

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS III SD NEGERI UMAN
AGUNG**

Eva Nur Hidayati¹, Erni Mariana², Dwilita Astuti³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

[1nurhidayatiewa75@gmail.com](mailto:nurhidayatiewa75@gmail.com), [2marianaerni558@gmail.com](mailto:marianaerni558@gmail.com),

[3dwilita51@gmail.com](mailto:dwilita51@gmail.com)

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of third-grade students in the Pancasila Education subject at SD Negeri Uman Agung, caused by the dominance of conventional, teacher centred methods that left students passive and less enthusiastic during lessons. This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of the Make A Match cooperative learning model on the topic "Aku Patuh Aturan" (I Obey the Rules). This research employed Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection. The subjects were all 16 third-grade students (10 boys and 6 girls), selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, multiple-choice achievement tests, and documentation, and were analysed descriptively using both qualitative and quantitative techniques. The results showed a consistent increase in the percentage of students achieving mastery (KKTP ≥ 70): 37.5% (6 students) in the pre-cycle, 56.25% (9 students) in Cycle I, and 81.3% (13 students) in Cycle II. Because the Cycle II result exceeded the predetermined success indicator of 75%, the action research was concluded at the end of Cycle II. Observational data further indicated increased student activeness, cooperation, and courage to ask and answer questions. It is concluded that the Make A Match cooperative learning model is effective in improving both the learning outcomes and the learning engagement of third-grade students in Pancasila Education.

Keywords: Learning Outcomes; Make A Match; Pancasila Education; Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri Uman Agung, yang disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional dan berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi "Aku Patuh Aturan". Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 16 orang (10 laki-laki dan

6 perempuan) yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar ($KKTP \geq 70$) secara konsisten, yaitu 37,5% (6 siswa) pada pra siklus, 56,25% (9 siswa) pada siklus I, dan 81,3% (13 siswa) pada siklus II. Karena hasil siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, penelitian tindakan dihentikan pada akhir siklus II. Data observasi juga menunjukkan peningkatan keaktifan, kerja sama, serta keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus keterlibatan belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Make A Match; Pendidikan Pancasila; Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Melalui proses pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi, keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang dimilikinya agar mampu menghadapi tuntutan zaman. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Pendidikan yang baik tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan nilai-nilai kehidupan, sehingga proses pembelajaran di sekolah perlu dilaksanakan secara efektif agar tujuan tersebut tercapai secara optimal.

Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang cenderung menyukai aktivitas belajar sambil bermain, sehingga guru perlu memilih model pembelajaran yang sesuai

dengan kebutuhan dan tahap perkembangan siswa. Pemilihan model yang tepat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan hasil belajarnya, sedangkan pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru berpotensi menimbulkan kebosanan dan menurunkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik agar mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari serta membentuk siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab, toleran, disiplin, dan cinta tanah air (Aprilia, Adrias, & Zulkarnaini, 2025). Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar hendaknya dilaksanakan melalui kegiatan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sejalan dengan Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif dan berpusat pada peserta didik

(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Uman Agung, diperoleh informasi bahwa Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang dikuasai siswa. Nilai rata-rata ulangan harian pada semester II masih tergolong rendah, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III Semester II

Kriteria Ketuntasan (KKTP 70)	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	4	25%
Tidak Tuntas	12	75%
Jumlah	16	100%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 16 siswa kelas III, hanya 4 siswa (25%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sedangkan 12 siswa (75%) belum tuntas. Selain hasil belajar yang rendah, siswa juga kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran: sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang berani bertanya, dan kurang aktif menjawab pertanyaan yang diberikan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penyebab

utama rendahnya hasil belajar bukan semata pada kemampuan kognitif siswa, melainkan pada proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas, kurang bervariasi, serta belum melibatkan siswa secara aktif sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Secara teoretis, hakikat belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang secara sadar untuk memperoleh perubahan dalam dirinya sebagai hasil dari pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan, berupa bertambahnya pengetahuan, berkembangnya keterampilan, maupun terbentuknya sikap dan nilai yang lebih baik (Purwanto, 2019). Belajar berlangsung secara aktif dan berkesinambungan, dengan peserta didik berperan aktif membangun pengetahuannya sendiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar kondusif agar peserta didik dapat berpikir kritis, bekerja sama, dan memecahkan masalah (Sholihah, Rusiana, Mardiantanti, Hadiati, Syafe'i, & Lampung, 2024). Dalam

konteks Pendidikan Pancasila, hakikat belajar tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman konseptual mengenai kewarganegaraan dan nilai-nilai Pancasila, tetapi juga membentuk karakter peserta didik agar mampu menghayati dan mengamalkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Adzhar, 2025).

