

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 1 SDN CEMENGBAKALAN 1**

Al Madinatul Munawaroh¹, Nurul Aini²

¹PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

1madinatulm8@gmail.com , 2nurulaini.fkip@unusida.ac.id,

ABSTRACT

Pancasila education is a part of compulsory topics that are taught in grade school. The research seeks to examine how the make-a-match model influences students' understanding and performance in class outcomes. This learning model prioritizes cooperation and is a game by matching a card. This model is able promoting student happiness and ease during learning activities so that it's easier for students to get the lesson. A quantitative method is applied in this research, featuring a single group assessed before and after intervention. All first-grade students at SDN Cemengbakalan 1 were included in the research population. Data were collected using test sheets which were then tested with a paired sample t-test. Based on a thorough statistical analysis using SPSS IBM 25, findings revealed that the significance value (2-tailed) was below the accepted threshold ($0.000 < 0.05$). It can therefore be concluded that applying the cooperative learning model known as 'make-a-match' considerably improves first-grade students' academic outcomes in the Pancasila subject at SDN Cemengbakalan 1.

Keywords: Cooperative model type make a match, Learning outcomes, Pancasila education.

ABSTRAK

Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan. Bagaimana strategi *make a match* memengaruhi pemahaman dan kinerja peserta didik tentang hasil belajar adalah subjek riset ini. Teknik pembelajaran ini melibatkan permainan kartu mencocokkan dan menekankan kerja tim. Teknik ini meningkatkan kepuasan peserta didik dan kemudahan mereka selama kegiatan pembelajaran, membuat pelajaran lebih mudah dipahami. Dalam penelitian ini, metode kuantitatif digunakan. Satu kelompok dinilai sebelum dan sesudah intervensi. Seluruh peserta didik kelas satu di SDN Cemengbakalan 1 adalah subjek penelitian. Uji-t sampel berpasangan digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar tes. Nilai signifikansi yang digunakan ($0,000 < 0,05$), menurut analisis statistik terperinci yang dilakukan menggunakan SPSS IBM 25. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa prestasi akademik peserta didik kelas satu dalam mata pelajaran Pancasila di SDN Cemengbakalan 1 secara signifikan ditingkatkan dengan teknik pembelajaran kooperatif yang disebut *make a match*.

Kata kunci: model kooperatif tipe *make a match*; hasil belajar; pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Istilah “Pancasila” memiliki akar dari bahasa Sanskerta, di mana “panca” berarti lima dan “sila” merujuk pada prinsip atau asas. Sebagai dasar ideologis negara, Pancasila menjadi fondasi utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Dalam dunia pendidikan, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya perlu ditanamkan sejak dini agar mampu membentuk karakter peserta didik yang cinta tanah air dan menjunjung tinggi semangat kebangsaan. Badan Standart Kurikulum, Assesment, Pendidikan (BSKAP) no. 032 tahun 2024 tertulis jikalau mata pelajaran ini mencakup belajar mengajar nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan guna membina karakter peserta didik sebagai warga negara yang berkualitas. Pelajaran Pancasila di SD bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan serta keterampilan dasar khususnya sikap dalam berhubungan antar warga negara Indonesia maupun warga negara asing. (Sa’diyah & Dewi, 2022).

Pendidikan pancasila juga sangat penting dalam belajar mengajar disekolah karena membantu membangun moral dan sifat peserta didik yang mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Menurut (Jamaludin dkk., 2023) Belajar mengajar yakni sebuah proses belajar yang disusun dengan terencana agar peserta didik bisa mencapai tujuan belajar dengan

mudah dan efisien. Suatu belajar mengajar akan lebih bermakna jika ada komunikasi antara pendidik dan murid. Suatu proses belajar dikatakan baik jika mampu membawa peserta didik pada pencapaian tujuan belajar mengajar.

Guna tercapainya tujuan belajar mengajar, pendidik diwajibkan mampu melaksanakan proses belajar mengajar yang mendukung. Pendidik perlu menguasai pengetahuan dan kemampuan teknis agar mampu merancang pembelajaran yang efektif sekaligus mengembangkan model belajar mengajar yang menarik dan efisien. Disisi lain, pemilihan model yang diterapkan dalam belajar mengajar penting untuk melihat keadaan, bahan ajar, dan sifat peserta didik agar tujuan belajar bisa tercapai. Menurut Trianto model belajar mengajar menjadi paradigma pembelajaran yang memuat kerangka sistematis pengelolaan pengalaman belajar, difungsikan sebagai pedoman ilmiah dalam merancang dan mengimplementasikan proses edukatif guna mencapai outcome pembelajaran yang diharapkan. (Ahsan, 2020).

