

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* pada Materi Permainan Tradisional

Monica Septinia Widhayanty¹, Bambang Ferianto Tjahyo², Sucipto³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakasantry, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Email : monicaseptinia@gmail.com

ABSTRAK

Permainan tradisional Indonesia merupakan konsep tradisi warisan budaya yang diwariskan oleh nenek moyang kepada setiap generasi sesuai dengan kearifan lokal. Sayangnya, saat ini seolah semakin menghilang di masyarakat karena berbagai faktor seperti: kurangnya lahan untuk memainkannya, dan gadget lebih menarik dari permainan tradisional sehingga keinginan dari masyarakat bahkan ana-anak sangat sedikit untuk mengetahui dan mempelajarinya. Maka dari itu keberadaan mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu wadah untuk siswa agar lebih mengenal permainan tradisional dengan lebih menyenangkan melalui salah satu materi yang akan dipelajari. Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar dengan model pembelajaran *Make a Match*, indikator dari hasil belajar adalah meningkatnya presentase hasil belajar siswa, dengan hal tersebut dapat digunakan untuk melihat seberapa berpengaruh tidaknya sebuah proses pembelajaran melalui pembelajaran dengan model tersebut. Hasil yang di peroleh dari penelitian ini adalah hasil dari penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan presentase hasil belajar pada materi permainan siswa kelas VI UPT SDN 223 Gresik dengan jumlah 22 siswa yang diperoleh saat observasi yang dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa pelestarian tradisi permainan tradisional dengan berbagai macam media sangat penting salah satu nya *make a match* ini terlebih pada anak-anak.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Make a Match, PJOK

ABSTRACT

Indonesian traditional games are a concept of cultural heritage traditions that are passed down by our ancestors to each generation according to local wisdom. Unfortunately, nowadays it seems that it is increasingly disappearing in society due to various factors such as: lack of space to play it, and gadgets are more interesting than traditional games so that people even have very little desire to know and learn about them. Therefore the existence of physical education, sports and health subjects is a place for students to get to know traditional games more fun through one of the materials to be studied. This research is a Classroom Action Research which aims to measure the extent of learning outcomes with the *Make a Match* learning model, an indicator of learning outcomes is an increase in the percentage of student learning outcomes, with this it can be used to see how influential a learning process is through learning with this model . The results obtained from this study are the results of using the *make a match* learning model to increase the percentage of learning outcomes in the game material for class VI UPT SDN 223 Gresik students with a total

of 22 students obtained during observations made. It can be concluded that preserving the tradition of traditional games with various kinds of media is very important, one of which is make a match, especially for children.

Keywords: Traditional Games, Make a Match, PJOK

PENDAHULUAN

Pengalaman dari siswa yang telah didapat setelah melakukan pembelajaran disebut dengan hasil belajar dapat berate dengan suatu hal yang paling penting dalam sebuah proses pembelajaran, penguasaan yang telah diserap siswa sesuai dengan pengalaman belajar (Febryananda, 2019), selain itu sejumlah pengalaman dari siswa yang mencakup efektif, kognitif, dan psikomotrik (Rusman, 2018). Belajar bukan hanya sekedar menguasai konsep teori, tetapi dengan kebiasaan dalam penguasaan, persepsi, minat, cita-cita, harapan, dan segala jenis ketrampilan yang dimiliki adalah makna belajar yang sesungguhnya dan harus dimengerti semua orang.

Kutipan dari (Rachman, 2018) permainan merupakan bagian dari anak-anak yang tidak bisa dipisahkan, dengan melakukan kegiatan bermain anak-anak dapat memperoleh kesenangan dan mempunyai banyak manfaat salah satunya anak-anak dapat melakukan kegiatan yang menggunakan fisik atau anggota tubuh dengan bermain sehingga tumbuh kembang anak dapat terbantu oleh aktivitas tersebut, namun seiring berjalannya waktu kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, melakukan permainan sering tidak digunakan dalam mendukung aktivitas fisik terutama pada anak, karena dengan hal itu anak dizaman sekarang lebih tertarik bermain dengan jenis game berbasis online atau bermain dengan permainan yang ada pada gadget baik gadget anak ataupun orangtua (Anggita, 2019).