Sejalan dengan hal tersebut, hasil belajar dipahami sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mukti, 2022; Hilmi & Lena, 2022). Keberhasilan pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kemampuan intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, peran guru, dan model pembelajaran yang digunakan (Mustafa & Masgumelar, 2022). Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor eksternal yang menentukan keterlibatan peserta didik dan, pada akhirnya, pencapaian hasil belajarnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu model yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran dan dilaksanakan melalui kegiatan mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban dalam batas waktu tertentu, sehingga proses pembelajaran berlangsung layaknya permainan yang menyenangkan (Shoimin, 2017). Model *Make A Match* menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered*), berorientasi pada kerja sama antarsiswa, dan menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, serta menyenangkan (Huda, 2017). Menurut Kurniasih dan Sani (2016), model ini mampu meningkatkan partisipasi peserta didik karena setiap siswa memiliki tanggung jawab menemukan pasangan kartu yang sesuai, sekaligus melatih kemampuan berpikir cepat, komunikasi, kerja sama, dan keberanian mengemukakan pendapat.

Beberapa penelitian terdahulu turut mendukung efektivitas model ini. Penelitian Thomas, Simpun, dan Riski (2025) menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian Fani, Pratiwi, dan Antana (2025) membuktikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran inovatif berbasis masalah. Temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan pendekatan pembelajaran yang aktif dan kontekstual, bukan sekadar metode ceramah, agar nilai-nilai yang diajarkan benar-benar dipahami dan dihayati siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri Uman Agung. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil

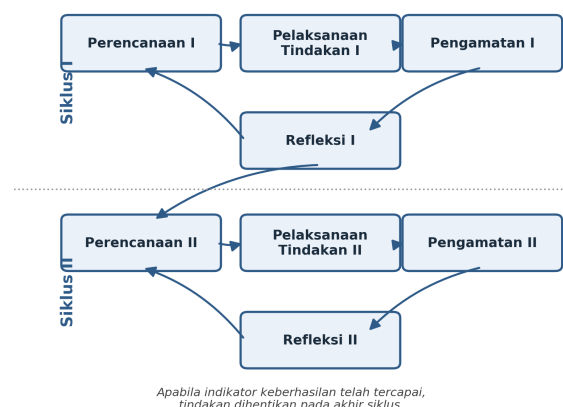
belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran tipe *Make A Match* pada materi "Aku Patuh Aturan". Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman dan semangat belajar, bagi guru sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif, serta bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam mendorong penerapan pembelajaran aktif secara lebih luas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *Make A Match* secara spesifik pada materi "Aku Patuh Aturan" dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III melalui rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu yang umumnya diterapkan pada mata pelajaran lain, seperti Sains, Matematika, dan Pendidikan Agama.

B. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif

secara bersamaan (*mixed methods dalam desain PTK*). Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui nilai tes yang diperoleh pada setiap siklus. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yaitu suatu rangkaian siklus yang terdiri atas empat tahap: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), sebagaimana disajikan pada Gambar 1 (Arikunto, 2021).



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart

Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang dalam bentuk siklus sehingga terjadi perbaikan pembelajaran secara berkesinambungan hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, media kartu soal-jawaban, instrumen observasi, dan soal tes hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, model *Make A Match* diterapkan sesuai rencana yang telah disusun. Pada tahap pengamatan, peneliti bersama guru kolaborator mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada tahap refleksi, hasil tindakan dianalisis untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Uman Agung, Kecamatan Bandar Mataram, Kabupaten Lampung Tengah, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 16 orang, terdiri atas 10 siswa laki-laki

dan 6 siswa perempuan. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa kelas III merupakan kelas dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang paling rendah serta tingkat keaktifan siswa yang paling perlu ditingkatkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas.