Pemilihan model pembelajaran oleh pendidik memiliki peranan krusial dalam menentukan efektivitas proses belajar mengajar. Ketidaktepatan dalam pemilihan model dengan karakteristik peserta didik dapat menghambat jalannya pembelajaran, yang berakibat peserta didik

cenderung mengalami hambatan dalam mencermati materi yang dikemukakan. Ketika pemahaman materi tidak optimal, hal tersebut berdampak langsung terhadap pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan. Maka dari itu, pendidik perlu mempertimbangkan kesesuaian model pembelajaran dengan kebutuhan dan karakter peserta didik guna menunjang keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Menurut (Lestari dkk., 2021) Suatu jenis penilaian akhir yang disebut sebagai hasil belajar menggambarkan tingkat kemajuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai oleh seseorang selama serangkaian pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan berulang. Capaian ini berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan atau keterampilan tertentu. Sejauh mana peserta didik memahami seberapa efektif materi dalam proses belajar mengajar merupakan indikator keberhasilan mereka. Hasil belajar merupakan bukti akhir ketercapaian pemahaman peserta didik tentang suatu materi. Hasil belajar dibagi menjadi 3 lingkup yakni lingkup kognitif, lingkup afektif, dan lingkup psikomotorik. Fokus pada penelitian ini yakni lingkup kognitif untuk mengecek apakah peserta didik benar-benar mengerti apa yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 1 SDN Cemengbakalan 1, ditemukan kendala dalam pencapaian

hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model pembelajaran yang digunakan dianggap tidak menarik bagi peserta didik, sehingga mereka kesulitan memahami apa yang diajarkan. Akibatnya, peserta didik memiliki tingkat belajar yang rendah dalam mata pelajaran tersebut. Berdasarkan data nilai yang ada, masih terdapat 21 dari 33 peserta didik yang nilainya tidak memenuhi KKM.

Proses pembelajaran mempunyai beberapa strategi, salah satu strategi yang terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik adalah penggunaan pendekatan kolaboratif. Salah satu jenis dari pendekatan ini adalah metode *make-a-match*, yang dirancang untuk mendorong peserta didik bekerja sama secara aktif sambil memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran melalui aktivitas pencocokan informasi. Sesi kegiatan melibatkan penggunaan kartu berisi pasangan pertanyaan dan jawaban yang kemudian dipresentasikan oleh peserta didik sebagai bagian dari proses refleksi. Model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif dan interaksi sosial, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar secara menyenangkan dan bermakna. (Sari & Arifin, 2022). Belajar mengajar secara kooperatif menjadi salah satu perwujudan profil pelajar pancasila yakni gotong royong. Pada kurikulum merdeka P5 menjadi belajar mengajar untuk mengembangkan karakter peserta didik.

Konsep tersebut mengutamakan kerjasama antar kelompok dalam prosesnya. Sebagai model belajar mengajar yang

mengutamakan bekerjasama ini juga memerlukan koordinasi secara maksimal untuk tercapainya kerjasama yang baik. *Cooperative learning* adalah strategi pengajaran yang dilakukan melewati pembentukan kelompok kecil peserta didik, dengan tujuan menciptakan interaksi kerja sama yang saling memotivasi agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal. (Suryana & Aqilah, 2022). Pendekatan pembelajaran berbasis kerja sama merupakan metode instruksional yang menekankan pentingnya interaksi antar peserta didik dalam kelompok yang saling mendukung. Tujuan utama dari model ini adalah memastikan bahwa setiap anggota kelompok berpartisipasi secara aktif.

Setiap model pembelajaran memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari model-model lainnya. Model pembelajaran kooperatif, misalnya, ditandai oleh empat karakteristik utama: (1) pelaksanaan pembelajaran secara tim, (2) penggunaan prinsip manajemen yang bersifat kooperatif, (3) adanya komitmen untuk bekerja sama antarpeserta didik, dan (4) pengembangan keterampilan kolaboratif sebagai bagian dari proses belajar.

