

MODEL MAKE A MATCH BERBANTU FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

Adib Fatoni

fatoniadib90@gmail.com

IAIN Kediri

Abstract

This article describes the problems in the learning process that can be overcome by using the make a match model with the help of flashcard media. This study aims (1) to determine the application of the flashcard-assisted make a match model in English subjects in class III SD. (2) To find out the increase in student learning outcomes through the make a match model with the help of flashcards in English subjects in class III SD. The research method used is Classroom Action Research (CAR) Participants. The data collection carried out during the research process is observation, tests, and documentation. The results of the study can be seen that (1) the application of the make a match model with the help of flashcards is carried out by the educator dividing into several groups so that they can discuss and work on the worksheets in the LKS book with their group friends, then they are given flashcard media and asked to find a partner from the media. that was obtained. (2) Student learning outcomes through the make a match model assisted by flashcards are proven to improve learning outcomes as follows, in the pre-cycle the percentage of students' classical mastery is 45.00%, with an average score of 57. In the first cycle, the percentage of classical completeness obtained was 65%, with an average value of 64. In the second cycle, the percentage of classical completeness obtained is 96%, with the average value obtained is 92.

Keyword: Make A Match Learning Model, Flashcard, English Language, learning Outcomes

Abstrak

Artikel ini menjelaskan tentang permasalahan dalam proses pembelajaran yang dapat diatasi dengan penggunaan model *make a match* dengan berbantu media *flashcard*. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui penerapan model *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SD. (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) Partisipan. Adapun pengumpulan data yang dilakukan selama proses penelitian adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian dapat diketahui bahwa (1) penerapan model *make a match* berbantu *flashcard* dilaksanakan dengan cara pendidik membagi menjadi beberapa kelompok agar dapat berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku LKS bersama teman sekelompoknya, selanjutnya diberikan media *flashcard* dan diminta untuk mencari pasangan dari media yang didapatkan tersebut. (2) Hasil belajar siswa melalui model *make a match* berbantu *flashcard* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar sebagai berikut: pada prasiklus persentase ketuntasan klasikal siswa yakni 45,00%, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 57. Pada tahap siklus I persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 65%, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 64. Pada tahap siklus II persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 96%, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 92

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Make A Match*, *Flashcard*, Bahasa Inggris, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Permasalahan yang sering dijumpai pada mata pelajaran Bahasa Inggris yakni kurangnya hasil belajar siswa pada penilaian klasikal yang telah dilakukan, baik melalui ulangan harian maupun ujian akhir sekolah. Penilaian pada mata pelajaran bahasa meliputi kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Berdasarkan temuan awal, rendahnya hasil belajar siswa di SDN Waru pada mata pelajaran bahasa Inggris disebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang dianggap sulit, monoton, dan membosankan.

Pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat dan aktifitas siswa dalam belajar. Sehingga pada akhirnya hasil belajar akan meningkat. Salah satu cara menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan adalah dengan memilih desain atau model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung dalam aktifitas-aktifitas pembelajaran, memberikan pengalaman belajar bermakna, dan mendorong siswa secara aktif serta sukarela membangun pemahamannya secara menyenangkan. *Make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang memiliki kecocokan dengan materi mata pelajaran bahasa Inggris dan memiliki kriteria di atas.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran *kooperatif*, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua atau lebih dengan struktur kelompok yang bersifat aktif serta mengajarkan kompetensi sosial yang bagus dan mengajarkan siswa untuk berfikir cepat.¹ Siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran, peran guru disini yakni membagikan *flashcard* (kartu gambar) dengan bertuliskan soal dan bertuliskan jawaban. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar ataupun tulisan berukuran sedang (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar), yang merupakan rangkaian pesan yang telah disajikan dalam bentuk gambar atau tulisan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran.²

Penelitian yang dilakukan Dhesta Hazilla Aliputri dalam Jurnalnya (2018). Menyimpulkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar

¹ Lis Rustinarsih, *Make a match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*, (Karanganyar: Fajar Kencana), hal: 23-24

² Rudi Susilana, dkk, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima), hal: 94

siswa pada materi IPS tentang kegiatan ekonomi di kelas IV SDN Wulang Kabupaten Blora.³ Penelitian Asmaunn Najah dalam Skripsinya (2018). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan nilai mencapai KBM sebesar 60, yakni nilai pada pra siklus dari 18 siswa hanya 10 siswa atau 55,5% yang tuntas, pada siklus I nilai siswa mengalami peningkatan yaitu ada 12 siswa atau 66,7% yang tuntas. Kemudian nilai siswa mengalami peningkatan pada siklus II yaitu ada 16 siswa atau 88,9% yang tuntas.⁴

