



Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Anak Agung Ngurah Sambawarana^{1*} 

¹ SD Negeri 3 Tukadmungga, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 28, 2022

Revised March 30, 2022

Accepted September 20, 2022

Available online November 25, 2022

Kata Kunci:

Kooperatif, *Make a Match*, Hasil Belajar, Tematik

Keywords:

Cooperative, *Make a Match*, Learning Outcomes, Thematic



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Guru kurang maksimal dalam menggunakan model atau metode pembelajaran. Banyaknya materi yang ada pada kurikulum sekolah, sehingga pembelajaran tematik sulit untuk diterapkan. Penelitian ini bertujuan menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas III SD. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang melibatkan siswa kelas III yang berjumlah 21 orang siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar tematik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes hasil belajar. Teknik analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas III dinyatakan meningkat, hal dibuktikan terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I (jumlah 1360, rata-rata 65, daya serap 65%, ketuntasan belajar 48%) dan siklus II (jumlah 1630, rata-rata 78, daya serap 78%, ketuntasan belajar 90%). Terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II, menunjukkan kenaikan rata-rata daya serap 13% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 42%. Kesimpulan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* pada siswa kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajar tematik. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

ABSTRACT

Teachers are not maximal in using learning models or methods. There is a large amount of material in the school curriculum, so that thematic learning is difficult to apply. This study aims to analyze the cooperative learning model of the *Make A Match* type that can improve thematic learning outcomes in third grade elementary school students. This research is class action research involving 21 students in class III. The object of this research is thematic learning outcomes. The data collection technique uses the learning achievement test method. Data analysis technique with quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate that the learning outcomes of thematic subjects through the application of the *Make a Match* type cooperative learning model in class III students are said to increase, this is evidenced by an increase in learning outcomes between cycle I (total 1360, average 65, absorption 65%, completeness learning 48%) and cycle II (total 1630, average 78, absorption 78%, mastery learning 90%). There was an increase in learning outcomes between cycle I and cycle II, showing an average increase in absorption of 13% and learning completeness increased by 42%. The conclusion of applying the *Make a match* type cooperative learning model to third grade elementary school students can improve thematic learning outcomes. The implications of this research are expected to improve student learning outcomes and make it easier for teachers to deliver material.

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan, dalam hal ini hasil belajar mencakup perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Amris & Desyandri, 2021; Geni et al., 2020; Rahayu et al., 2019). Guru yang mengajar mata pelajaran tematik harus mengerti materi pelajaran dan memahami

Corresponding author.

*E-mail address: a.a.ngr.sambawarana1968@gmail.com (Anak Agung Ngurah Sambawarana)

model-model pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan optimal (Eryani, 2021; Krissandi & Rusmawan, 2015; Suryana & Hijriani, 2021). Keberhasilan penyampaian materi oleh guru dan hasil yang diperoleh siswa sangat tergantung dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran (Khairoes & Taufina, 2019; Suryana & Hijriani, 2021). Karena dengan penggunaan model yang tepat, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Anggara & Rakimahwati, 2021; Hazimah & Muhammadiyah, 2021). Selanjutnya setiap model pembelajaran dapat mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ayatullah, 2018; See & Novianti, 2020). Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran menjadi menarik, interaktif, suasana belajar menjadi menyenangkan, dan motivasi belajar siswa meningkat, serta hasil belajar sejalan dengan aktivitas belajar siswa yang meningkat merupakan salah satu indikator keberhasilan guru dalam mengajar. Hal tersebut merupakan cita-cita sebagian besar guru baik guru kelas maupun guru mata pelajaran.