Permainan tradisional sudah sangat dikenal dari sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Anak-anak terbiasa dengan bermain dengan permainan atau alat tradisional, berbeda dengan masa kini mereka lebih suka bermain dengan jenis permainan yang berteknologi dari luar negeri yang dirasa modern dan sudah jarang dimainkan. Dengan berjalannya perkembangan zaman, banyak permainan tradisional yang terdapat di kalangan anak Indonesia sedikit demi sedikit mulai dilupakan. Bahkan, sedikit sekali dari mereka yang mengenal permainan tradisional, di era globalisasi yang lajunya tidak terbendung segala sesuatu serba modern dan serba otomatis, kebutuhan kita akan

seseorang digantikan oleh alat. Interaksi manusia adalah bentuk kepekaan terhadap lingkungan di sekitar kita, sifat welas asih adalah sebagian dari sekian banyak karakter yang tidak lagi kita jumpai saat ini. Anak kecil tumbuh dalam “kotak” yang membuatnya egois, enggan bergerak dan tidak lagi peka terhadap lingkungannya. Tidak bisa dipungkiri dengan hadirnya berbagai perangkat yang bisa melakukan segala hal, termasuk game, baik itu game online maupun offline, akan membuat game-game yang dulu kita buat menghilang dan tidak akan pernah terlihat lagi di masyarakat. Banyak anak lebih suka bermain Angry Birds, Get Rich atau permainan online yang lain seperti di tablet atau ponsel daripada petak umpet dan Gobak-Sodor di lapangan. Maka tak heran jika angka yang pernah disebut-sebut terus menurun seiring berjalannya waktu (Putra & Hasanah, 2018).

Salah satu kekayaan budaya yang memiliki ciri khas budaya bangsa adalah adanya berbagai macam jenis permainan tradisional, sehingga pendidikan karakter dapat dibentuk dengan bantuan permainan tradisional sejak dini. Karena pembangunan karakter selama ini dirasa masih kurang berperan dalam sistem ataupun lingkungan pendidikan di negara sendiri. Pendidikan moral terbatas pada teori tanpa refleksi pada pendidikan ini.

Alhasil, tumbuh kembang dari seorang anak menjadi orang yang tidak berkarakter, bahkan lebih banyak tindakan tergantung waktu, tetapi tanpa filter, dalam anak yang masih tergolong usia dini merupakan fase pertama yang paling penting dan dirasa menjadi dasar dalam seluruh jarak pertumbuhan dan dengan fase perkembangan pada kehidupan manusia, dalam masa ini sering ditandai dengan beberapa masa penting yang mendasar terdapat dalam kehidupan anak di tahap selanjutnya hingga tahap akhir saat perkembangannya. Masa penting yang dirasa menjadi ciri anak usia dini dapat dikatakan dengan masa emas atau *golden age*. Terdapat banyak konsep dan fakta yang ditemukan menjelaskan masa emas awal ketika potensi yang dimiliki semua anak akan berkembang dengan pesat. Terdapat ekspresi yang disamakan pada anak usia dini adalah fase eksplorasi, fase meniru, fase kepekaan, dan fase ,melakukan sebuah permainan. Di negeri ini terdapat banyak sekali permainan yang dapat meningkatkan kreativitas dari seseorang salah satunya dengan melakukan kegiatan permainan tradisional yang dapat dijadikan sebuah simbol negara, permainan tradisional merupakan simbol pengetahuan yang dapat diturunkan dari generasi pertama bahkan sampai ke generasi selanjutnya dan hal memiliki fungsi atau pesan yang berbeda di balik hal tersebut, produk budaya yang mempunyai nilai tinggi dalam banyak hal salah satunya dapat

membangkitkan semangat, kreativitas, imajinasi, gerak, yang sekaligus sebagai sarana dalam melatih jiwa social, ketrampilan, dan kesopanan pada seorang anak merupakan kegiatan yang dapat dipilih untuk bentuk kegiatan yang bersifat sangat menyenangkan, bukan karena mendapat imbalan atau pujian, karena bermain juga merupakan sarana yang paling penting untuk mencapai pertumbuhan, di tengah anak tidak hanya menguji dirinya dalam imajinasi tetapi juga dalam kenyataan, bermain mempunyai banyak manfaat yang dirasa sangat penting bagi seorang anak, bermain bukan hanya terasa menyenangkan tetapi dapat juga menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi, melalui bermain, anak perlu mengenal dirinya sendiri, orang lain dan juga lingkungan di sekitarnya. Seorang anak biasanya dapat mengalami masa sensitif ketika seorang anak menjadi peka untuk menerima berbagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensinya.

