

## ABSTRAK

Sholikhah, Fajrin Zulfatus, 2022 “Efektivitas Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI Nihayatul Ulum Pangkatrejo” Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan, Pembimbing (1) MUCHAMAD SURADJI, M.Pd.I. (2) RETNO NUZILATUS SHOIMAH, S.Pd.I, M.Pd.

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

Proses belajar mengajar di sekolah tentu membutuhkan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran. Namun pembelajaran di MI Nihayatul Ulum kebanyakan masih menggunakan model pembelajaran klasikal yang membuat siswa tidak aktif dan bosan saat pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diatasi salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan berbantu media *flashcard*.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MI Nihayatul Ulum. (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MI Nihayatul Ulum.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) Partisipan. Subjek penelitian yaitu kelas III MI Nihayatul Ulum dengan jumlah 24 siswa. Adapun pengumpulan data yang dilakukan selama proses penelitian adalah observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa (1) penerapan model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* dilaksanakan dengan 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. (2) Hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *make a match* berbantu *flashcard* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut, pada prasiklus persentase ketuntasan klasikal siswa yakni 25,00%, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 53.75. Pada tahap siklus I persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 45,83% masuk, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 66.66. Pada tahap siklus II persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 100,00%, dengan nilai rata-rata yang diperoleh yakni 88.75 diatas KKM yakni  $\geq 72$ .