Penerapan model *make-a-match* dalam kegiatan pembelajaran diyakini mampu meningkatkan kenyamanan peserta didik di dalam kelas, sekaligus mengembangkan kemampuan mereka dalam berinteraksi dan bekerja sama

(Purwanti & Saputri, 2020) juga mengungkapkan bahwa metode ini berkontribusi terhadap pembentukan karakter sosial yang positif, memperkuat keterampilan kolaborasi, serta merangsang kemampuan berpikir kritis dan logis pada peserta didik

Penerapan metode *make a match* dalam pembelajaran memiliki prosedur khusus yang mencerminkan tahapan-tahapan sistematis. (Rusman, 2018) proses ini diawali dengan pendidik yang menyiapkan serangkaian kartu berisi topik atau konsep pembelajaran. Setiap kartu memiliki pasangan, satu berupa soal dan lainnya berupa jawaban. Setelah kartu dibagikan kepada peserta didik, mereka diminta memahami isi kartu tersebut dan kemudian mencari pasangannya. Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartu dalam waktu tertentu memperoleh poin. Seluruh kartu kemudian dikocok dan digunakan kembali dalam sesi berikutnya dengan pasangan yang berbeda. Dalam penelitian ini, langkah-langkah tersebut diadaptasi dan dimodifikasi:

1. Pertama, Pendidik memulai dengan menjelaskan materi.
2. Selanjutnya, peserta didik dikelompokkan menjadi empat kelompok yang masing-masing terdiri dari delapan anggota.
3. Pendidik lalu menjelaskan mekanisme pelaksanaan kegiatan secara menyeluruh.
4. Setiap kelompok memperoleh kartu sesuai dengan materi yang akan dipelajari, dan setiap

individu menerima satu kartu sebagai media aktivitas.

5. Peserta didik diminta untuk memahami isi kartu, baik berupa soal maupun jawaban, dalam waktu yang telah ditentukan.
6. Peserta didik diarahkan untuk mencari pasangan kartu yang saling melengkapi.
7. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan yang tepat akan maju ke depan untuk mempresentasikan isi kartu, dan memperoleh poin sebagai bentuk apresiasi.
8. Kegiatan ini diulang selama dua putaran, dengan kartu dikocok ulang agar setiap peserta memperoleh kartu berbeda.
9. Kemudian, pendidik menukar posisi antara kelompok soal dan jawaban.
10. Selanjutnya, paket kartu kedua dibagikan, dan rangkaian aktivitas diulang sesuai prosedur pada paket pertama.
11. Kesimpulan

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Azizah & Jannah, 2024) Penerapan model *make a match* dalam pembelajaran kolaboratif terbukti efektif dalam merangsang motivasi peserta didik. Melalui aktivitas yang melibatkan kerja sama dan pencocokan konsep secara interaktif, peserta didik menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Peningkatan semangat itu secara langsung berkontribusi terhadap pemahaman materi yang lebih mendalam, serta berdampak positif terhadap capaian peserta didik. Temuan penelitian memberikan progress signifikan yakni terdapat

perbedaan hasil belajar sebelum diberi *treatment* dan setelah dikasih *treatment*. Perbedaan yang dapat dilihat adalah pada populasi yang digunakan. Penelitian ini menggunakan kelas V dengan jumlah 26 peserta didik, disisi lain pada penelitian ini menggunakan kelas 1 yang berjumlah 33 peserta didik. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menguji pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Serta memperkaya kajian tentang pengaruh dari model pembelajaran tipe *make a match* terhadap hasil akhir belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental Design*. Jenis *Pre experimental Design* yang digunakan adalah *One Grup Pretest Posttest Design*. *One Grup Pretest Posttest Design* merupakan desain penelitian eksperimen yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikannya perlakuan pembelajaran, setelah diberikan perlakuan barulah diadakan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur sejauh mana hasil yang diterapkan. (Ramdayanti dkk., 2023).

Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan :

O1 : *Pretest* (mengetahui kemampuan awal peserta didik)

X : pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

O2 : *Posttest* (mengetahui hasil belajar peserta didik)

Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Uji instrumen penelitian
 - a. Uji validasi
Instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran akan divalidasi sebelum di implementasikan di sekolah guna mengetahui kevalidan dan kelayakan dari instrumen tersebut.
 - b. Uji validitas instrumen penelitian
Menurut (Sundayana, 2016), validitas merujuk pada derajat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur konstruk yang dimaksud, sehingga mencerminkan kesahihan hasil yang diperoleh. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila nilai secara statistik kurang dari 0,05, sehingga butir soal dianggap sah.
 - c. Uji reliabilitas instrumen penelitian
Sehabis validitas diuji, alat penelitian harus diuji untuk reliabilitas. Reliabilitas didefinisikan sebagai ketika suatu alat menghasilkan hasil yang konstan atau konsisten. (Sundayana, 2016). Output perhitungan Uji Reliabilitas dapat dilihat pada *software IBM SPSS 25* dan pada tabel *Reliability Statistics* akan

terlihat hasilnya pada *Sprearman Brown*. Pengujian reliabilitas pada masing-masing butir angket memiliki nilai *Sprearman Brown*. $0,60 \leq r < 0,80$ maka data dikatakan reliabel dengan interpretasi tinggi. Jika *Sprearman Brown* $0,80 \leq r \leq 1,00$ maka data dikatakan reliabel dengan interpretasi sangat tinggi.

