the pre-cycle increased to 67% in cycle I, then increased to 75% in cycle II. Learning completeness also increased from 33% in the pre-classroom learning outcomes, rose to 50% in cycle I, then increased to 83% in cycle II.*

Keywords: Cooperative Model, *Make a Match*, Learning Outcomes, Thematic Learning, Google Meet.

1. PENDAHULUAN

Pendekatan tematik merupakan sebuah cara untuk tidak membatasi anak dalam sebuah mata pelajaran dalam mempelajari sesuatu (Kumalasani, 2018; Nopiani et al., 2021). Misalnya, sambil belajar menyanyi seorang anak belajar alfabet, atau sambil belajar mengenal hewan ia juga belajar mewarnai. Pada masa awal di sekolah dasar yaitu pada kelas I-III, mata pelajaran yang diberikan dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu (Lestari & Harjono, 2021; Rizal et al., 2021). Hal ini bertujuan untuk memberikan

History:

Received : April 14, 2023

Revised : April 21, 2023

Accepted : May 01, 2023

Published : May 25, 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 License



pengalaman yang bermakna kepada siswa. Ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak merasa sedang mempelajari satu mata pelajaran saja, tetapi peserta didik akan mempelajari lebih dari satu mata pelajaran atau lebih (Kurniawan et al., 2021; Novika Auliyana et al., 2018). Kualitas guru menjadi salah satu faktor keberhasilan siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran tematik, guru sangat memegang peranan yang cukup penting baik dalam merencanakan maupun melaksanakan pembelajaran (Mardati & Wangid, 2015; Rahman et al., 2019). Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Guru dapat dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Mitra & Purnawarman, 2019; Pitaloka et al., 2021). Selain itu, guru dikatakan berhasil apabila proses pembelajaran yang diberikan mampu mengubah perilaku sebagian besar siswa ke arah penguasaan kompetensi dasar. Keberhasilan penyampaian materi oleh guru dan hasil yang diperoleh siswa sangat tergantung dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran (Sholihah et al., 2019). Karena dengan penggunaan model yang tepat, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Kenyataan dilapangan, tidak mudah mengajarkan tematik kepada siswa. Terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu guru kurang maksimal dalam menggunakan model atau metode pembelajaran. Guru kurang maksimal menggunakan media pembelajaran (Sholihah et al., 2019). Banyaknya materi yang ada pada kurikulum sekolah, sehingga pembelajaran bertema sedikit sulit untuk diterapkan (Ni Luh Putu Merta Ari & Wibawa, 2019). Guru kelas yang belum terlalu paham tentang pembelajaran tematik. Penggunaan buku yang masih terpisah sesuai mata pelajaran dan hasil belajar yang masih rendah terjadi (Mardati & Wangid, 2015; Puspitawangi, R.K., 2017). Proses pembelajaran yang monoton dengan pengertian bahwa persiapan guru dalam mengajar masih minim, rancangan pembelajaran masih menggunakan metode yang konvensional. Pada saat proses pembelajaran guru masih dengan pola lama yaitu memberikan ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas, sehingga siswa diposisikan sebagai obyek belajar. Akibatnya, siswa kurang semangat belajar, ribut di kelas, dan tidak adanya interaksi antara siswa dengan guru di dalam kelas. Akibat dari proses pembelajaran tersebut, hasil belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada tes awal. Berdasarkan hasil belajar tersebut, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 63, daya serap sebesar 63% dengan ketuntasan belajar sebesar 35%. Sedangkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika adalah sebesar 65, daya serap sebesar 70% dengan ketuntasan belajar sebesar 80%. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan berdampak pada kualitas pendidikan menjadi buruk.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran yang tepat, kegiatan pembelajaran menjadi menarik, interaktif, suasana belajar menjadi menyenangkan dan motivasi belajar siswa meningkat yang membuat hasil belajar sejalan dengan aktivitas belajar siswa yang meningkat. Hal ini merupakan salah satu indikator keberhasilan guru dalam mengajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif dengan metode *Make A Match*. *Make A Match* mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan menggunakan kartu (Handaryani & Pudjawan, 2019; Pertiwi et al., 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan melakukan permainan kartu (Mustika & Suyadi, 2022; Sasmito & Trimulyono, 2019). Langkah awal dimulai dengan guru menyiapkan topik dalam pembelajaran, kemudian siswa mendapat kartu berupa soal dan jawaban. Siswa ditugaskan untuk mencari pasangan kartu. Siswa yang mendapatkan kartu soal mencari pasangan kartu jawaban dan yang mendapatkan kartu jawaban berusaha untuk mencari kartu soal