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* cocok diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan membantu dalam membagikan media yang akan digunakan. Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka artikel ini bertujuan untuk bertujuan (1) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN Waru. (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN Waru.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan kelas belajar mengajar, sekaligus memaparkan proses belajar mengajar maupun hasil dari belajar dengan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁵ Jenis penelitian tindakan kelas ini menggunakan PTK partisipan, yakni peneliti yang bertindak langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai hasil penelitian yang berupa laporan. Dengan demikian setelah melakukan perencanaan, peneliti juga memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, lalu menganalisis serta berakhir dengan laporan hasil penelitian.⁶

Model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*). PTK model Kemmis dan Mc Taggart ini

³ Dhesta Hazilla Aliputri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantu Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" dalam Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, Vol 2, No. 1A, April 2018.

⁴ Asmaunn Najah, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan Melalui Model Make A Match Berbantu Media Flashcard pada Siswa Kelas V MI Ma'arif Sragen Tuntang Semarang", (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2018).

⁵ Suharsimi, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal: 1-2.

⁶ Mu'alimin dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*, (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: Ganding Pustaka, 2014), 15.

pada hakikatnya berupa untaian-untaian dengan satu perangkat yang terdiri dari empat tahapan. Keempat tahapan tersebut merupakan kesatuan dalam siklus.⁷ Adapun tahapan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: (1) Perencanaan yang dilakukan peneliti adalah merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *make a match* berbantu *flashcard*. Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, soal tes dan dokumentasi. (2) Pelaksanaan yang dilakukan peneliti adalah sebagai pelaksana tindakan dalam melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Sedangkan guru mata pelajaran sebagai pengamat. Tahap ini merupakan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat oleh peneliti. (3) Pengamatan yakni mengamati hasil tindakan yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah Mengamati perilaku siswa dan reaksi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard*. Mengamati setiap kegiatan dan perubahan siswa yang terjadi saat penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard*. (4) Refleksi yang dilakukan peneliti yakni peneliti dan kolaborator saling memberikan pendapat dan mengevaluasi dari penelitian yang telah dilakukan sehingga kesulitan belajar anak dapat teratasi. Hasil refleksi akan menjadi dasar menentukan apakah pembelajaran sudah berhasil atau belum. Jika belum memenuhi indikator keberhasilan, maka akan diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Instrumen penelitian yang digunakan yakni terdiri dari RPP setiap siklus, lembar observasi aktivitas pendidik serta lembar observasi aktivitas siswa, instrumen tes pada tiap akhir siklus, lembar dokumentasi. Adapun pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yakni observasi baik kepada guru atau siswa, tes (*pretest* dan *post-test*), dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan hanya berupa analisis aktivitas siswa, analisis aktivitas guru, dan analisis dari hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan menguraikan deskripsi proses penelitian tindakan kelas yang diawali dengan proses pengamatan prasiklus atau kondisi awal, siklus I, dan siklus II. (1) Prasiklus atau kondisi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengajar langsung tanpa menggunakan model dan media pembelajaran. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari pelaksanaan *pre test* pada tahap prasiklus, dapat diketahui bahwa siswa yang tidak tuntas

⁷ Mu'alimin dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas...*, 17.