2. Analisis Data
 - a. Uji normalitas
Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.
 - b. *Paired sample T-test*
Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed); jika nilai $> 0,05$ atau jika interval kepercayaan menunjukkan nilai Lower negatif dan Upper positif, maka H_0 diterima. Pengambilan keputusan bersumber dari hasil nilai signifikansi menggunakan SPSS adalah apabila :
 H_0 : Tidak ada pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila.
 H_a : Terdapat pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengkaji pengaruh pendekatan pembelajaran

kooperatif *Make a Match* meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas satu Pendidikan Pancasila, fokus pada implementasinya di SDN Cemengbakalan 1. Sebelum pengambilan data dilakukan instrumen penelitian instrumen sudah divalidasi oleh validator dan mendapatkan hasil jikalau instrumen penelitian dapat digunakan tanpa revisi. Pengambilan data untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui 2 tahap yakni *pretest* dan *posttest*. Kuisisioner *pretest* dan *posttest* terdiri dari 16 soal objektif yang sudah diuji validitas dan realibilitasnya untuk memastikan konsistensi soal tes menggunakan IBM SPSS 25. Dalam pengujian validitas dan realibilitas menggunakan IBM SPSS 25 memberikan hasil bahwa dari 25 soal terdapat 16 soal yang dinyatakan valid yakni soal pada nomor 2,3,4,6,8,11,12,13,14,16,19,21,22,23,24,25.

Tabel 2 Hasil Realibilitas

Nilai <i>Spearman Brown</i>	Taraf	Keterangan
0,853	0,080 $\leq r \leq$ 1,00	Reliabel Sangat Tinggi

Menurut hasil realibilitas diatas menunjukkan hasil pada *Spearman-Brown Coefficient* adalah 0,853 yang dimana data tersebut reliabel dengan interpretasi sangat tinggi.

Setelah melalui pengujian tersebut maka dilanjutkan dengan pemberian tes awal dan tes akhir. Tes awal dengan tujuan mengukur kapasitas awal peserta didik,

sementara *posttest* digunakan untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar setelah intervensi dilakukan. Analisis pengaruh dilaksanakan dengan pengujian nilai hasil *pretest* dan *posttest* yang sebelumnya telah dilaksanakan pengujian normalitas. Uji normalitas menggunakan IBM SPSS 25 menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 3 hasil uji normalitas

Tests of Normality						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>d</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>d</i>	<i>Sig.</i>
<i>PRETEST</i>	,122	3	,200*	,947	3	,139
<i>POSTTEST</i>	,187	3	,009	,931	3	,052

Berdasarkan pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, nilai signifikansi *pretest* tercatat sebesar 0,139 dan untuk *posttest* sebesar 0,052. Keduanya berada di atas batas signifikansi 0,05, sehingga data dinyatakan mengikuti distribusi normal. Setelah syarat normalitas terpenuhi, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis *paired sample t-test* untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil *uji paired sample t-test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Hasil Paired Sample t-test

		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Paired Sample 1	PRE	-	13,	2,	-	-	-	2,	,0	
	TES	28	461	4	33	23	11	9	0	
	T-	,3		5	,3	,3	,5		0	
	POSTTEST	67		8	93	40	42			

Temuan analisis menunjukkan nilai signifikansi 0,000, jauh di bawah batas $\alpha = 0,05$. Akibatnya, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik SDN Cemengbakalan 1 meningkat secara signifikan secara statistik sebagai hasil penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match*. Terlihat dari nilai signifikansi yang tertera pada tabel diatas jikalauannya jika signifikansi menunjukkan hasil 0,000 dengan artian data dikatakan signifikan dengan interpretasi tinggi.

Berdasarkan pada studi yang telah dipraktekkan di kelas 1 SDN Cemengbakalan 1, diperoleh data jika

penggunaan model belajar mengajar hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan tipe kolaboratif saling berpengaruh. Keberhasilan intervensi ditunjukkan oleh peningkatan rerata nilai hasil belajar yang diperoleh responden pada kelas 1 di SDN Cemengbakalan 1.

