

BAB V

SIMPULAN & SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil tinjauan literatur metode *make a match* merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan kartu yaitu dengan cara mencari pasangan. Metode *make a match* juga dapat dikolaborasikan dengan beberapa media pendukung seperti media animasi *powtoon*, *media mobile learning*, dan *media couple card*. Salah satu keunggulannya yaitu selain dapat meningkatkan pengetahuan metode *make a match* juga dapat melatih ketelitian siswa, melatih dalam mengoptimalkan aktu dan saling bergotong royong untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga metode ini efektif untuk diaplikasikan untuk meningkatkan pengetahuan. Adapun tingkat keberhasilan ini diakibatkan oleh faktor keterampilan pendidik dalam mengontrol kelas serta kerja sama observer dalam membantu dan juga keterlibatan siswa yang berperan dalam proses pelaksanaan.

B. Saran

1. Bagi Guru

Diharapkan agar metode ini dapat diaplikasikan pada saat melakukan pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dengan metode konvensional yang diajarkan serta dapat lebih memahami terhadap topik yang diajarkan. Serta guru dapat terampil dalam mengelola kelas agar tetap efektif dan

kondusif dengan membuat kesepakatan atau ketentuan yang harus disepakati sebelum dimulainya melakukan metode *make a match*.

2. Bagi Siswa

Pada saat melaksanakan model pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat tertib dan mau bekerja sama satu sama lain agar proses pembelajaran dengan metode *make a match* dapat dikerjakan dengan baik dan benar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada model pembelajaran ini, diharapkan dapat dikembangkan dengan bantuan media lainnya yang dapat membuat peserta didik lebih antusias dan aktif sehingga pembelajaran ini dapat diterapkan pada saat melakukan pendidikan kesehatan terutama mengenai perilaku seks bebas remaja. Serta membuat tim observer yang sudah melakukan latihan dalam pengaplikasian metode *make a match* agar proses penelitian dapat berjalan lancar.