

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *magic card* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas II SD Islam Salafiyah Gondanglegi materi perkalian bilangan 4,6,8 dan 10. Dalam penelitian terbukti bahwa aktivitas siswa dapat dilihat dari prosentase yang meningkat. Hasil prosentase aktivitas siswa pada siklus I ke siklus II yaitu dari 84% meningkat menjadi 92% dengan kategori baik.
2. Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *magic card* pada mata pelajaran matematika siswa kelas II SD Islam Salafiyah Gondanglegi dapat meningkatkan literasi numerasi pada siswa. Dari hasil *pretest* hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 23,33% hingga *posttest* siklus I, dan terjadi peningkatan 63,33% pada *posttest* siklus II. Dibuktikan dengan data nilai rata-rata tes awal (*pretest*) 40,33 dengan prosentase ketuntasan belajar 23,33%, pada siklus I nilai rata-rata (*posttest*) siswa mengalami peningkatan menjadi 56 dengan prosentase ketuntasan belajar 63,33%. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata (*posttest*) 65 dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 80%.

B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan diatas, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah Dasar Islam (SDI) Salafiyah Gondanglegi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyusun program pembelajaran bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan kebijaksanaan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih baik dalam hal proses belajar mengajar dikelas, serta dapat dijadikan sebagai motivasi untuk menyediakan sarana dan prasarana sekolah untuk terciptanya pembelajaran yang maksimal.
2. Bagi Guru Sekolah Dasar Islam (SDI) Salafiyah Gondanglegi, model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *magic card* ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan program kegiatan belajar mengajar di kelas, serta mempermudah guru dalam menyampaikan bahan ajar di kelas
3. Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam (SDI) Salafiyah Gondanglegi, diharapkan lebih rajin dan giat dalam belajar, serta aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh akan meningkat.
4. Bagi peneliti lain atau pembaca, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *magic card* pada mata pelajaran matematika dalam pembelajaran sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T. (2011). *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras. 95-96
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77.
- Antonius C.P (2006). *Memahami Konsep Matematika Secara Benar Dan Menyajikannya Dengan Menarik*. Jakarta: Depdiknas.
- Anggraeni, A. A., Verliana, P., & Fakthu, I. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218–225.
- Anita Lie (2020) *Cooperative Learning*. Jakarta. Grasindo. Arikunto, Suharsimi., dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, P. (2018). Kemampuan Literasi Matematika dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional MATEMATIKA*, 1(1), 263–268.
- Asrop, Safi'i. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Elkap, 2018. 171
- Fatimah, I. D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dengan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 28–37.
- Febriana, Ayu. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang (Application Of Cooperative Learning Model Type Make A Match To Enchace Quality Of Learning Social." *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar 1.2* (2011).
- Hartini, R.S (2005). *Model Penelitian Tindakan Kelas : Teknik Bermain Konstruktif Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Teras.
- Han et al 2017. *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Jakarta: jamaris. Pangesti, F.T.P (2018). Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal HOTS. *Jurnal Ideal Mathedu*. 05 (09): 565 – 575.
- Kaharuddin, A. (2018). Keefektifan Model Make A Match dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Marioriwawo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 12–23.
- Kemdikbud RI. (2020). *Desain Pengembangan Soal AKM Literasi Membaca Numerasi*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kemdikbud.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1), 90–98.

- Loma Curran dalam Imas K. dan Berlin S. (2016: 55) Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru, (Jakarta: Solusi Distribusi, 2016).
- Masa, N., Murda, I. N., & Mahadewi, P. L. P. (2017). Pengaruh Model Make a Match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10.
- Mendikbud (2020). AKM dan Implikasinya pada Pembelajaran. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran-Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan-Kemdikbud.
- Mendikbud 2021. Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Direktorat Jendral Paud, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Dasar.
- Mihtahul H. 2014. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miftahul H. Cooperative Learning. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h.135.
- Mulidi, A. (2016). Pengertian Literasi dan Perkembangannya, edukasi. Online: Kanal Informasi.
- Nurchayono, N.A (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran. 1(1), 19–29.
- Nugraha, R.S. (2017:3). Pengertian Literasi, Tinta Pendidikan Indonesia.
- Pangesti P. (2018). Menumbuh Kembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal Hots. *Indonesia Digital Journal Of Mathematics And Education*, 5,566-575.
- Patriana, W. D., Sutarna, & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413–4329.
- Rima Wati, Ega. (2016). Kupas Tuntas Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena
- Rima Wati, Ega. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.
- Rusman. 2011. Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru. Jakarta:Rajawali Press.
- Suyatno, 2009. Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Masmidia Buana Pustaka
- Tarmizi R. Pembelajaran Make a Match, (online), diakses melalui situs : <http://www.scipd.com.>, tanggal 1 Desember 2016.
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video. Kata Pena.
- Wahab, 2007;59. Abdul, Aziz W, 2007. Metode dan Model-Model Mengajar. Bandung, alfabeta.
- 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.