Sebelum perlakuan, hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai *pretest* dari 30 peserta didik adalah 50,23. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik kelas satu di SDN Cemengbakalan 1 memiliki hasil belajar yang kurang dalam pendidikan pancasila. Oleh sebab diperlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik lebih mudah menginterpretasi materi, sekaligus berdampak positif terhadap hasil belajar. Setelah mendapatkan *treatment*, terdapat peningkatan signifikan pada nilai *posttest* dari 30 peserta didik yakni 78,60. Hal ini mengindikasikan jika variabel mampu menambah interpretasi peserta didik terkait pembelajaran sehingga mampu mempengaruhi progress, terutama karena model ini melibatkan aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, serta dapat merangsang daya ingat, keterlibatan aktif.

Berdasarkan hasil analisis, pembelajaran kooperatif seperti *Make a Match* telah terbukti valid secara empiris untuk mengurangi kahlian kognitif peserta didik, baik dari kemampuan kognitif ataupun sosial. Selaras dengan yang disampaikan oleh (Fauhah & Rosy, 2021) jikalau dengan mengaplikasikan model tersebut juga dapat meningkatkan kerjasama, peningkatan aktivitas agar

mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, namun partisipatif dalam proses pembelajaran, termotivasi, serta mampu berinteraksi dan bekerja sama secara harmonis, sehingga apa yang dituju pembelajaran dapat tercapai dan kegiatan belajar berlangsung dengan menyenangkan.

Penelitian juga ini menjelaskan jikalau model belajar mengajar yang berbasis permainan dan pertandingan cocok diterapkan pada peserta didik kelas rendah yang dimana usia tersebut masih senang dengan suasana permainan. Sejalan dengan penelitian (Hayati & Suharto, 2024) Jika model belajar mengajar ini digunakan dengan benar untuk meningkatkan semangat belajar selama proses pembelajaran, peserta didik akan diberi kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain, yang akan menghasilkan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Suasana belajar seperti permainan. akan lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami materi jika mereka memiliki keinginan untuk belajar. Memahami materi tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penerapan pendekatan kooperatif tipe *Make a Match* menunjukkan efektivitasnya dalam mengasah keterampilan berpikir kritis serta kemampuan responsif peserta didik terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam mengidentifikasi pasangan kartu yang relevan secara konseptual. Mekanisme pembelajaran ini mendorong pemahaman materi secara mendalam, tidak sekadar

berbasis hafalan. Dengan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan, motivasi dan partisipasi aktif peserta didik meningkat. Namun demikian, intensitas interaksi antar peserta didik yang tinggi berpotensi mengganggu kondusivitas kelas apabila tidak dikelola secara optimal. Dengan demikian, keberhasilan model pembelajaran berbasis permainan seperti *Make a Match* sangat bergantung pada keterampilan manajemen kelas pendidik. Dalam hal ini, pendidik memegang peran strategis sebagai fasilitator dan motivator yang bertanggung jawab menjaga suasana pembelajaran tetap kondusif dan produktif (Selan & Muliani, 2025).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas 1 SDN Cemengbakalan 1. terbukti bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Make-a-Match* memberikan efek positif yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas I dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cemengbakalan 1. Melalui pengujian *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang secara statistik berada di bawah ambang $\alpha = 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa hipotesis nol

ditolak dan hipotesis alternatif dinyatakan sah.

Selain berdampak secara akademik, penerapan model ini juga berhasil menciptakan atmosfer belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain meningkatkan prestasi akademik, pendekatan ini juga memperkuat motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik, membentuk lingkungan pembelajaran yang positif dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, S. N. (2020). Penggunaan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan penguasaan kosa kata. *International Conference of Students on Arabic Language*, 1, 130–141.
- Azizah, Y. N., & Jannah, A. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Rayung II Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor yang dirancang untuk membekali pese. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa Volume.*, 2(3), 19–39.
<https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Perspektif>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Hayati, F. H., & Suharto, A. W. B. (2024). Penerapan Model Make a Match pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 dan 2 SD/MI. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1060.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3543>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Mulyawati, F. (2023). Karakteristik Belajar Dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 09(02), 4744–4753.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27.
<https://doi.org/10.52005/belaindik.a.v4i1.80>
- Purwanti, S., & Saputri, N. D. (2020). Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Karangploso. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 445–

451.
<https://doi.org/10.30738/tc.v4i1.7286>
- Ramdayanti, E., Wulan, N. S., & Rusmana, P. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Steinberg Berbantuan Media Pop Up Book terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan 4 : Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD*, 223–233. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk%0APengaruh>
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran* (2nd ed.). PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING: Jurnal Program ...*, 9(1), 281–291.
- Selan, N., & Muliani. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN, MOTIVASI, DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Journal Lampoh Balai Center*, 01(01), 298–303. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v4i4.169>
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suryana, A., & Aqilah, D. (2022). Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Teknik Kancing Gemerincing pada Bahasa Indonesia Kelas V. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 29–40. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.1406>
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>