(Fatmawati, 2021; Mustika, 2021). Model pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa tentu akan menambah motivasi siswa untuk belajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada proses pembelajaran tematik diharapkan siswa dapat lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa meningkat (Uki & Liunokas, 2021; Vhalery & Anggresta, 2021).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan model *Make A Match* berbantuan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPA (Widayanti et al., 2020). Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan *Make a Match* terhadap hasil belajar kognitif siswa (Handaryani & Pudjawan, 2019; Uki & Liunokas, 2021). Penggunaan aplikasi *google meet* dalam menunjang keefektifan belajar daring masa pandemi covid-19 (Pernantah et al., 2021; Qolbi et al., 2022). Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat diterapkan pada proses pembelajaran tematik karena selain mengajak siswa untuk dapat berpikir cepat, tipe pembelajaran ini juga mengajak siswa untuk melakukan aktivitas fisik ketika mencari pasangan, sehingga siswa merasa senang dengan permainan yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar tematik melalui g-meet pada siswa kelas II SD Negeri 1 Umejero.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang berdasarkan konsep penelitian tindakan Kemmis dan Mc. Targgat yang berbentuk siklus penelitian. Dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Umejero dengan alamat Banjar Dinas Dauh Pangkung Desa Umejero, Kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2021/2022 selama 4 bulan dari bulan Januari sampai dengan April 2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 1 Umejero semester II tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 6 orang, terdiri dari 3 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar tematik yang ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas II SD Negeri 1 Umejero semester II tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tes. Tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal dan masing-masing soal terdiri dari 3 pilihan jawaban. Untuk jawaban siswa yang benar diberi nilai 10 sedangkan jawaban yang salah diberi nilai 0. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar Matematika siswa kelas II adalah butir-butir tes sesuai dengan pokok bahasan yang telah diberikan. Adapun kisi-kisi tes disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Tes

Kompetensi Dasar	Indikator
Prasiklus	3.5.1 Mengetahui bentuk puisi dengan yang bukan puisi tentang alam dan lingkungan dengan benar.
3.5 Mencermati puisi anak dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis dan lisan.	3.5.2 Menunjukkan bentuk puisi dengan yang bukan puisi tentang alam dengan benar.
3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang	3.6.1 Menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan

Kompetensi Dasar	Indikator
berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan benar.
	3.6.2 Menjelaskan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan benar.
3.2 Memahami pola irama.	3.2.1 Mengidentifikasi pola irama dalam teks lagu dengan tepat.
	3.2.2 Menjelaskan pola irama dalam teks lagu dengan tepat
Siklus I	4.5.1 Membuat puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan benar.
4.5 Membacakan teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.5.2 Membacakan puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	4.6.1 Mempraktikkan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat.
	4.6.2 Mempresentasikan hasil identifikasi pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat
4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak	4.2.1 Menentukan pola irama dalam teks lagu dengan tepat.
Siklus II	3.6.1 Memahami ungkapan permintaan maaf sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia dengan baik.
3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan	3.6.2 Menjelaskan ungkapan permintaan maaf sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia dengan baik.
4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan	4.6.1 Mempraktikkan pengukuran panjang (termasuk

Kompetensi Dasar	Indikator
dengan kehidupan sehari-hari.	jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat.
4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak	4.6.2 Mempresentasikan hasil identifikasi pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat 4.2.2 Memainkan pola irama sederhana melalui teks lagu "Bunda Piara"

Data hasil belajar siswa, akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Untuk menentukan keberhasilan tindakan, maka dilakukan penskoran dan penentuan standar keberhasilan belajar. Sistem penilaian dalam penelitian ini berpedoman pada Kriteria Belajar Minimal (KBM) SD Negeri 1 Umejero untuk pelajaran tematik kelas II yaitu dengan Kriteria Belajar Minimal (KBM) yaitu; 70 dengan rata-rata hasil belajar > 70% sesuai dengan nilai Kriteria Belajar Minimal (KBM) yang ditetapkan berada pada kategori baik dengan Ketuntasan Belajar (KB) > 85% yaitu; katagori sangat baik. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 60, daya serap siswa sebesar 60% dengan ketuntasan belajar sebesar 33%. Hasil belajar tersebut belum mencapai indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini yakni rata-rata hasil belajar sebesar 70, daya serap sebesar 70% dengan ketuntasan belajar sebesar 80%. Maka dapat dikatakan hasil belajar pada pembelajaran awal belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga pada pertemuan berikutnya, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dilaksanakan beberapa siklus. Kondisi awal kelas mendapatkan hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh persiapan guru dalam mengajar masih minim, rancangan pembelajaran masih menggunakan metode yang konvensional, pada saat proses pembelajaran, guru masih dengan pola lama yaitu memberikan ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas, sehingga siswa diposisikan sebagai obyek belajar. Akibatnya, siswa kurang semangat belajar, ribut di kelas, dan tidak adanya interaksi antara siswa dengan guru. Sedangkan hasil belajar yang digunakan sebagai pedoman atau nilai awal siswa adalah rata-rata hasil belajar pada tes awal Berdasarkan hasil belajar tersebut, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 61,66 daya serap sebesar 62% dengan ketuntasan belajar sebesar 33%. Sedangkan kriteria belajar minimal yang ditetapkan untuk mata pelajaran tematik adalah sebesar 70, daya serap sebesar 70% dengan ketuntasan belajar sebesar 80%.