Pada masa ini merupakan masa yang dimana semua merasa sangat baik dan tepat untuk menyampaikan dasar bagi pertumbuhan perkembangan motorik, fisik, bahasa, kognitif, sosial, emosional, disiplin, konsep diri, seni, nilai agama dan moral, pendidikan bukan hanya persiapan pada tahap kehidupan masa depan anak, tetapi pendidikan merupakan gambaran dari kehidupan itu sendiri, ekspresi yang sangat kuat dari esensi jalan pintas menuju pendidikan. Hala yang menjadi masalah dalam pendidikan adalah masalah yang sangat penting dan mendesak yang harus selalu dibicarakan, karena hanya dengan melalui pendidikan yang berkualitas peradaban pada masyarakat dan bangsa akan jauh lebih maju (progress), akhir-akhir ini perdebatan tentang pentingnya pendidikan karakter semakin intensif, bahkan Kementerian Pendidikan telah menekankan kebijakannya pada deklarasi pendidikan yang lebih mengutamakan pendidikan karakter.

Terdapat banyak sekali model pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan salah satu nya *make a match* yang mempunyai banyak sekali keunggulan bahwa kelebihan yang terdapat pada model pembelajaran ini yakni, dapat meningkatkan antusias dari siswa, model pembelajaran ini memiliki bentuk yang sederhana, anggota kelompok dapat berkontribusi dalam pengerjaan, masing-masing anggota kelompok jauh lebih mudah dalam berkomunikasi, interaksi yang dijalin akan lebih mudah dan lenih cepat terbentuk, selain itu kelebihan pada model pembelajaran ini adalah model ini dapat membuat peningkatan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif, ataupun secara fisik karena dalam model ini terdapat unsur permainan, sehingga dapat juga mampu meningkatkan dalam pemahaman

siswa dalam menangkap materi yang disampaikan seorang guru, motivasi siswa pun dapat lebih meningkat, dan yang paling penting *make a match* juga merupakan sebuah sarana dalam melatih keberanian siswa, kedisiplinan dan siswa akan lebih menghargai waktu untuk belajar.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan sosial dan budaya Masyarakat Indonesia, ini akan menandakan bahwa beralih nya ke permainan tradisionalgame terbaru terus dialami untuk meningkatkan perkembangannya terjadi setiap saat ini. Tidak ada nya control dan kurannya perhatian pada permainan tradisional meninggalkan tradisi dan akan tergantikan dengan permainan modern. Tentang perkembangan teknologi itu juga dapat mengubah pola pikir seseorang dalam tindakan, apakah itu perilaku, berbicara dan lain-lain. Jadi masyarakat harus lebih cerdas menggunakan dan mengontrol anak dalam proses modernisasi. Hasil yang didapat di lapangan para peneliti percaya bahwa kebanyakan orang itu baik anak-anak, orang tua, remaja menggunakan perangkat online yang menurut mereka lebih mudah, selain itu bagi anak-anak waktu yang dimiliki dihabiskan untuk bermain bersama teman-temannya justru mereka menggunakan waktu tersebut untuk bermain game online, teknologi tersebut berkembang terlalu jauh dan cepat yang membuat semua orang lupa sehingga mereka hanya fokus bermain (Aprilia, 2023).

