

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN MEMANFAATKAN *AUTOPLAY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA VIII PERISTIWA ALAM SD/MI

Trisnaning Legiowati¹, Asri Widiatsih^{2*}, Fajarisman³

¹SD Negeri 2 Wonokoyo Situbondo, Indonesia

²Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

³Institut Agama Islam Al Qodiri Jember, Indonesia

e-mail: trisnaninglegiowati@gmail.com¹, asriwidiatsih@mail.unipar.ac.id^{2}, Fajarisman677@gmail.com³

Abstract: Based on the results of initial observations in class I SDN 2 Wonokoyo, learning outcomes on natural events are still low. This is caused by factors, one of which is the lack of using a learning model. To find a solution to solve the problem is to use the Make A Match by utilizing Autoplay. The research objectives are 1) To know the activities of teachers and students in using the Make A Match students responses to the application of the Make A Match for Natural Events 3) To find out how the learning outcomes are after using the Make a Match. Research is a classroom action that includes 4 stages of planning, implementation, observation and reflection. Research Subjects at SDN 2 Wonokoyo Class I, totaling 20 students. The results of the study obtained the value of student activities to operate the learning media Autoplay Cycle I 63, 33% Cycle II 78, 82. Cooperation 68. 79% Cycle I and Cycle II 86. 78%, Asking 65. 55% Cycle I while Cycle II 81. 17%. By using the Make A Match model with Autoplay, many people were interested and the learning outcomes in the first cycle were 12 with 60%, while the second cycle increased by 95% with 19 students completing. learning model Make A Match it can improve teacher abilities, improve learning abilities and outcomes.

Keywords : Make A Match, Autoplay, SD/MI

Abstrak: Hasil observasi awal di kelas I SDN 2 Wonokoyo, hasil belajar pada modul Peristiwa Alam masih rendah. Perihal tersebut diakibatkan oleh aspek yang salah satunya minimnya menggunakan model pendidikan. Untuk mencari pemecahan masalah tersebut maka memakai model pendidikan *Make A Match* dengan memanfaatkan *Autoplay*. Tujuan riset merupakan 1) Buat mengetahui kegiatan guru serta siswa dalam memakai model pendidikan *Make A Match* 2) Mengetahui reaksi siswa terhadap pelaksanaan model *Make A Match* modul Peristiwa Alam 3) mengetahui gimana hasil belajar siswa setelah memakai model *Make a Match*. Riset ini merupakan aksi dalam kelas yang meliputi 4 sesi perencanaan, penerapan, observasi serta refleksi. Subjek penelitian Di SDN 2 Wonokoyo Kelas I yang berjumlah 20 Siswa. Hasil penelitian yang diperoleh nilai dari kegiatan siswa buat mengoperasikan media pendidikan Autoplay Siklus I 63, 33% siklus II 78, 82. Kerjasama 68, 79% siklus I serta siklus II 86, 78%, bertanya 65, 55% siklus I sebaliknya siklus II 81, 17%. Dengan memakai model *Make A Match* dengan *Autoplay* banyak tertarik serta hasil belajar pada siklus I sebanyak 12 dengan 60%, sebaliknya siklus II bertambah 95% dengan yang tuntas 19 orang. Dengan model *Make A Match* bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Make A Match, Autoplay, SD/MI

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan dari inti kegiatan pembelajaran di sekolah. Agar tujuan pembelajaran dalam pendidikan mencapai suatu tujuan yang akan dicapai, maka perlu melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik sehingga mendapatkan kualitas pendidikan bagus dan layak dan dapat digunakan untuk masa depan (Fajarisman et al., 2021). Dalam permasalahan kegiatan pembelajar ini merupakan permasalahan yang sangat aktual yang dihadapi oleh setiap peserta didik untuk mendapatkan pelayanan yang layak untuk dioperasikan dalam proses pembelajaran yang berguna dalam kegiatan sehari-hari di masyarakat.

