

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE *INDEX
CARD MATCH* BERBANTUAN CANVA DI KELAS V UPT SDN 05 MUARA
KANDIS**

Diva Andriani¹, Etri Wahyuni², Yesi Anita³, Muhammadi⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera
Barat, Indonesia

¹divaandriani0833@gmail.com, ²etriwahyuni.ew@fip.unp.ac.id,

³yesianita@fip.unp.ac.id, ⁴muhammadi@fip.unp.ac.id,

ABSTRACT

Learning outcomes in Pancasila Education at the elementary school level remain relatively low due to teacher-centered instruction, limited use of learning media, and the lack of innovative learning models that actively engage students. This study aimed to improve students' learning outcomes in Pancasila Education through the implementation of the Cooperative Learning Model of the Index Card Match (ICM) type assisted by Canva. This research employed Classroom Action Research (CAR) using qualitative and quantitative approaches. The study was conducted in two cycles involving 20 fifth-grade students of UPT SDN 05 Muara Kandis. Data were collected through observation, learning achievement tests, and documentation, then analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The findings indicated that the implementation of the Index Card Match cooperative learning model assisted by Canva improved the quality of lesson planning, classroom implementation, and students' learning outcomes. The lesson module assessment increased from 93.72% in Cycle I to 95.83% in Cycle II. Teacher activities improved from 87.50% to 93.18%, while students' learning activities increased from 88.00% to 93.18%. Students' average learning outcomes also improved from 72.47 in the first meeting of Cycle I to 80.75 in the second meeting and reached 83.77 in Cycle II with a classical mastery percentage of 90%. Therefore, the Canva-assisted Index Card Match cooperative learning model effectively improves learning outcomes in Pancasila Education for fifth-grade elementary school students.

Keywords: *learning outcomes, Pancasila Education, Index Card Match, Canva, cooperative learning*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menjadi permasalahan yang ditemukan di sekolah dasar. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta belum

diterapkannya model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) berbantuan Canva. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik kelas V UPT SDN 05 Muara Kandis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penilaian modul ajar meningkat dari 93,72% pada siklus I menjadi 95,83% pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 87,50% menjadi 93,18%, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari 88,00% menjadi 93,18%. Rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 72,47 pada siklus I pertemuan pertama menjadi 80,75 pada pertemuan kedua dan mencapai 83,77 pada siklus II dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 90%. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan Canva efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: hasil belajar, Pendidikan Pancasila, *Index Card Match*, Canva, pembelajaran kooperatif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga menjadi individu yang berkarakter, berpengetahuan, terampil, serta mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Dewi, 2022). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran di

sekolah dasar diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (Handayuni & Zainil, 2023)

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan

mengembangkan aspek pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Pancasila yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Akhyar & Dewi, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun, dalam praktiknya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari peserta didik maupun dari proses pembelajaran yang diterapkan guru. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya variasi model pembelajaran, serta penggunaan media yang kurang menarik

menyebabkan peserta didik cenderung pasif sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar (Andriani, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 21 dan 23 Oktober 2025 di kelas V UPT SDN 05 Muara Kandis diperoleh beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru masih menggunakan pembelajaran yang didominasi metode ceramah sehingga interaksi peserta didik selama pembelajaran belum optimal. Sebagian peserta didik terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman, serta menunjukkan kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada gambar sederhana dan belum memanfaatkan media digital yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Data hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik hanya mencapai 52,95, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 30%, sedangkan

70% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sehingga diperlukan suatu upaya perbaikan pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM). Model ini merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban melalui kerja sama antar peserta didik (Faturrohman, 2016). Proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu meningkatkan aktivitas belajar, interaksi sosial, serta membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Agar pelaksanaannya lebih menarik, penelitian ini memanfaatkan media Canva sebagai sarana untuk mendesain kartu digital sehingga penyajian materi menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai

dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Penelitian Mediatati dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Index Card Match* meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian Astuti dkk. (2025) juga membuktikan bahwa model tersebut mampu meningkatkan aktivitas fisik, mental, dan emosional peserta didik selama pembelajaran. Sementara itu, penelitian Hakim dan Zalsabila (2024) menunjukkan bahwa penggunaan kartu pertanyaan dan jawaban dalam model *Index Card Match* membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pemanfaatan media Canva sebagai inovasi dalam penyajian kartu pembelajaran sehingga aktivitas belajar menjadi lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan Canva di kelas V UPT SDN 05 Muara Kandis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) berbantuan Canva. Penelitian dilaksanakan di kelas V UPT SDN 05 Muara Kandis pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik yang terdiri atas 11 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Guru kelas berperan sebagai praktisi, sedangkan peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengamat, sekaligus penganalisis data.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I terdiri atas dua kali pertemuan, sedangkan siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Setiap siklus mengikuti tahapan Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga diperoleh hasil pembelajaran yang optimal.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi penilaian modul ajar, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan. Penilaian sikap dan keterampilan diperoleh melalui lembar penilaian yang telah disusun berdasarkan tujuan pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui

tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan terhadap hasil observasi pembelajaran. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran, rata-rata hasil belajar peserta didik, dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan belajar peserta didik mencapai minimal 80% sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan pada kualitas perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan Canva.