Kartu berukuran kecil dan berisi gambar itu, sebuah teks atau tanda simbol yang mengingatkan ataupun menuntun seorang siswa, pada sesuatu hal yang berhubungan dengan gambar yang terdapat pada kartu, sebuah kartu biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat menyesuaikan dengan kecil atau besarnya sebuah kelas yang dihadapi. Menurut kutipan dari (C.Kustandi, 2011) kelebihan sebuah media yang bergambar adalah mempunyai sifat yang konkret, lebih nyata dibandingkan dengan media dalam bentuk verbal, hal tersebut dapat memperjelas suatu masalah yang akan dihadapi dalam bidang apa saja, baik di usia muda sampai usia tua, harga nya pun tergolong tidak mahal dan sedikit memerlukan peralatan dalam penyampaianya. Dari beberapa hasil yang menjelaskan bahwa globalisasi membawa efek pada kehidupan seseorang, terutama dalam perilaku yang berubah karena hadirnya budaya asing yang membuat masyarakat sering kelelahan dalam menyaring apa saja yang sesuai dengan diri sendiri, dengan serta menunjukkan individualisme yang mengarah pada perasaan acuh tak acuh pada lingkungan sekitar

sehingga yang terjadi hanya memikirkan gadget tanpa adanya peranan sosial masyarakat (Aprilia, 2023).

Pada hakikatnya sebuah proses dalam pendidikan dapat bermanfaat bagi siswa melalui aktivitas fisik pada sebuah mata pelajaran yaitu Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) baik dalam hal yang menyangkut fisik, mental dan emosional seorang siswa dapat dipelajari di matapelajaran tersebut. Hal ini dapat dibuktikan bahwa PJOK sebuah pendekatan yang ideal dalam memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan yang utuh, makhluk total. Kajian yang terdapat pada matapelajaran ini juga sangat luas, titik perhatian yang diangkat bukan hanya pada peningkatan gerak pada manusia akan tetapi lebih khusus lagi berhubungan antara gerak manusia seperti : PJOK mempunyai kepentingan dengan perkembangan total seorang manusia mulai dari hubungan dari perkembangan tubuh fisik dengan sebuah pikiran dan jiwa dari seseorang yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan menjadi sebuah keunikan (M.Agus, 2021) .

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah sebuah penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar pada siswa dengan sebuah model pembelajaran yaitu *make a match* yang dirasa adalah model pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa (Nurma Pertiwi et al., 2019), indikator dari hasil belajar adalah meningkatnya hasil pengetahuan dan pemahaman siswa, dengan hal tersebut dapat dijadikan untuk melihat bagaimana hasil belajar pada siswa dalam sebuah proses pembelajaran dengan melalui pencapaian hasil pembelajarannya, penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, siklus yang pertama pada tanggal 8 April 2023 dan siklus ke 2 pada tanggal 15 April 2023 dengan menggunakan subjek penelitian siswa kelas VI UPT SDN 223 Kabupaten Gresik yang berjumlah 22 siswa, untuk menemukan hasil dari penelitian tindakan kelas ini adalah dengan cara melakukan pemberian tes pada setiap siklus.

Pengkajian dalam penelitian ini mempunyai beberapa proses dan mempunyai sifat yang reflektif, dengan melalui beberapa tahapan yaitu, yang pertama yaitu tahap perencanaan, kedua pelaksanaan, ketiga observasi, selanjutnya tahap evaluasi, kemudian tahap terakhir adalah tahap refleksi, hasil dari tindakan dari berbagai kegiatan

pembelajaran. Berdasarkan dari pengertian yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian Tindakan kelas merupakan, praktek pembelajaran di kelas yang mempunyai sebuah tujuan untuk memperbaiki dan untuk meningkatkan kualitas pada suatu proses pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh pada siswa dengan mempunyai tahapan dalam setting penelitian yaitu, yang pertama pada tempat penelitian, tempat penelitian yang terjadi pada saat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI UPT SD Negeri 223 Gresik dalam matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan menggunakan subjek penelitian adalah kelas VI tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 22 siswa sebanyak 15 laki-laki dan 7 perempuan, alasan memilih sekolah ini adalah dengan sebuah tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dan menjadikan sekolah sebagai wadah dalam mengembangkan kegiatan yang bernilai.

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 semester genap, di bulan April. Penentuan untuk waktu pembelajaran yang mengacu pada kalender pendidikan di sekolah karena, pelaksanaan tindakan kelas ini memerlukan beberapa siklus untuk mengetahui hasil dan yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif. Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan melalui 2 siklus, dengan 2 kali pertemuan untuk melihat minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran.