Hasil siklus I, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 67,5 daya serap siswa sebesar 67% dengan ketuntasan belajar sebesar 50%. Hasil belajar tersebut belum mencapai indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini yakni rata-rata hasil belajar sebesar 70, daya serap sebesar 70% dengan ketuntasan belajar sebesar 80%. Hasil belajar tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini sehingga pada pertemuan selanjutnya peneliti masih menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dengan beberapa

perbaikan-perbaikan sehingga pada pertemuan selanjutnya proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I terungkap beberapa kendala dan hambatan yang dijadikan sebagai refleksi untuk siklus II terkait dengan proses pembelajaran dan penilaian. Dalam menyelesaikan kartu pertanyaan, siswa masih membutuhkan waktu yang lama dalam mencari kartu jawaban. Hal ini membuktikan siswa masih belum menguasai materi pelajaran dengan baik. Sebagian besar kartu jawaban yang diambil siswa dengan jawaban yang salah. Suasana ramai dari kelas g-meet maupun kelompok g-meet karena ingin bermain dengan kartu tersebut. Berdasarkan temuan dari kegiatan observasi yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan I, maka diadakan upaya untuk memperbaiki proses tindakan pada siklus berikutnya yaitu menjelaskan materi pelajaran dengan baik disertai dengan contoh-contoh sehingga siswa mengerti dan menguasai materi. Mempersiapkan kartu soal dan jawaban dengan variasi sehingga menarik minat belajar siswa dan mudah diingat siswa. Memberikan kebebasan siswa dalam menentukan siapa yang terlebih dahulu yang membaca soal dan mencari jawabannya. Memberikan penghargaan bagi siswa yang memperoleh hasil belajar paling tinggi.

Hasil siklus II, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 75, daya serap siswa sebesar 75% dengan ketuntasan belajar sebesar 83%. Hasil belajar tersebut telah mencapai indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini yakni rata-rata hasil belajar sebesar 70, daya serap sebesar 70% dengan ketuntasan belajar sebesar 80%. Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, sehingga diputuskan bahwa penelitian ini dihentikan pada siklus II atau proses perbaikan dihentikan. Melalui perbaikan proses pembelajaran dan pelaksanaan penilaian tindakan siklus I, dalam pelaksanaan siklus II telah nampak adanya peningkatan proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan siklus II, yaitu siswa sudah lebih sigap dalam menyelesaikan soal-soal dalam kartu soal dengan mencari kartu jawabannya dengan lebih cepat. Kartu jawaban yang diambil sebagian besar sudah benar sehingga dapat dikatakan bahwa siswa sudah menguasai materi pelajaran. Suasana ramai tetapi siswa tetap berkonsentrasi dengan kartu soal dan kartu jawaban. Hadiah yang dijanjikan oleh peneliti meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam diskusi melalui g-meet kelompok, siswa sudah berdiskusi dengan temannya dan dilihat aktivitas bertanya dengan temannya sudah berjalan dengan baik.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 61,66 pada hasil belajar prasiklus menjadi 67,5 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 75 pada siklus II. Sedangkan nilai daya serap siswa juga mengalami peningkatan dari 62% pada prasiklus meningkat menjadi 67% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 75% pada siklus II. Ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 33% pada hasil belajar prasiklus, naik menjadi 50% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 83% pada siklus II.