a. Hasil Siklus I

Pada siklus I, guru mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dengan memanfaatkan kartu digital yang dirancang menggunakan

Canva. Peserta didik terlihat lebih antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya karena mereka terlibat secara langsung dalam kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran masih menemui beberapa kendala. Sebagian peserta didik belum memahami prosedur permainan, masih malu mengemukakan pendapat, dan belum terbiasa bekerja sama secara aktif dengan teman sekelompoknya. Guru juga masih memerlukan pengelolaan waktu yang lebih baik agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kualitas modul ajar memperoleh persentase sebesar 93,72% dengan kategori sangat baik. Aktivitas guru mencapai 87,50%, sedangkan aktivitas peserta didik mencapai 88,00%. Rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 72,47 pada pertemuan pertama menjadi 80,75 pada pertemuan kedua. Walaupun mengalami peningkatan, hasil refleksi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar

sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya:

Tabel 1 Hasil Penelitian Siklus I

Aspek yang Dinilai	Hasil
Penilaian Modul Ajar	93,72%
Aktivitas Guru	87,50%
Aktivitas Peserta Didik	88,00%
Rata-rata Hasil Belajar Pertemuan 1	72,47
Rata-rata Hasil Belajar Pertemuan 2	80,75

b. Hasil Siklus II

Perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan penjelasan yang lebih sistematis mengenai langkah-langkah model *Index Card Match*, mengatur waktu pembelajaran secara lebih efektif, serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih percaya diri dalam berdiskusi maupun mempresentasikan hasil pekerjaannya. Selain itu, desain kartu digital menggunakan Canva dibuat lebih menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan

pada seluruh aspek yang diamati. Penilaian modul ajar meningkat menjadi 95,83%. Aktivitas guru meningkat menjadi 93,18%, sedangkan aktivitas peserta didik juga meningkat menjadi 93,18%. Rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 83,77. Pada aspek sikap diperoleh rata-rata 81,88, aspek pengetahuan 85,10, dan aspek keterampilan 84,38. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 90%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Tabel 2 Hasil Penelitian Siklus II

Aspek yang Dinilai	Hasil
Penilaian Modul Ajar	95,83%
Aktivitas Guru	93,18%
Aktivitas Peserta Didik	93,18%
Rata-rata Sikap	81,88
Rata-rata Pengetahuan	85,10
Rata-rata Keterampilan	84,38
Rata-rata Hasil Belajar	83,77
Ketuntasan Belajar	90%

c. Peningkatan Hasil Antar Siklus

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh komponen pembelajaran setelah

diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan Canva. Peningkatan tersebut meliputi kualitas modul ajar, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, maupun hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Penelitian Antar Siklus

Aspek	Siklus I	SiklusII
Modul Ajar	93,72%	95,83%
Aktivitas Guru	87,50%	93,18%
Aktivitas Peserta Didik	88,00%	93,18%
Rata-rata Hasil Belajar	80,75	83,77
Ketuntasan Belajar	Belum Optimal	90%

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan Canva mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Melalui aktivitas mencari pasangan kartu, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil kerja, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih

bermakna sehingga pemahaman konsep Pendidikan Pancasila meningkat dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan Canva terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V UPT SDN 05 Muara Kandis. Peningkatan tersebut terlihat pada kualitas perencanaan pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar peserta didik pada setiap siklus penelitian.

Kualitas modul ajar meningkat dari 93,72% menjadi 95,83%, aktivitas guru meningkat dari 87,50% menjadi 93,18%, dan aktivitas peserta didik meningkat dari 88,00% menjadi 93,18%. Rata-rata hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari 72,47 pada siklus I menjadi 83,77 pada siklus II dengan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 90%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat

pada peserta didik sehingga layak dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>.
- Andriani, R. (2020). *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes)*. 4(1), 80–86.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Astuti, A. D., Nugroho, A., & Yuneti, A. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pendahuluan Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan peril*. 5(2), 61–71.
- Dewi, R. (2022). 36 Jpk2. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7914.
<https://eprints.untirta.ac.id/24218/>
- Hakim, A., & Zalsabila, F. (2024). *JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 3 Nomor 3 November 2024 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 15 Parepare*. 3(November).
- Handayuni, D., & Zainil, M. (2023). *Pengembangan Media Smart Apps Creator pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal Kelas IV Sekolah Dasar*. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2).
- Mediatati, N., Heckie, D., Jati, P., & Mariana, J. S. (2024). *Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn*. 8(3), 540–546.