Pengumpulan data pada PTK yang telah dilakukan ini adalah dengan menggunakan Tes yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur seberapa besar perkembangan atau kemajuan hasil belajar pada siswa, tes ini dilakukan pada akhir pembelajaran siklus I dan siklus II, instrument yang digunakan meliputi lembar soal dan hasil pekerjaan yang dikerjakan siswa. Untuk menilai tes pada PTK ini, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa pada saat mengikuti saat tes disetiap siklus nya, kemudian hasil tersebut dibagi dengan jumlah siswa yang terdapat dalam satu kelas, sehingga akan dapat diperoleh hasil dengan nilai rata-rata, yang menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor total}} \times 100 \%$$

Menuru Zainal Aqib terdapat 2 kategori untuk memutuskan sebuah ketuntasan belajar, diantara nya yaitu yang pertama secara perorangan, dan yang kedua secara klasikal,

maka peneliti menganggap bahwa model pembelajaran dengan cara menggunakan model *make a match* dalam sebuah materi permainan tradisional yang diberikan, kemudian penelitian dikatakan berhasil dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa jika mampu menyelesaikan 14 soal dan dengan memenuhi sebuah ketuntasan belajar minimal 70%, dengan menggunakan rumus untuk hitung presentase sebuah ketuntasan belajar dapat dijabarkan sebagai berikut :

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1. dan tabel 2. yang melakukan penelitian melalui cara pemberian tes kepada siswa kelas VI disajikan dalam bentuk tabel, masing-masing grafik berisikan hasil dari siklus yang telah terlaksana, keseluruhan dari data penelitian yang telah dilakukan penulis mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I

| No. | Kategori | Jumlah | Presentase |
|-------------|---------------|--------|------------|
| 1. | Sangat Rendah | 14 | 63% |
| 2. | Rendah | 3 | 14 % |
| 3. | Sedang | 5 | 23 % |
| 4. | Tinggi | - | - |
| 5. | Sangat Tinggi | - | - |
| TOTAL : | | 22 | 100 % |
| Rata-Rata : | | | 46 % |

Berdasarkan tabel 1. diperoleh hasil tes siklus I, presentase paling tinggi yaitu pada kategori sangat rendah dengan sebesar (63%) dengan jumlah responden 14 siswa, dan rata-rata nilai pada tes siklus I adalah 46% hal ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan siswa tergolong sangat rendah, dan siswa kelas VI UPT SD Negeri 223 Gresik belum tuntas mempelajari materi permainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus II

| No. | Kategori | Jumlah | Presentase |
|-------------|-----------------|---------------|-------------------|
| 1. | Sangat Rendah | 3 | 14% |
| 2. | Rendah | 1 | 4% |
| 3. | Sedang | 11 | 50% |
| 4. | Tinggi | 5 | 23% |
| 5. | Sangat Tinggi | 2 | 9% |
| TOTAL : | | 22 | 100 % |
| Rata-Rata : | | | 72 % |

Berdasarkan tabel 2. diperoleh hasil tes siklus II, presentase paling tinggi yaitu pada kategori sedang sebesar (50%) dengan jumlah responden 11 siswa, dan pada rata-rata nilai pada tes siklus II adalah 72% hal ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan siswa tergolong sedang, dan siswa kelas VI UPT SD Negeri 223 Gresik mengalami sebuah peningkatan dan dapat dikatakan sudah tuntas dalam mempelajari materi permainan tradisional.

Berdasarkan hasil data dari ke dua siklus pembelajaran didapati peningkatan pada hasil belajar yang terdapat di siklus II, yang menggunakan sebuah penelitian dengan model pembelajaran *make a match*.

Sebuah usaha untuk membekali seorang anak atau siswa dan melalui sebuah proses pengembangan sehingga seorang siswa tersebut dapat mempunyai ketrampilan, kemampuan, kecakapan untuk menghadapi kehidupan untuk bertahan adalah makna dari proses pendidikan, proses ini merupakan sebuah langkah pada seseorang yang dilakukan secara berkesinambung sehingga mendapatkan sebuah peningkatan pada kemampuan yang diperoleh secara maksimal. Salah satunya lahan subur bagi pengembangan kepribadiann siswa adalah lingkungan sekolah yang baik, yaitu siswa dapat memahami sekolah sebagai prasarana pemutakhiran nilai, menghargai setiap momen yang ada baik itu dengan guru, staf, antar siswa dimanapun siswa berada (Maskur et al., 2021).