lebih banyak dibandingkan siswa yang tuntas. Hasil pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris nilai siswa masih rendah dibandingkan dengan nilai KKM yang harus dicapai. Dari 28 jumlah keseluruhan siswa kelas III SDN Waru, 12 siswa dengan nilai tuntas mencapai KKM, dan 16 siswa dengan nilai masih di bawah KKM. Persentase ketuntasan klasikal siswa pada tahap prasiklus yakni 45,00% masuk kategori kurang sekali, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 57, sedangkan KKM dari mata pelajaran Bahasa Inggris yakni 80. Jadi, dapat dikatakan tuntas jika nilai yang dicapai siswa telah mencapai KKM atau lebih dari KKM yang ada. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SDN Waru Pangkatrejo pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih rendah dan di bawah rata-rata. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti perlu melakukan tindakan untuk memperbaiki hasil belajar pada siswa. sehingga peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* dengan melibatkan siswa yang membuat suasana pembelajaran lebih aktif, dan siswa lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. (2) Siklus I peneliti sudah mulai menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun hasil observasi pada aktivitas pendidik siklus I menunjukkan bahwa aktivitas pendidik pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III di SDN Waru pada siklus I yakni memperoleh nilai persentase 65% masuk kategori cukup. Berdasarkan 13 aspek yang digunakan pada aktivitas pendidik, 8 aspek dinyatakan baik, 4 aspek dinyatakan cukup, dan 1 aspek dinyatakan baik sekali. Adapun hasil dari lembar observasi siswa pada siklus I diperoleh hasil persentase pada aspek pertama antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sebesar 61% yang termasuk dalam kategori kurang, aspek kedua keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran memperoleh persentase 65% yang termasuk dalam kategori kurang, aspek ketiga keberanian siswa dalam bertanya, menjawab, dan berpendapat memperoleh persentase 55% yang termasuk dalam kategori kurang sekali, dan aspek keempat partisipasi dan keaktifan siswa dalam bekerja secara kelompok memperoleh persentase 46% yang termasuk dalam kategori kurang sekali. Rata-rata keseluruhan dari aktivitas siswa adalah 2.29 (kurang), dengan jumlah persentase keseluruhan dari aktivitas siswa yakni 57% yang masuk dalam kategori kurang sekali, sehingga masih perlu ditingkatkan sesuai indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajaran harus mencapai kategori baik. (3) Siklus II, setelah dirasa kurang maksimal pada hasil yang didapatkan dalam pembelajaran siklus I, maka peneliti melakukan beberapa langkah untuk memperbaiki penelitian yang terjadi pada siklus I. Salah satunya dengan memfasilitasi siswa

melakukan permainan secara bergantian tiap kelompok dan memberikan *reward* untuk menambah semangat siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil nilai observasi pada aktivitas pendidik siklus II menunjukkan bahwa aktivitas pendidik pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III di SDN Waru pada siklus II mengalami peningkatan yakni memperoleh nilai persentase 90% masuk kategori baik sekali. Berdasarkan 13 aspek yang digunakan pada aktivitas pendidik, 5 aspek dinyatakan baik, dan 8 aspek dinyatakan baik sekali. Adapun hasil dari lembar observasi siswa pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II mengalami kenaikan. Adapun aspek yang dinilai adalah: aspek pertama antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yakni memperoleh persentase 91% yang termasuk dalam kategori baik sekali, aspek kedua keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran memperoleh persentase 85% yang termasuk dalam kategori baik, aspek ketiga keberanian siswa dalam bertanya, menjawab, dan berpendapat memperoleh persentase 85% yang termasuk dalam kategori baik, dan aspek keempat partisipasi dan keaktifan siswa dalam bekerja secara kelompok memperoleh persentase 80% yang termasuk dalam kategori baik. Rata-rata keseluruhan dari aktivitas siswa adalah 3.39 yang berarti masuk dalam kategori baik, dengan jumlah persentase keseluruhan dari aktivitas siswa yakni 85% masuk dalam kategori baik.

Penelitian yang dilakukan dalam siklus I dan siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan nilai yang cukup baik. Selain itu, antusias siswa dalam proses pembelajaran juga sangat tinggi sehingga penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN Waru dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun peningkatan hasil belajar dari prasiklus, siklus I, dan siklus II yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Hasil belajar siswa pada siklus I pada mata pelajaran Bahasa Inggris belum mencapai nilai klasikal yang ditentukan. Sebanyak 28 siswa di kelas III SDN Waru, 18 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai mencapai KKM atau di atas KKM, dan sebanyak 10 siswa masih di bawah nilai KKM. Sehingga persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I yakni 65% masuk dalam kategori kurang, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 64. Sedangkan dari nilai tersebut belum memenuhi syarat keberhasilan dari penelitian yakni nilai KKM mata pelajaran Bahasa Inggris 80. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SDN Waru belum memuaskan karena pendidik belum menerapkan media *flashcard* dengan baik, dan dirasa anggota kelompok yang terlalu banyak sehingga menyebabkan konsentrasi pada siswa hilang. Adapun pelaksanaan *post test* siklus II