Namun, selama ini memang tidak mudah mengajarkan tematik kepada siswa, terdapat kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran antara lain guru kurang maksimal dalam menggunakan model atau metode pembelajaran. Guru kurang maksimal menggunakan media pembelajaran. Banyaknya materi yang ada pada kurikulum sekolah, sehingga pembelajaran bertema sedikit sulit untuk diterapkan. Guru kelas yang belum terlalu paham tentang pembelajaran tematik (Lestari & Harjono, 2021; Qondias et al., 2016). Penggunaan buku yang masih terpisah sesuai mata pelajaran dan hasil belajar yang masih rendah (Astuti et al., 2013; Kusumayuni, 2021). 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. Dampak 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 61, daya serap sebesar 61% dengan ketuntasan belajar sebesar 29%. Sedangkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika adalah sebesar 70, daya serap sebesar 70% dengan ketuntasan belajar sebesar 85%. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu model pembelajaran kooperatif dengan metode *Make A Match*. Mengingat siswa pada tingkat usia sekolah dasar senang melakukan permainan. Permainan dapat mengembangkan daya kreativitas dan interaksi sosial siswa. Tidak hanya mendapatkan kesenangan saja, akan tetapi melalui permainan tersebut juga dapat ditanamkan pendidikan kepada diri anak (Utami et al., 2020). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan melakukan permainan kartu (Pertiwi et al., 2019; Sholihah et al., 2019). *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; Utami et al., 2020). 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.

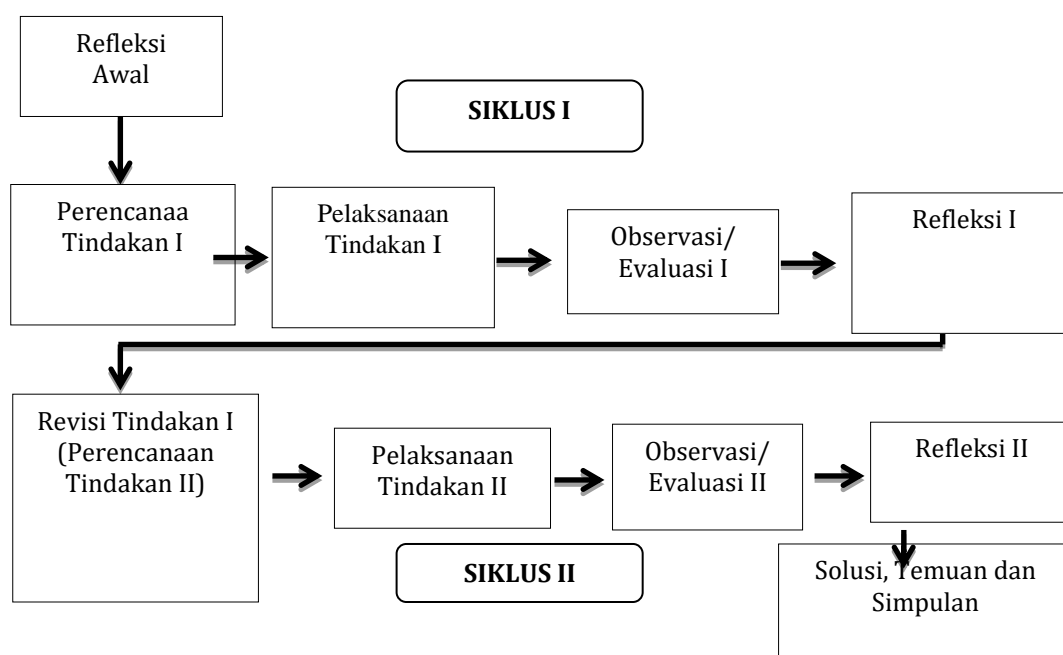
Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat diterapkan pada proses pembelajaran tematik karena selain mengajak siswa untuk dapat berpikir cepat (Uki & Liunokas, 2021). Tipe pembelajaran ini juga mengajak siswa untuk melakukan aktivitas fisik ketika mencari pasangan, sehingga siswa merasa senang dengan permainan yang dilakukan. 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.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan belajar melalui berbuat atau melakukan. Model *make a match* berbantuan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD (Widayanti et

al., 2020). Model pembelajaran *make a match* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar ilmu pengetahuan alam (Ari & Wibawa, 2019). Model *make a match* berbantuan media puzzle suku kata berpengaruh terhadap keterampilan menulis (Utami et al., 2020). Model pembelajaran *make a match* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas III SD Negeri 3 Tukadmungga. Manfaat penelitian ini untuk menumbuhkan minat belajar pada diri siswa sehingga materi yang diberikan dapat mudah dimengerti, bagi guru, untuk Meningkatkan pemahaman guru dalam menerapkan model pembelajaran yang baru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik.