Belajar merupakan aktivitas terjadi interaksi aktif antara insan dengan lingkungan sekitar yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotorik pada diri peserta didik. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik yang telah diperoleh dari sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang dari administrasi, strategi dan media pembelajaran oleh pendidik (Fajarisman, et al., 2021).

Dalam kegiatan proses pembelajaran ada dua faktor untuk keberhasilan peserta didik antara lain faktor internal dan eksternal. Faktor internal pada peserta didik untuk memberikan motivasi dan dorongan dalam kegiatan pembelajaran untuk memahami dan mengikuti dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Jayanti et al., 2020). Aktivitas untuk memahami materi atau kontens akan tetapi kemungkinan peserta didik untuk menanggapi suatu materi. Sedangkan faktor eksternal dapat dipengaruhi bagaimana cara seorang pendidik dalam mengajar, serta bagaimana strategi pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan kontens pada peserta didik dan suasana kegiatan pembelajaran menyenangkan dan dapat digunakan waktu yang jangka jauh dan mendapatkan hasil yang maksimal (Cahyono, 2019).

Seorang pendidik dituntut untuk memiliki pengetahuan serta wawasan yang luas, serta untuk berpikir bagaimana cara memberikan pemahaman dan menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Kebanyakan seorang pendidikan mengajar dengan menggunakan metode konvensional pada peserta didik membuat tidak semangat mengikutinya karena merasakan bosan seperti model pembelajaran ceramah dan model mencatat yang membuat peserta didik mengantuk untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak efektif yang dikarenakan peserta didik

dapat mengerti suatu materi yang disampaikan oleh pendidik (Rahayu et al., 2022).

Untuk menghadapi hal tersebut maka pendidik dapat merancang strategi pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar serta menciptakan lingkungan kegiatan pembelajaran menyenangkan yang praktis, efektif dan efisien (Hasanah & Ambarsari, 2022). Serta mampu mengelola kelas untuk kegiatan proses pembelajaran didalam kelas, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan meningkat hasil belajar secara optimal (Asih, 2022). Dengan dibantu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan berbasis *Autoplay studio 8* untuk memberikan motivasi dan suplemen belajar pada peserta didik untuk giat mengikuti kegiatan pembelajaran (Hariyanto et al., 2020). *Autoplay Studio 8* merupakan alat peraga atau komunikasi yang digunakan kegiatan pembelajaran untuk untuk membantu melancarkan proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu laptop dan LCD projector (Furqan et al., 2022). Dalam *Autoplay Studio 8* di dalam terdiri dari text, suara, video dan soal yang terkait dengan tema VIII peristiwa Alam yang dijadikan satu CD atau flash disk untuk media pembelajaran yang praktis dan efisien (Bahri et al., 2018; Sudarto et al., 2022)

Unsur yang penting untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran adalah menggunakan strategi pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien. Penerapan strategi pembelajaran tertentu akan sangat mempengaruhi keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini sesuai dengan kurikulum yang sedang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yakni kurikulum merdeka.

Tujuan pendidikan untuk pengembangan dari model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang nyaman dan berperan aktif waktu kegiatan pembelajaran. sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lancar dan mendapatkan materi untuk digunakan untuk perubahan globalisasi pada saat ini. Pendidik dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran yang mempermudah menyampaikan materi dan meningkatkan hasil belajar yang maksimal dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Anggraeni et al., 2019).

Pembelajaran dengan model *Make A Match* adalah salah satu metode pembelajaran tipe kooperatif dengan menggunakan metode tersebut peserta didik dapat melatih berpartisipasi atau berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran secara merata dan juga dituntut untuk berkerja sama dengan anggota yang lainnya (Fauhah & Brillian,

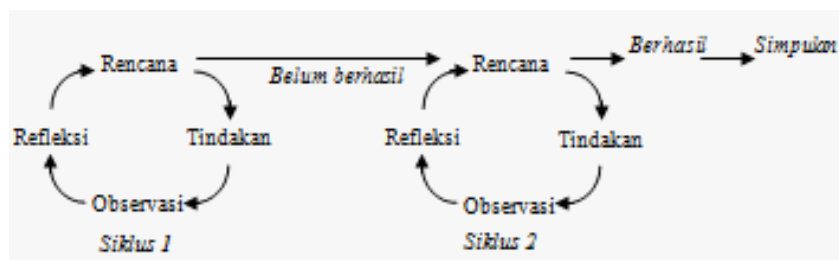
2021). Agar bisa bertanggung jawab dan dapat tercapai, sehingga semua peserta didik aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan dari metode pembelajaran ini peserta didik mencari pasangannya untuk memecahkan permasalahan atau suatu konsep dan topik yang diambil.