3. Prosedur Tindakan

Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus dengan tema besar "Aku Patuh Aturan". Siklus I difokuskan pada submateri aturan di rumah dan di sekolah, sedangkan siklus II difokuskan pada submateri hak dan kewajiban di rumah serta di sekolah. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 × 35 menit setiap pertemuan, dan diakhiri dengan tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Pada setiap pertemuan, guru menjelaskan materi, membagikan kartu soal dan kartu jawaban secara acak, memberi waktu kepada siswa untuk mencari pasangan kartu yang sesuai, membimbing diskusi antarpasangan, memberi kesempatan presentasi hasil diskusi di depan

kelas, serta memberikan penguatan dan evaluasi. Hasil refleksi pada siklus I, seperti kurangnya fokus siswa dan kesulitan mencocokkan kartu, dijadikan dasar perbaikan pengelolaan kelas dan penguatan instruksi pada siklus II.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui empat teknik, yaitu observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk mengetahui keterlaksanaan langkah-langkah model *Make A Match* serta keaktifan siswa selama pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas III untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, hasil belajar siswa, dan kendala yang dihadapi. Tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 15 butir pada setiap siklus digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa terhadap materi yang diajarkan. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar nilai, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan.

5. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas instrumen diuji melalui validitas isi (*content validity*) dengan validasi ahli (*expert judgment*) oleh dosen pembimbing dan guru kelas III, mencakup kesesuaian modul ajar, kisi-kisi soal, soal tes, lembar observasi, dan pedoman wawancara (Arikunto, 2021). Setelah dinyatakan layak, butir soal tes hasil belajar diuji validitasnya secara empiris menggunakan rumus korelasi *Product Moment* Pearson sebagai berikut.

$$r_{xy} = [n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)] / \sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}$$

Keterangan: r_{xy} = koefisien korelasi butir soal; n = jumlah peserta tes; X = skor butir soal; Y = skor total. Butir soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 (Sudijono, 2018).

Reliabilitas instrumen tes dihitung dengan rumus koefisien Alpha berikut.

$$r_{11} = (k / (k - 1)) \times (1 - \sum \sigma^2 / \sigma_t^2)$$

Keterangan: r_{11} = koefisien reliabilitas; k = banyaknya butir soal; $\sum \sigma^2$ = jumlah varians butir; σ_t^2 = varians total. Instrumen dinyatakan reliabel apabila koefisiennya berada pada kategori sedang ($0,40 < r \leq 0,60$) hingga sangat tinggi ($0,80 < r \leq 1,00$).

Selain uji validitas dan reliabilitas, butir soal juga dianalisis daya beda ($D = BA/JA - BB/JB$) dan tingkat kesukaran ($P = B/JS$), mengacu pada kriteria yang dikemukakan Mardapi (2017) dan Sudijono (2018), untuk memastikan setiap butir soal mampu membedakan kemampuan siswa secara proporsional dan memiliki tingkat kesulitan yang wajar sebelum digunakan dalam pengambilan data.

6. Teknik Analisis Data

Data kualitatif hasil observasi dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data diuji melalui *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* mengacu pada kriteria Lincoln dan Guba (Mekarisce, 2020). *Credibility* diperoleh melalui triangulasi teknik antara hasil observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, sedangkan *dependability* dan *confirmability* dijaga melalui konsultasi berkelanjutan dengan dosen pembimbing pada setiap tahapan penelitian. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus rata-rata dan persentase ketuntasan belajar sebagai berikut.

$$\bar{X} = \Sigma X / N$$

Keterangan: $\bar{X}$ = nilai rata-rata;
 ΣX = jumlah seluruh nilai siswa; N = jumlah siswa.

$$P = (f / N) \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase ketuntasan belajar; f = jumlah siswa yang tuntas; N = jumlah seluruh siswa (Sugiyono, 2022).

7. Indikator Keberhasilan

Secara individual, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 70 sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah. Secara klasikal, penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% siswa kelas III mencapai nilai KKTP ≥ 70 pada tes hasil belajar setelah penerapan model *Make A Match*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Kondisi Pra Siklus

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti bersama guru kolaborator melakukan tes kemampuan awal (pra siklus) pada tanggal 21 Juli untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Hasil tes pra siklus disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Tes Pra Siklus Kemampuan Awal Siswa

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
----------	--------------	------------

Tuntas (≥ 70)	6	37,5%
Tidak Tuntas (< 70)	10	62,5%
Jumlah	16	100%

Hasil pra siklus menunjukkan bahwa dari 16 siswa, hanya 6 siswa (37,5%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 10 siswa (62,5%) belum tuntas. Data ini menjadi dasar bagi peneliti dan guru kolaborator dalam menyusun strategi tindakan yang akan diterapkan pada siklus I.

2. Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada tanggal 22 dan 23 Juli 2026, masing-masing selama 2 × 35 menit, dengan submateri aturan di rumah dan aturan di sekolah. Pada tahap pelaksanaan, guru menjelaskan materi, memperkenalkan model *Make A Match* beserta aturan permainannya, membagikan kartu soal-jawaban, dan membimbing siswa mencari pasangan kartu serta berdiskusi sebelum mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan aktivitas dibandingkan sebelum tindakan, meskipun sebagian siswa masih tampak kurang fokus dan mengalami kesulitan mencocokkan kartu. Hasil

tes hasil belajar pada akhir siklus I disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tes Belajar Siklus I

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 70)	9	56,25%
Tidak Tuntas (< 70)	7	43,75%
Jumlah	16	100%

Dibandingkan kondisi pra siklus, jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 6 siswa (37,5%) menjadi 9 siswa (56,25%). Meskipun demikian, persentase ketuntasan belajar pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Hasil refleksi mengidentifikasi beberapa kendala, yaitu sebagian siswa masih kurang fokus, mengalami kesulitan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban, dan belum cukup berani bertanya maupun menyampaikan pendapat. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti bersama guru kolaborator merumuskan perbaikan untuk siklus II, meliputi penguatan pengelolaan kelas, penjelasan langkah-langkah *Make A Match* yang lebih rinci sebelum kegiatan dimulai, pemberian bimbingan tambahan kepada siswa yang belum tuntas, serta perluasan

kesempatan siswa untuk bertanya dan berdiskusi.

3. Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 dan 28 Juli 2026 dengan submateri hak dan kewajiban di rumah serta di sekolah, menerapkan seluruh rencana perbaikan hasil refleksi siklus I. Pengamatan menunjukkan peningkatan yang signifikan: siswa lebih aktif mencari pasangan kartu, lebih percaya diri dalam berdiskusi dan presentasi, serta lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan. Hasil tes hasil belajar pada akhir siklus II disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Tes Belajar Siklus II

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 70)	13	81,3%
Tidak Tuntas (< 70)	3	18,7%
Jumlah	16	100%

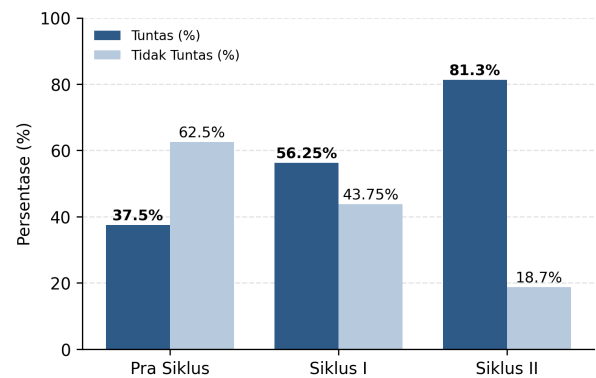
Hasil siklus II menunjukkan bahwa 13 siswa (81,3%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 siswa (18,7%) belum tuntas. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga tindakan penelitian dihentikan pada akhir siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai.

4. Rekapitulasi Peningkatan Ketuntasan Belajar

Rekapitulasi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II disajikan pada Tabel 5 dan Gambar 2.

Tabel 5. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa per Tahap Tindakan

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	6 (37,5%)	9 (56,25%)	13 (81,3%)
Tidak Tuntas	10 (62,5%)	7 (43,75%)	3 (18,7%)



Gambar 2. Grafik Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa

Data pada Tabel 5 dan Gambar 2 memperlihatkan tren peningkatan yang konsisten pada setiap tahap tindakan, yaitu dari 37,5% pada pra siklus menjadi 56,25% pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 81,3% pada siklus II, atau mengalami kenaikan sebesar 25,05 poin persentase dari siklus I ke siklus II. Pola peningkatan yang bertahap ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dirumuskan pada

setiap refleksi siklus memberikan dampak nyata terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

5. Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara bertahap dan konsisten. Peningkatan tersebut sejalan dengan pandangan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tidak berdiri sendiri, melainkan saling memengaruhi (Hilmi & Lena, 2022). Peningkatan pada ranah kognitif, yang tercermin dari kenaikan skor tes, tidak terlepas dari peningkatan pada ranah afektif berupa motivasi dan keberanian siswa, serta ranah psikomotorik berupa keterampilan siswa dalam berdiskusi dan mempresentasikan hasil kerja. Kegiatan mencari pasangan kartu soal-jawaban memaksa siswa membaca, memahami, dan mengaitkan informasi secara aktif, sehingga proses berpikir yang terjadi lebih mendalam dibandingkan

sekadar mendengarkan penjelasan guru secara pasif.

Peningkatan hasil belajar ini juga dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan interdependensi positif dan tanggung jawab individu dalam kelompok kecil (Slavin, 2019). Dalam model *Make A Match*, setiap siswa memiliki tanggung jawab personal untuk menemukan pasangan kartunya, namun keberhasilan tersebut hanya tercapai melalui interaksi dan verifikasi bersama pasangannya. Struktur ini menciptakan apa yang oleh Joyce, Weil, dan Calhoun (2016) disebut sebagai lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, memberi penguatan, dan meluruskan miskonsepsi, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Pergeseran peran inilah yang tampak menjadi faktor kunci peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II, sebagaimana tercatat dalam catatan observasi berupa meningkatnya keberanian siswa bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat.

Perbandingan dengan siklus I juga memperlihatkan pentingnya siklus refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas. Kendala pada siklus I, yaitu kurangnya fokus siswa dan kesulitan mencocokkan kartu, menunjukkan bahwa efektivitas model *Make A Match* sangat bergantung pada kejelasan instruksi dan pengelolaan kelas pada tahap awal penerapannya. Setelah guru memperbaiki aspek tersebut pada siklus II, misalnya dengan penjelasan aturan permainan yang lebih rinci dan pengelolaan waktu yang lebih terstruktur, siswa dapat memanfaatkan potensi model ini secara lebih optimal. Temuan ini memperkuat pandangan Retnaningsih (2020) bahwa model *Make A Match* memiliki kekurangan berupa kebutuhan persiapan media dan pengelolaan kelas yang matang, sehingga keberhasilannya bukan semata karena kekuatan model itu sendiri, melainkan juga karena kesiapan guru dalam mengelola dinamika kelas selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu yang membuktikan efektivitas model

Make A Match pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Kusumaningtyas dan Mirtasari (2024) menemukan peningkatan minat, keaktifan, dan hasil belajar Sains melalui model ini, sedangkan Nurjamaludin, Nugraha, Suryaningrat, dan Alani (2021) serta Hasni dan Amelia (2024) membuktikan pengaruh positifnya terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah Matematika. Rahma dan Haviz (2022) juga melaporkan peningkatan hasil belajar, keaktifan, dan interaksi siswa, sementara Aeni, Negeri, dan Takung (2024) menunjukkan peningkatan efektivitas pembelajaran, motivasi, dan kerja sama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Persamaan penelitian ini dengan studi-studi tersebut terletak pada penggunaan model kooperatif tipe *Make A Match* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, materi, dan konteks penelitian: penelitian ini secara khusus mengujicobakan model tersebut pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Aku Patuh Aturan" melalui rancangan Penelitian Tindakan Kelas dua siklus,

sehingga memberikan bukti empiris baru bahwa model *Make A Match* juga efektif digunakan pada pembelajaran yang berorientasi penanaman nilai dan karakter, tidak hanya pada mata pelajaran yang bersifat kognitif-prosedural seperti Sains dan Matematika.

Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi bahwa guru Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat menjadikan model *Make A Match* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman konsep aturan, hak, dan kewajiban. Secara teoretis, temuan ini memperkuat kerangka pikir bahwa pembelajaran berbasis permainan kooperatif dapat menjembatani ranah kognitif dan afektif secara bersamaan, sehingga relevan diterapkan pada mata pelajaran yang berorientasi pembentukan karakter. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah subjek yang terbatas pada satu rombongan belajar (16 siswa), durasi tindakan yang hanya mencakup dua siklus, serta instrumen evaluasi yang