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 dilaksanakan di SD Negeri 3 Tukadmungga dengan alamat Jalan Raya Anturan Desa Tukadmungga Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2019/2020 selama 4 bulan dari bulan Juli sampai dengan Oktober 2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 21 orang, terdiri dari 14 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Tahapan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian seperti pada gambar di atas. Penelitian ini dimulai pada siklus I dimulai dengan perencanaan seperti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk dua kali pertemuan (tindakan), menyusun kartu soal dan kartu jawaban yang digunakan dalam pembelajaran yang diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran di kelas berlangsung, membentuk kelompok belajar kecil yang beranggotakan 5 orang, menyusun lembar tes untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran dengan berpedoman pada RPP yang telah disusun sebelumnya. Secara garis besar proses pembelajaran adalah membentuk kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang siswa, menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban, tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang, setiap siswa mencari pasangan kartu yang

cocok dengan kartunya, setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama, setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran, dan mengevaluasi hasil presentasi dan hasil diskusi kelompok, memberikan koreksi, memberikan umpan balik dan mendapatkan penguatan dari guru.

Selama pelaksanaan tindakan diadakan observasi. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai hasil belajar siswa. Observasi dilakukan oleh guru sebagai observer pada saat guru melaksanakan pembelajaran. Evaluasi berarti segala kegiatan untuk mengumpulkan, mengelola dan menyajikan informasi sedemikian sehingga bermanfaat untuk membuat keputusan, dalam hal ini keputusan atas tindakan. Evaluasi pada siklus I dilakukan pada akhir pelaksanaan pertemuan kedua dengan cara memberikan tes hasil akhir (Post test). Dalam tahap refleksi, dilakukan perenungan terhadap proses dan hasil belajar siswa. Dalam proses belajar siswa, semua aktivitas belajar siswa dicatat dan diamati kemudian dianalisis kekuatan dan kelemahannya. Kemudian hasil belajar siswa yang diberikan setelah tes pada akhir siklus I dianalisis, kemudian hasil belajar siswa dibandingkan dengan indikator keberhasilan. Jika hasil analisis yang diperoleh belum memenuhi target penelitian, maka pelaksanaan tindakan akan dilakukan pada siklus berikutnya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tes. Tes adalah cara memperoleh data yang berbentuk suatu tugas yang harus dikejar oleh seseorang atau sekelompok orang yang dites (testee), dan dari tes dapat menghasilkan suatu skor, dan selanjutnya skor tersebut dibandingkan dengan suatu kriteria atau standar tertentu. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar agama Hindu siswa kelas III adalah butir-butir tes sesuai dengan pokok bahasan yang telah diberikan. 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 1 sedangkan jawaban yang salah diberi nilai 0. Data hasil belajar siswa, akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas III SD Negeri 3 Tukadmungga disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil Belajar

No	Uraian	Nilai awal	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Jumlah	1280	1360	1630	270
2	Rata-rata	61	65	78	13
3	Daya Serap	61%	65%	78%	13%
4	Ketuntasan Belajar	29%	48%	90%	42%

Berdasarkan [Tabel 1](#), pada prasiklus, hasil belajar siswa dapat digambarkan bahwa rata-rata hasil belajar sebesar 61, daya serap 61%, dengan ketuntasan belajar sebesar 29%. Rendahnya hasil belajar siswa 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.

Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 65, daya serap 65%, dengan ketuntasan belajar sebesar 48%. Hasil belajar tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan. Hal ini disebabkan 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, dan suasana ramai dari kelas karena ingin bermain dengan kartu tersebut. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78, daya serap sebesar 78%, dengan ketuntasan belajar sebesar 90%. 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.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. 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. Model *make a match* merupakan 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. Lingkungan dalam pembelajaran *Make a match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lain berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Tujuan dari strategi ini antara lain pendalaman materi, penggalan materi, dan edutainment. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini. Persiapan yang harus dilakukan antara lain membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan tujuan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskannya dalam kartu-kartu pertanyaan. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warnanya. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match*. Pertama, guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai. Kedua, aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan. Ketiga, jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok dengan batas waktu yang ditentukan. Berikan kesempatan bagi mereka untuk berdiskusi. Ketika berdiskusi, alangkah baiknya jika ada musik instrumental yang mengiringi aktifitas belajar mereka. Keempat, hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban. Kelima, pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai kemudian membacakan apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok atau tidak. Dalam hal ini ada 2 (dua) kemungkinan jawaban, karena kelompok penilai belum tentu benar dalam menilai. Peran guru sebagai fasilitator untuk meluruskan jawaban. Kenam, pada sesi kedua, aturlah kelompok sedemikian rupa sehingga terjadi pergantian posisi kelompok penilai, kelompok pembawa kartu soal, dan kelompok pembawa jawaban. Ketujuh, ulangi kembali langkah b-e sehingga dirasa sudah merata untuk seluruh siswa. Kedelapan, guru memberikan penjelasan mengenai pertanyaan dan jawaban yang benar. Tugas guru dalam model pembelajaran *make a match* ini adalah sebagai fasilitator, dengan cara memfasilitasi diskusi untuk mengkonfirmasi hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian (Puspitawangi, R.K., 2017; Sholihah et al., 2019; Uki & Liunokas, 2021). Hal tersebut perlu dilakukan karena, para siswa belum tentu mengetahui dengan pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban.

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 dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD (Widayanti et al., 2020). Model pembelajaran *make a match* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar ilmu pengetahuan alam (Ari & Wibawa, 2019). Model *make a match* berbantuan media puzzle suku kata berpengaruh terhadap keterampilan menulis (Utami et al., 2020). Hasil belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar

tematik pada siswa kelas III SD Negeri 3 Tukadmungga semester I tahun pelajaran 2019/2020. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran lainnya.

4. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas III SD Negeri 3 Tukadmungga semester I tahun pelajaran 2019/2020. Adapun saran-saran yang bisa dikemukakan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran ini sebagai salah satu usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal ini disebabkan dalam model pembelajaran ini ada beberapa aktivitas belajar siswa seperti pemilihan kartu soal yang sesuai dengan kartu jawaban. Bagi sekolah, Untuk memberikan petunjuk kepada semua guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan model pembelajaran ini sebagai salah satu contohnya.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Amris, F. K., & Desyandri. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>.
- Anggara, A., & Rakimahwati, R. (2021). Pengaruh Model Quantum learning terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3020–3026. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1265>.
- Ari, N. L. P. M., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 189–197. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19389>.
- Astuti, N. P. A. W., Ardana, I. K., & Suardika, I. W. R. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Savi Bermuatan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Gugus III Mengwi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.1231>.
- Ayatullah, A. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode Demonstrasi dan Media Nyata pada Kelas IV SDN 3 Sepit Tahun Pelajaran 2017/2018. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 61 – 82. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v2i2.127>.
- Eryani, N. H. zain; I. C. S. R. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- 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>.
- Hazimah, N., & Muhammadi. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 1–8. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2693>.
- Khairoes, D., & Taufina, T. (2019). Penerapan Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1038–1046. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.220>.
- Krissandi, A. D. S., & Rusmawan, R. (2015). Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 457–467. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7409>.
- Kusumayuni, P. N. (2021). E-Book with A Scientific Approach on Natural Science Lesson For Fifth Grade Students of Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 177–185. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.32048>.
- Lestari, N. F., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter PPK Aspek Kemandirian Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa SD Kelas 4. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 19–29. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.33379>.
- 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/jjgsd.v7i3.19412>.
- 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/jjgsd.v4i1.6957>.
- Qondias, Anu, & Niftalia. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 176--182. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8590>.
- Rahayu, I. P., Christian Relmasira, S., & Asri Hardini, A. T. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 193. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17369>.
- See, S., & Novianti, C. (2020). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1212 – 1218. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.522>.
- 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>.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077-1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5542-5547. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1363>.
- Utami, N. P. M. A., Ganing, N., & Kristiantari, M. G. R. (2020). Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle Suku Kata Berpegaruh Terhadap Keterampilan Menulis. *Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 48-60. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27035>.
- 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>.