Berdasarkan hasil awal di kelas I SD Negeri 2 Wonokoyo Kapongan Kabupaten Situbondo menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik khususnya pada materi Tematik dengan tema VIII Peristiwa Alam masih rendah, banyak siswa mendapat nilai tidak tuntas dari rata rata 60. Nilai yang memenuhi KKM yang diterapkan nilai 70 di SD Negeri 2 Wonokoyo Kapongan Kabupaten Situbondo. Banyak nilai siswa yang belum tuntas tersebut dikarenakan siswa merasakan bosan pada waktu pembelajaran dengan tema peristiwa alam, sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikutinya. Strategi yang diterapkan pada pembelajaran kurang berkreasi dan inovasi, menggunakan media pembelajaran yang konkrit.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang merupakan salah satu teknik untuk pembelajaran yang dikelola guru untuk meningkatkan secara terus menerus (Susilo et al., 2022). Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus peneliti sudah mengamati terlebih dulu dan juga hasil peserta didik pada materi sebelumnya sebelumnya dan membandingkan nilai yang setelahnya yang diterapkan dengan metode pembelajaran *Make A Match* dengan dibantu oleh *Autoplay Studio 8*.

Subjek penelitian di SD Negeri 2 Wonokoyo Kapongan Kabupaten Situbondo dengan Jumlah siswa 20. Teknik yang digunakan dokumentasi dan soal tes dengan esai 10 Soal. Penelitian mengadopsi dari model Kemmis dan MC Tagart, yang menggunakan model skema dengan prosedur (Kemmis et al., 2014). Yang siklusnya terdiri 4 Face adalah perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan diikuti siklus berikutnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan cara pendekatan yang baru untuk memecahkan permasalahan dengan menerapkan dari dunia aktual. Tindakan pendahulu dalam penelitian ini adalah mengadakan tes terlebih dulu untuk mengetahui hasil belajar dari peserta didik seperti bagan di bawah ini .



Gambar 1. Bagan Model Kemmis dan MC Tagart

Setelah melakukan suatu pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Make A Match*, peserta didik diberikan tes akhir untuk mengetahui dan mengukur dari hasil belajar yang dipakai sebagai perbaikan tes yang terakhir untuk dijadikan acuan untuk melakukan pada siklus ke II. Setelah melaksanakan siklus II, peserta didik juga diberikan tes akhir yang ke II untuk mengetahui Ketuntasan Klasikal dan dijadikan perbandingan siklus I dan siklus II. menghitung ketuntasan dari hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yang dapat dihitung secara jumlah peserta didik. Kriteria ketuntasan belajar matematik pada Tema VIII Peristiwa Alam untuk kelas I dapat dinyatakan sebagaimana berikut : a) Ketuntasan Perorangan, yang dinyatakan tuntas ialah peserta didik mencapai ≥ 70 sampai skor maksimal 100 b). Ketuntasan Klasikal, Suatu kelas yang dinyatakan tuntas terdapat 80% tercapai nilai ≥ 70 dari skor maksimal 100

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang menggunakan 2 siklus dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan tema Peristiwa Alam untuk kelas I dengan berjalan lancar dan baik, peserta didik termotivasi dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas peserta didik cukup kondusif.