Lingkungan sekolah dapat menjadi wadah untuk siswa menambah pengetahuan atas pembelajaran yang dapat diambil salah satu nya, siswa dapat lebih memahami budaya dari sekitar. Akan tetapi seiring berjalannya waktu budaya tersebut seakan luntur dengan sendirinya karena sejak didi pun anak-anak jauh lebih menyukai hal-hal yang bersifat milenial karena dirasa lebih mudah dan menarik, salah satunya kurangnya pemahaman atau

pengetahuan anak-anak atau siswa akan budaya tradisional yaitu permainan tradisional yang seharusnya menjadi warisan leluhur untuk dilanjutkan dan diteruskan, dengan hal tersebut akan berdampak negatif pada pemahaman dalam materi karena sudah tercetuskan cara agar budaya tersebut dapat diteruskan dengan cara memasukkan unsur tersebut pada materi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan diharapkan akan menjadi wadah dalam pelestarian budaya leluhur tersebut, dan dengan model pembelajaran *make a match* akan lebih melengkapi mata pelajaran PJOK dalam memaksimalkan usaha tersebut, karena model pembelajaran tersebut adalah model yang sering dipakai peneliti untuk mencari data, karena dirasa lebih menyenangkan untuk anak-anak, sehingga anak-anak lebih mudah untuk memahami suatu materi yang diberikan oleh guru (Sariyyah & Abdullah, 2023). Akan tetapi model pembelajaran ini mempunyai keunggulan dan kelemahan pada sistemnya diantaranya model pembelajaran *make a match* dirasa lebih menyenangkan dibandingkan model yang lain karena dengan sistem siswa mencari pasangan gambar pada materi keaktifan siswa lebih maksimal, akan tetapi model ini juga memiliki kelemahan yaitu pada sistem penerapan model ini hanya menekankan persepsi indra penglihatan dan kurang efektif untuk kelompok besar karena ukurannya sangat terbatas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat berpengaruh pada tingkat hasil belajar siswa UPT SD Negeri 223 Kab. Gresik dengan menggunakan tes yang telah dilakukan dalam 2 siklus, pelestarian tradisi permainan tradisional dengan berbagai macam model pembelajaran sangat penting dan berpengaruh, salah satu nya dengan menggunakan *make a match* ini terlebih pada anak-anak, dengan begitu diharapkan semakin banyak lagi guru yang memakai model pembelajaran ini dalam pembelajaran khusus nya pada tingkat sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar lebih menyukai model *make a match* untuk cara mereka memahami suatu materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55-59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2>.
- Aprilia, B. (2023). *Eksistensi Permainan Tradisional Pada Era The Existence Of Traditional Games In Modernization Era In Parengan Village , Mojokerto Regency*. 12(1), 86–96.
- c.Kustandi. (2011). *Media Pembelajaran, Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2.
- Febryananda. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 07(04).
- M.Agus, A. B. (2021). *Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/SMK Untuk Kelas X. 1*, 1–296.
- Maskur, Anwar, M. K., & Trianah. (2021). Implementasi Pembelajaran Blended Learning Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Magistra*, 12(2), 120–133. <https://doi.org/10.31942/mgs>
- Nurma Pertiwi, I., Anggun Dwi, dan, & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Dan Menulis*, 7, 261–270.
- Putra, A., & Hasanah, V. R. (2018). Traditional Game To Develop Character Values in Nonformal Educational Institution. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, IV(10), 86–92. <https://doi.org/10.18768/ijaedu.415411>
- Rachman, T. (2018). Pengertian Tugas Akhir. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 7, 405–414.
- Sariyyah, N., & Abdullah, A. N. (2023). Implementasi Model Make a Match Berbantuan Media Pocket Book untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran IPA. *Journal on Education*, 5(2), 5219–5230. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1088>