pada mata pelajaran Bahasa Inggris sudah berhasil dan telah berlangsung sesuai perencanaan. Sebanyak 24 siswa di kelas III SDN Waru dinyatakan tuntas dengan nilai mencapai KKM atau di atas KKM. Sehingga persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus II yakni 96% masuk dalam kategori baik sekali, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 92. Sedangkan dari nilai tersebut sudah memenuhi syarat keberhasilan dari penelitian yakni nilai KKM mata pelajaran Bahasa Inggris 80. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SDN Waru dari siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan sebanyak 31% pada ketuntasan klasikal. Perubahan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II yakni membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang hanya beranggotakan 2 siswa saja, yang dirasa dapat membuat perubahan dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih terampil dan fokus saat berdiskusi, serta akan membuatnya lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran *make a match* ini menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yakni dengan melakukan kegiatan diskusi kelompok, serta menyampaikan pendapatnya tentang materi yang sudah dipelajari. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris tema 6 energi dan perubahannya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. karena model pembelajaran ini, siswa diberikan kesempatan untuk aktif dalam berdiskusi dan diminta untuk konsentrasi dalam menemukan pasangan dari media yang didapatkan oleh masing-masing kelompok, siswa dituntut untuk memiliki rasa percaya diri saat maju di depan kelas. Oleh sebab itu, implementasi dari penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas III SDN Waru, sangat cocok digunakan karena siswa merasa lebih antusias dan semangat dalam proses pembelajaran di kelas. Penerapannya yakni pendidik menjelaskan sekilas materi, kemudian meminta siswa membaca materi secara bergantian, lalu membagi menjadi beberapa kelompok agar dapat berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku LKS bersama teman sekelompoknya, selanjutnya diberikan media *flashcard* dan diminta untuk mencari pasangan dari media yang didapatkan tersebut. Semua siswa akan terlatih aktif dan komunikatif dalam pencarian pasangan dari media yang didapatkan, siswa akan berani maju kedepan untuk menunjukkan hasil pasangan media *flashcard* (berisi pertanyaan dan jawaban) yang sudah dicocokkan.

PENUTUP

Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* yakni, pendidik menjelaskan sekilas materi, kemudian meminta siswa membaca materi secara bergantian, lalu membagi menjadi beberapa kelompok agar dapat berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku LKS bersama teman sekelompoknya, selanjutnya diberikan media *flashcard* dan diminta untuk mencari pasangan dari media yang didapatkan tersebut. Penggunaan model pembelajaran *make a match* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mengajak siswa agar terlatih aktif dan komunikatif dalam pencarian pasangan dari media yang didapatkan, dan siswa akan berani maju kedepan untuk menunjukkan hasil pasangan media *flashcard* (berisi pertanyaan dan jawaban) yang sudah dicocokkan. dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Penerapan model pembelajaran *make a match* bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris tema 6 materi energi dan perubahannya. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Perolehan nilai rata-rata pada prasiklus sebesar 57 (belum mencapai KKM 80) dan ketuntasan klasikal sebanyak 45,00% masuk dalam kategori kurang sekali. kemudian mengalami kenaikan pada siklus I dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 64 (belum mencapai KKM 80) dan ketuntasan klasikal sebanyak 65% masuk dalam kategori kurang. Kemudian mengalami kenaikan kembali pada siklus II dengan nilai rata-rata 92 (sudah mencapai KKM 72) dan ketuntasan klasikal sebanyak 96% masuk dalam kategori baik sekali.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN Waru, maka peneliti menyampaikan beberapa saran diantaranya: (1) Bagi semua siswa saat proses pembelajaran di kelas diharapkan selalu percaya diri dalam bertanya, menjawab, ataupun berpendapat. Siswa harus lebih aktif dan berpartisipasi dalam bekerja secara kelompok. Karena hal tersebut akan membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menjadikan suasana lebih efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Bagi semua pendidik atau guru diharapkan sering menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran saat proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dalam menerima pelajaran. Khususnya menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris, karena terbukti dengan penggunaan model dan media pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. (3) Bagi sekolah sebaiknya selalu memberikan dukungan dan pengarahan terhadap pendidik dalam penggunaan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. (4) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan model

pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* dilaksanakan pada materi lain yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliputri, Dhesta Hazilla. 2018. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantu Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” dalam Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, Vol 2, No. 1A.
- Khair, Ummul. 2018. “Pembelajaran Bahasa Inggris dan Sastra di SD/MI”. dalam Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 2 No. 1. Bengkulu: STAIN Curup.
- Najah, Asmaunn. 2018. “Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan Melalui Model *Make A Match* Berbantu Media *Flashcard* pada Siswa Kelas V MI Ma’arif Sragen Tuntang Semarang”. Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Mu’alimin. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: Ganding Pustaka.
- Rustinarsih, Lis. *Make a match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*. Karanganyar: Fajar Kencana.
- Suharsimi, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksar.
- Susilana, Rudi, dkk. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Undang-undang Republik Indonesia, No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam www.kopertis7.go.id diakses pada tanggal 05 Maret 2022.