Penelitian ini dibantu oleh teman sejawat untuk melakukan observasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran ini menggunakan model RPP 5M yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan langkah awal dalam kegiatan mengamati sebagaimana berikut ini : 1).Seorang guru menjelaskan terkait dengan peristiwa kegiatan sehari hari yang menghubungkan pada peristiwa alam dilingkungan sekitar. 2) Peserta didik menyimak dan juga menjawab tentang pertanyaan yang terkait seperti contoh peristiwa yang terjadi dilingkungan dengan tema peristiwa alam 3) peserta didik mengamati gambar yang terdapat *Autoplay* tentang materi peristiwa

alam 4). Peserta didik mengamati gambar apakah pasangan kedua.ia atau tidak ? peserta didik mengamati apakah pasangan kedua peristiwa alam ia atau tidak ?

Mengumpulkan informasi merupakan..langkah..ketiga yakni: 1) Dengan difasilitasi *Autoplay studio 8*, peserta mencoba untuk menyelidiki tentang tema Peristiwa Alam membandingkan peristiwa pagi hari, siang hari dan malam hari 2). Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak banyak terkait dengan peristiwa alam , sebagai bahan menganalisis sehingga dapat menjawab pertanyaan atau mengidentifikasi tentang peristiwa alam.

Kegiatan menalar adalah kegiatan ke-empat yakni peserta didik mengali informasi dari data yang diperoleh dari autoplay untuk menemukan tentang materi peristiwa alam seperti peristiwa pagi hari, siang hari dan malam hari dari data diperoleh pada gambar yang ada di *Autoplay studio 8* sehingga peserta didik dapat mengidentifikasi tentang permasalahan peristiwa alam 2) peserta didik diskusi dengan tentang tema peristiwa alam dan mengerjakan latihan soal yang ada di buku tema 3). Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk kebenaran atau tidak tentang peristiwa alam 4) Penarikan kesimpulan secara kelompok dengan cara peserta didik menggunakan bahasa sendiri untuk mengarahkan kesimpulan peristiwa alam dan menemukan perbedaan pagi, siang dan malam hari .

Kegiatan kelima adalah komunikasikan dengan cara 1) Peserta didik menjelaskan tentang menemukan tentang tema VIII peristiwa alam sejak tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi dan juga mengolah informasi, 2) melakukan catatan secara sederhana yang telah dipelajari dan dibantu oleh seorang pendidik atau guru.

Pada aktifitas terakhir pada pendidikan partisipan didik diberikan uji akhir, pada pendidikan yang awal masih terdapat sebagian hambatan pada waktu pendidikan. Hai ini menimbulkan partisipan didik belum dapat tata cara *Make A Match*. siklus I hasil belajar belumenuhi kriteria yang sudah diresmikan, sehingga riset dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Pada pelaksanaan Siklus ke II aktivitas pembelajaran berjalan dengan baik dalam penerapan sama dengan waktu Siklus ke I, pada siklus ke II sudah memahami sesuatu modul. Siswa telah biasa dengan pendidikan secara berkelompok perihal ini sudah teruji dengan tingkatkan hasil belajar partisipan didik. Siklus ke II hasil belajar siswa buat kelas I hadapi peningkatan serta telahenuhi KKM yang telah ditetapkan di SD Negeri 2

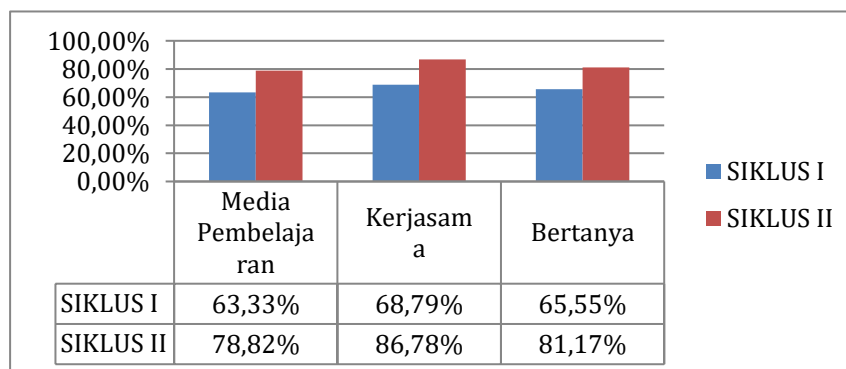
Wonokoyo Kapongan Kabupaten Situbondo, sehingga tidak butuh melaksanakan siklus berikutnya. Dalam *Make A Match* partisipan peserta didik didorong belajar secara mandiri. Partisipan didik aktif dalam pendidikan lewat keterlibatan dengan memakai tata cara pendidikan *Make A Match* untuk memecahkan permasalahan, dan seorang pendidik mendorong peserta didik untuk mendapat pengalamannya. Hal ini memungkinkan peserta didik menemukan pengalaman tentang materi peristiwa alam berdasarkan dengan pengalaman dirinya.