masih didominasi aspek kognitif melalui tes pilihan ganda. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas subjek penelitian, memperpanjang durasi tindakan, serta mengembangkan instrumen penilaian afektif dan psikomotorik yang lebih komprehensif guna memperoleh gambaran dampak model *Make A Match* secara lebih menyeluruh.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Uman Agung, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara bertahap dan konsisten, yaitu dari 37,5% pada pra siklus, meningkat menjadi 56,25% pada siklus I, dan mencapai 81,3% pada siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Peningkatan hasil belajar tersebut diiringi oleh peningkatan keaktifan, kerja sama, dan keberanian siswa dalam bertanya, menjawab, serta

menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa efektivitas model *Make A Match* tidak hanya terjadi pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik siswa. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru menjadikan model *Make A Match* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang disertai persiapan media dan pengelolaan kelas yang matang, pihak sekolah memberikan dukungan dan pelatihan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif secara berkelanjutan, serta peneliti selanjutnya memperluas cakupan subjek, durasi tindakan, dan instrumen penilaian guna memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas model ini pada pembelajaran yang berorientasi penanaman nilai dan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzhar, M. H. (2025). Hakikat belajar dan pembelajaran bermakna dalam perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia. *Paedagogos: Journal of Education and Learning*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.64131/paedagogos.v1i1.19>
- Aeni, N., Negeri, S., & Takung, M. (2024). *Make a match type cooperative model as an effort to improve elementary school students' learning outcomes in Islamic education learning*.
- Aprilia, T., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Ed. 3). Bumi Aksara.
- Fani, K. D., Pratiwi, V. U., & Antana, A. S. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran problem based learning bagi siswa kelas III SDN Pengkol 01. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(2), 8872–8882. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i2.4681>
- Hasni, P., & Amelia, C. (2024). The effect of make a match cooperative learning model on mathematics problem solving ability in elementary school. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 1070–1083. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.948>
- Hilmi, I. F., & Lena, M. S. (2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) di kelas V SDN

- 05 Pasar Baru. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7.
- Huda, M. (2017). *Cooperative learning: Metode, teknik, struktur, dan model penerapan*. Pustaka Pelajar.
- Hutauruk, E. E., Anzelina, D., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2021). Penggunaan model pembelajaran reciprocal teaching untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2116–2121. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1011>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru*. Kata Pena.
- Kusumaningtyas, D. A., & Mirtasari, S. (2024). Enhancing elementary students' learning interest in science with the “make-a-match” cooperative learning model. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 3(02), 80–89. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v3i02.552>
- Malisa, H., & Hardjono, N. (2019). Upaya peningkatan keterampilan menyusun paragraf melalui model pembelajaran make a match siswa kelas III. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 533–543. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.36>
- Mardapi, D. (2017). *Pengukuran, penilaian, dan evaluasi pendidikan* (Ed. Revisi). Parama Publishing.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Mukti, M. A. (2022). Meningkatkan hasil belajar PAI melalui model pembelajaran reading guide siswa MTs Al-Jihad Medan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7.
- Mustafa, P. S., & Masgumelar, N. K. (2022). Pengembangan instrumen penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam pendidikan jasmani. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 31–49. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1093>
- Nurjamaludin, M., Nugraha, W. S., Suryaningrat, E. F., & Alani, N. (2021). The effect of make a match cooperative learning model on student learning outcomes in grade

- IV mathematic subjects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1), 012041.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012041>
- Purwanto, N. (2019). Tujuan pendidikan dan hasil belajar: Domain dan taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Rahma, A., & Haviz, M. (2022). Implementation of cooperative learning model with make a match type on students learning outcomes in elementary school. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 2(2), 58–65.
<https://doi.org/10.31958/jies.v2i2.5593>
- Retnaningsih, D. (2020). Penggunaan model pembelajaran make a match dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v8i2.42538>
- Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sholihah, R., Rusiana, R. T., Mardiantanti, R. N., Hadiati, E., Syafe'i, I., & Lampung, U. R. I. (2024). Esensi pendidikan inspiratif. *Jurnal Pendidikan*, 6(3).
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (N. Yusron, Terj.). Nusa Media.
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar evaluasi pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. 2, Cet. ke-29). Alfabeta.
- Thomas, O., Simpun, & Riski. (2025). Implementasi model problem based learning berbantuan media video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 12 Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 95–110.
<https://doi.org/10.37304/jtekipend.v5i2.22593>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.