Pembahasan

Hasil belajar ini bila dibandingkan dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa hasil belajar siklus II telah melampaui indikator keberhasilan penelitian ini. Adapun kemajuan-kemajuan siswa dalam proses pembelajaran adalah siswa sudah lebih sigap dalam menyelesaikan soal-soal dalam kartu soal dengan mencari kartu jawabannya dengan lebih cepat. Kartu jawaban yang diambil sebagian besar sudah benar sehingga dapat dikatakan bahwa siswa sudah menguasai materi pelajaran. Suasana ramai tetapi siswa tetap berkonsentrasi dengan kartu soal dan kartu jawaban. Hadiah yang dijanjikan oleh peneliti meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dalam diskusi, siswa sudah berdiskusi dengan temannya dan dilihat aktivitas bertanya dengan temannya sudah berjalan dengan baik. Hasil belajar siswa yang telah melewati indikator keberhasilan dalam penelitian ini disebabkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki beberapa keunggulan.

Adapun keunggulan tersebut adalah model ini meningkatkan suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*let them move*), kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah. Lingkungan dalam pembelajaran *Make A Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat (N. L. P. M Ari & Wibawa, 2019; Sholihah et al., 2019).

Hasil belajar siswa pada siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan model *Make A Match* berbantuan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPA (Widayanti et al., 2020). Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan *Make a Match* terhadap hasil belajar kognitif siswa (Handaryani & Pudjawan, 2019; Uki & Liunokas, 2021). Penggunaan aplikasi *google meet* dalam menunjang keefektifan belajar daring masa pandemi covid-19 (Pernantah et al., 2021; Qolbi et al., 2022). Model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan-keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini. Implikasi penelitian ini diharapkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada proses pembelajaran tematik, siswa dapat lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas II SD Negeri 1 Umejero semester II tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Penelitian ini diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada proses pembelajaran tematik, siswa dapat lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ari, N. L. P. M, & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19389>.
- Ari, Ni Luh Putu Merta, & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 7(3), 189–197. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19389>.
- Fatmawati, F. (2021). Efektivitas Model Permainan Kartu Indeks (*Index Card Match*) Terhadap Hasil Pembelajaran Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Harits. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 27–39. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3616>.
- Handaryani, N. M. D. P., & Pudjawan, I. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 270–279. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.15714>.
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1 – 11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>.
- Kurniawan, B., Basri K, I., Widiastuti, N. P. K., & Ahmad, R. A. R. (2021). Pengembangan

- Multimedia Interaktif dengan Metode EPIC 5C berbasis Model Case-Based Learning pada Materi Tematik Terpadu Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 312–319. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41368>.
- Lestari, N. F., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter PPK Aspek Kemandirian Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa SD Kelas 4. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 19–29. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i1.33379>.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>.
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers' Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Mustika, N. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.
- Mustika, N., & Suyadi. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.
- Nopiani, R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i2.36058>.
- Novika Auliyana, S., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Pernantah, P., Nova, N., & Ramadhani, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Meet dalam Menunjang Keefektifan Belajar Daring Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 3 Pekanbaru. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 45–50. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.991>.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 7(3), 261–270. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v7i3.19412>.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Edi, P. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>.
- Puspitawangi, R.K., et. al. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v4i1.6957>.
- Qolbi, S. K., Sabarudin, S., Kholilurrohman, K., & Perwitasari, N. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring antara Fasilitas Zoom Meet dengan Google Meet. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1551–1562. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2137>.
- Rahman, E. S., Sari, T. T., & Meita, N. M. (2019). Pengembangan Buku Saku Tematik Sd Berbasis Kearifan Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 70–78. <https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.28>.
- Rizal, R. S., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Pembelajaran Daring dengan Model STAD Berbantuan Power Point di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1067–1075. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.873>.
- Sasmito, D. R. P., & Trimulyono, G. (2019). Development of Funginopoly (Fungi Monopoly) Game Media In Fungi Material For 10th Grade Senior High School to

- Increase Student's Level of Concept Understanding. *BioEdu*, 8(3), 51–60.
- Sholihah, A. F., Study, P., Pendidikan, T., Pendidikan, J. I., Bimbingan, P. D. A. N., Pendidikan, F. I., & Ganesha, U. P. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Mi At-Taufiq Singaraja Tahun. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(2), 36–47. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.21830>.
- Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Make a Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurna Basicedu*, 5(6), 5542–5547. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1363>.
- Vhalery, R., & Anggresta, V. (2021). Perbedaan Kemampuan Analisis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check dengan Make a Match. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 11(1), 01–13. <https://doi.org/10.24036/011109490>.
- Widayanti, N. M. A. G., Sudarma, I. K., & Suarjana, I. M. (2020). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD. *MIMBAR PGSD*, 2(4), 331–342. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.7078>.