Aktivitas yang diamati dalam penelitian ini meliputi antara lain yakni, aktivitas untuk menggunakan media pembelajaran, aktivitas kerjasama yang dilakukan secara kelompok, aktivitas keaktifan siswa bertanya, Aktivitas belajar peserta didik hasil dapat ditunjukkan tabel sebagaimana berikut ini :

Tabel 1. Presentasi Aktifitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Mengoperasikan Media Pembelajaran Autoplay	63,33%	78,82%
2.	Melakukan Kerjasama	68,79%	86,78%
3.	Bertanya	65,55%	81,17%

Dari hasil observasi dalam aktivitas peserta didik untuk siklus I yakni aktivitas menggunakan media pembelajaran *Autoplay Studio 8* 63,33%, Aktivitas melakukan kerjasama dalam berkelompok 68,79%, aktivitas bertanya 65,55% dan masuk pada kategori aktif. Sedangkan pada siklus II aktivitas menggunakan media pembelajaran 78,82%, Aktivitas melakukan kerjasama dalam berkelompok 86,78%, aktivitas bertanya 81,17%. Aktivitas peserta didik disajikan dalam diagram di bawah ini:



Gambar 2 Peningkatan Aktivitas Peserta didik

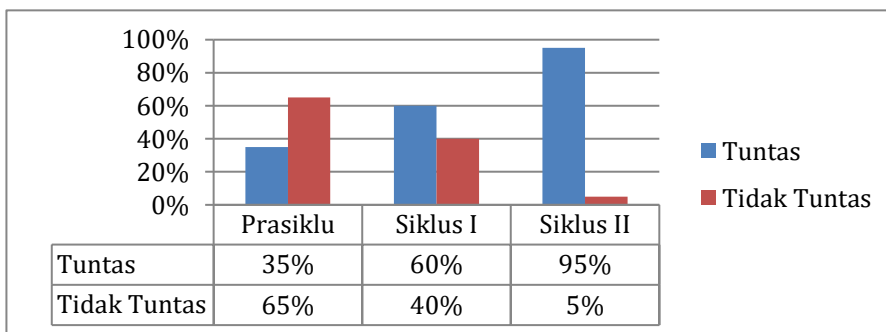
Pada uji yang diberikan ketiga kali, ialah uji pendahuluan pra siklus, pada uji akhir siklus ke I serta uji akhir siklus ke II. Bentuk soal dengan penjelasan, yang masing masing uji terdiri atas 10 soal dengan skor optimal 100 dengan nilai minimum 0. Hasil belajar partisipan didik menghadapi kenaikan dalam pembelajaran soal esai.

Masing masing uji terdiri atas 4 soal dengan skor maksimal 100 dengan nilai minimum 0. Hasil belajar partisipan didik ini mengalami kenaikan. Perihal ini bisa dilihat pada ketuntasan hasil belajar yang ditunjukkan tabel berikut ini:

Tabel 2. Akifitas Siswa

No.	Aktivitas Siswa	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Ketuntasan, yang memenuhi KKM \geq 70 dari nilai Maksimal 100	35%	60%	95%
2.	Tidak tuntas, yang tidak memenuhi KKM \geq 70 dari nilai Maksimal 100	65%	40%	5%
Jumlah		100%	100%	100%

