

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA APEM BC
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR**

SISWA SD

Haris Arifianto

137241023

ABSTRACT

Laporan kinerja ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pengelolaan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan Apem BC dalam meningkatkan minat belajar siswa. **Apem BC** merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu siswa dalam meningkatkan konsentrasi, mencocokkan pertanyaan dengan jawaban. Model *Make a Match* merupakan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada tanggung jawab individu untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Penggunaan Apem Bc sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 di SD Negeri 01 Cawet. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan kelas dengan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Apem Bc efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata minat belajar siswa yang belajar menggunakan model *Make a Match* berbantuan Media Apem Bc dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Apem Bc dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan **Apem Bc** dalam model pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Model ini dapat membantu siswa belajar secara aktif dan kolaboratif, serta memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Kata kunci: *Make A Match, Apem Bc, Minat Belajar.*

*THE EFFECT OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL
MAKE A MATCH TYPE USED BY APEM BC MEDIA
TO IMPROVE LEARNING INTEREST
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS*

Haris Arifianto

137241023

ABSTRACT

This performance report aims to assess the effectiveness of classroom management using the Make a Match learning model, assisted by Apem BC, in increasing student learning interest. Apem BC is an interactive learning medium designed to help students improve concentration and match questions with answers. The Make a Match model is a cooperative learning method that emphasizes individual responsibility for achieving shared learning goals. The use of Apem BC as a learning medium is expected to visualize abstract concepts, making them more understandable and engaging for students.

The subjects of this study were second-grade students at SD Negeri 01 Cawet. The instruments used to collect data were observation, interviews, documentation, and tests.

The results of this study indicate that classroom management using the Make a Match learning model, assisted by Apem BC, is effective in increasing student learning interest. This is demonstrated by the significant difference between the average learning interest scores of students who learned using the Make a Match model assisted by Apem Bc Media and those who learned using the conventional model. Furthermore, the research results also indicate that the use of Apem Bc can increase student motivation and interest in learning. Based on these findings, it can be concluded that the use of Apem Bc in a game-based learning model can be an effective alternative in increasing student interest in learning. This model can help students learn actively and collaboratively, and visualize abstract concepts more easily.

Keywords: *Make A Match, Apem Bc, Learning Interest.*