Dari uraian tabel diatas hasil belajar peserta didik, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik termasuk kategori tuntas pada tes awal (pra siklus) hanya 7 peserta didik dengan 35% sedangkan 13 peserta didik tidak tuntas dengan nilai presntasi 65%, pada siklus pertama ada 8 orang yang tidak tuntas dalam materi peristiwa alam, dan yang tuntas terdiri 12 orang dengan persentase 60%. Dan siklus ke II yang tuntas peserta didik sebanyak 19 orang dengan nilai persentase 95% dengan dengan nilai dibawah 70 Cuma 1 orang dengan persentase 5% dari 100% jadi ketuntasan klasikal seluruhnya 80%. Berikut ini grafik daftar hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:



Gambar 3. Peningkatan Hasil belajar Pra siklus , Siklus I dan Siklus II

Riset ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas pembelajaran serta bagaimana hasil belajar peserta didik dengan memakai model pendidikan *Make A Match* yang bersumber pada informasi yang diperoleh. Walaupun terdapat beberapa hambatan yang dialami oleh partisipan didik tetapi dapat diselesaikan pada pertemuan berikutnya.

Pendidikan yang diterapkan pada riset PTK ini model pendidikan *Make A Match* pada tema peristiwa alam. Riset ini dilaksanakan sebanyak 2 kali siklus. Untuk menerapkan model *Make A Match* pada siklus I bisa dilakukan dengan baik serta mudah walaupun terdapat beberapa hambatan antara lain:

- 1) Kegiatan awal (pra siklus) Pembelajaran peserta didik sedikit ramai dikarenakan dan belum menggunakan media pembelajaran *Autoplay Studio 8*.
- 2) Aktivitas peserta didik termotivasi dan bertanya masih rendah waktu pembelajaran dimulai.
- 3) Peserta didik kurang teliti untuk menjawab soal yang diberikan sehingga banyak kesalahan untuk menjawab pertanyaan.

Kendala tersebut yang bisa di atasi pada Siklus II, ialah (1) partisipan didik telah mulai menerima serta telah mengerti dengan menggunakan media pendidikan serta pula menggunakan *Autoplay Studio 8*, (2) Membagikan tutorial serta motivasi yang dicoba oleh periset untuk meningkatkan persentase tiap siklus, (3) Guru membagikan waktu lebih buat mengerjakan soal yang sudah diberikan supaya biar cermat saat mengerjakan soalnya,(4) guru memberikan reward pada partisipan didik waktu pembelajaran berlangsung. Penelitian juga didukung (Wibowo & Marzuki, 2015) akan tetapi menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan yang ditulis oleh peneliti begitu juga dengan yang diteliti oleh (Aliputri, 2018) juga menggunakan penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan dibantukan media pembelajaran kartu yang bergambar.

Aktivitas peserta didik pada siklus I yakni aktivitas untuk menggunakan media pembelajaran *Autoplay Studio 8* 63,33%, melakukan kerjasama dalam kelompok 68,79% dan aktivitas peserta didik bertanya 65,55%. Pada siklus ke II menggunakan media pembelajaran *a 8* 78,82%, melakukan kerjasama dalam kelompok 86,78% sedangkan aktivitas peserta didik bertanya 81,17%.

Hasil belajar pada siklus ke I sebesar 60%, bisa dikatakan tuntas sebab sudah penuh ketuntasan klasikal 80% yang sudah tercapai ≥ 70 , yang tuntas 12 partisipan didik

sebaliknya 8 partisipan didik belum tuntas. Pada aktivitas Siklus ke II yang dilaksanakan buat tingkatan hasil belajar setelah melaksanakan siklus I pada pendidikan siklus ke II hasil belajar siklus ke I. Pada aktivitas pendidikan siklus ke II hasil belajar mengalami kenaikan 35% ialah dari 60% ke 95% yang partisipan didik yang tuntas sebanyak 19 orang dan 1 partisipan didik belum tuntas ataupun belum penuh KKM. Hasil dari riset ini menunjukkan bahwa pemanfaatan model pendidikan *Make A Match* pada modul peristiwa alam di Kelas I di SD Negeri 2 Wonokoyo Kapongan Kabupaten Situbondo bisa meningkatkan kegiatan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka kesimpulan yang dapat sebagaimana berikut:

- 1) Pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar kelas I SD Negeri 2 Wonokoyo Kapongan Kabupaten Situbondo dengan tema VIII Peristiwa Alam berjalan dengan mudah serta baik. Peserta didik nampak tertarik serta bersemangat dalam memanfaatkan pembelajaran di kelas. Dalam pendidikan aktivitas ini di susun sesuai dengan tahapan-tahapan model pendidikan *Make A Match*. Walaupun penerapannya masih ada hambatan dalam membentuk kelompok. Tetapi hal ini bisa diatasi dengan membagikan tutorial serta memberi motivasi dan reward pada peserta didik
- 2) Pelaksanaan model pendidikan *Make A Match* dengan dibantu oleh *Autoplay Studio 8* yang bisa meningkatkan keaktifan peserta didik dalam aktivitas pendidikan, melaksanakan kerjasama dalam berkelompok serta bertanya mengalami kenaikan. Pada siklus ke I aktivitas partisipan didik mengoperasikan media pendidikan *Autoplay Studio 8* 63, 33% sebaliknya Siklus II 78, 82%. Pada pelaksanaan kegiatan kerjasama partisipan didik 68, 79% buat siklus I serta Siklus Ke II 86, 78%, sebaliknya bertanya pada siklus ke I 65, 55% sebaliknya siklus II bertambah 81, 17%
- 3) Pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* bisa bertambah hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari persentase ketuntasan pada siklus ke I 60% serta pada siklus ke II 95% dengan nilai klasikal 80%.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Anggraeni, A. A. A., Verylina, P., & Fatkhur R, I. F. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18552>
- Asih, A. H. E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar IPS Inspiratif Lingkungan Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10(2), 381–391. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v10i2.367>
- Bahri, A., Hidayat, W., & Muntaha, A. Q. (2018). Penggunaan Media Berbasis *Autoplay* Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa : Sebuah Inovasi Media Pembelajaran. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 394–402.
- Cahyono, H. (2019). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Min Janti. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24269/dpp.v7i1.1636>
- Fajarisman, Sanusi, T., & Widiatsih, A. (2021). The Efforts to Improve Student Learning Outcomes by Using Google Classroom during Covid 19 in the Subject of Pythagoras Theorem. *AXIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Jember*, 6(2), 104 – 112. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/axi.v6i2>
- Fajarisman, Widiatsih, A., & Kustiowati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran bahasa Mandarin Untuk SMP/MTs. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v5i1.415>
- Fauhah, H., & Brillian, R. (2021). Analisis model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 325. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>
- Furqan, M., Efriyanti, L., Sesmiarni, Z., & Zakir, S. (2022). PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BIMBINGAN TIK KELAS XII

MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO DI SMAN 1 PADANG SAGO. *IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(3), 906–918.

- Hariyanto, R. E., Widiatsih, A., & Atmaja, I. W. W. (2020). THE DEVELOPMENT OF AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 BASED LEARNING AND WONDERSHARE QUIZ CREATOR ON MUTUAL DEPENDENCE ON LIFE MATERIALS FOR CLASS VII JUNIOR HIGH SCHOOL. *Journal of Education Technology and Inovation*, 3(2), 83–99. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31537/jeti.v2i2.582>
- Hasanah, N., & Ambarsari, I. F. (2022). Pengaruh Metode Kuis Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Ice Braking Terhadap Motivasi Belajar pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10(3), 1133–1142.
- Jayanti, I., Arifin, N., & Nur, D. R. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–7.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Introducing critical participatory action research. *The Action Research Planner*, 1(2), 1–31.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapan Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sudarto, B., Widiatsih, A., & Fajarisman. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay pada tema III peduli terhadap makhluk hidup untuk kelas IV SD/MI. *ElementerIs: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islamam*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33474/elementeris.v4i1.10815>
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2015). Penerapan Model *Make a Match* Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158–169. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7667>