

Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan *Picture Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas IV

Selamet Farida

Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus
Kudus, Jawa Tengah, Indonesia
selametfarida7@gmail.com

Siti Zuliana

Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus
Kudus, Jawa Tengah, Indonesia
sitizuliana982@gmail.com

Eva Luthfi Fakhru Ahsani

Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus
Kudus, Jawa Tengah, Indonesia
evaluthfi@iainkudus.ac.id

Abstract

This study aims to determine the application of the make a match learning model by using picture cards in improving learning outcomes in Pancasila and Civic Education material "Building Identity in Diversity" in class IV SD 01 Temulus Mejobo Kudus. This study use the Classroom Action Research method which was carried out in two cycles on the Pancasila and Civic Education subject with class IV students as subjects. Data were analyzed using the average learning outcomes assesment technique and the percentage of learning completeness. The results showed that the average value of learning outcomes in the first cycle was 73,33 and increased to 82,22 in the second cycle. Furthermore, the percentage of student completeness in cycle I obtained a percentage of 77,8%, increasing to 88,9% in cycle II.

Keywords: *Make a Match; Picture Cart Media; Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran make a match dengan menggunakan picture card (kartu bergambar) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi "Membangun Jati Diri dalam

Kebhinekaan” pada siswa kelas IV SD 01 Temulus Mejobo Kudus. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan subyek siswa kelas IV. Data dianalisis menggunakan teknik penilaian rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar pada siklus I adalah 73,33 dan meningkat menjadi 82,22 pada siklus II. Selanjutnya persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase 77,8%, meningkat menjadi 88,9% pada siklus II.

Kata Kunci: *Make a Match; Media Kartu Bergambar; Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan dan pengajaran merupakan salah satu proses yang sadar tujuan. Suatu usaha guna memberikan hasil yang diinginkan siswa setelah terlaksananya pembelajaran adalah pengertian dari tujuan pembelajaran. Setiap orang bisa dimanapun mendapat pengalaman belajar, bukan hanya antara guru dengan siswa di sekolah. Hanafi dalam Fikriyatus Soleha (2018) mengemukakan bahwa pembelajaran lebih berfokus pada usaha pencapaian tujuan pembelajaran. Pendidik telah berupaya dengan sungguh-sungguh dalam proses pendidikan agar dapat tercapainya tujuan pendidikan oleh siswa. Ketepatan dan keefektifan model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan proses sistematis, konteks konseptual, dan pengalaman belajar yang dapat diimbangkan guna memperoleh keberhasilan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu model yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun proses pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. (Putranta dalam Fikriyatus Soleha, 2018).¹

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat berperan penting pada penanaman nilai-nilai dalam ideologi pancasila yang meliputi nilai-nilai dasar berkepribadian dan berkemanusiaan. Diharapkan, melalui PPKn kepribadian warga negara yang baik, cerdas, dan dapat diandalkan dapat dikembangkan dengan sikap yang lebih baik dan peduli terhadap sesama. Dalam hal ini, kepedulian tidak hanya pada masyarakat di lingkungan sekitar, tetapi pada masyarakat global. Pembelajaran PPKn dalam prosesnya dimaknai sebagai wahana pembentukan jati diri dan kecintaan terhadap tanah air dengan internalisasi atau personalisasi nilai-nilai agama serta budaya, yang berlandaskan nilai kemanusiaan, nilai IPTEK, nilai seni, nilai politik, nilai kesehatan, dan nilai ekonomi yang dijadikan aktivitas dalam membangun pengetahuan yang baik bagi warga negara dan menjadi manusia yang berakhlakul karimah. Guru harus dapat memilah serta memilih model pembelajaran yang efektif agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik oleh guru. Sehingga, terjadi peningkatan karakter kedisiplinan dan hasil belajar siswa.²

Dari hasil observasi proses pembelajaran PPKn di kelas empat SD 01 Temulus serta wawancara dengan guru mata pelajaran, kami menemukan beberapa kendala yang

¹ Fikriyatus Soleha et al., “Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3118.

² Heri Hidayat et al., “Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 8, no. 2 (2020): 3–4.

dialami guru serta siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Di antaranya, guru merasa siswa tidak kondusif, siswa cepat bosan, serta dalam proses pembelajaran siswa cenderung kurang aktif. Dengan hal demikian, hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut sangat berpengaruh pada perolehan nilai kognitif siswa. Pencapaian hasil belajar merupakan nilai yang sangat menentukan prestasi bagi siswa.³

Hendaknya pembelajaran PPKn lebih bervariasi model maupun strategi agar motivasi belajar siswa dapat optimal. Metode, strategi, serta pendekatan yang didesain dalam pembelajaran hendaknya dipilih serta dipilih oleh guru agar tercipta pembelajaran yang efektif, aktif, serta menyenangkan. Perlunya guru untuk menyusun serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mana anak dapat membangun pengetahuannya sendiri secara aktif dan menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* dapat direkomendasikan untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Karena, karakteristik siswa yang gemar bermain dirasa cocok dengan karakteristik model pembelajaran *make a match*, yang nantinya siswa dapat belajar sambil bermain (Aris Shoimin dalam Yudi Wijanarko, 2016).⁴

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Wiraarmadja dalam Iis Daniati F (2007) mengemukakan bahwa antara guru, siswa, dan peneliti terjadi kerja sama dalam PTK ini guna memperlancar dalam pengambilan data selama penelitian. Penelitian yang digunakan mengacu pada model penelitian Kurt Lewin, yang meliputi empat komponen, yaitu: *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (Refleksi) (Susilo, dkk dalam Iis Daniati F (2008). Peneliti melaksanakan penelitian dengan dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan perbaikan-perbaikan yang ingin dicapai melalui tahap refleksi. Selanjutnya memperoleh informasi tentang kondisi pembelajaran dan kondisi awal di kelas sebelum dilakukan tindakan.⁵

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 01 Desa Temulus Kecamatan Mejubo Kabupaten Kudus tahun ajaran 2022/2023. Jumlah siswa dalam satu kelas pada penelitian ini adalah 9 siswa, yang terdiri dari 5 putra dan 4 putri.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh M. Ihsan Ramadhani pada jurnal yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini terkait model pembelajaran yang diterapkan, yaitu penerapan model pembelajaran *make a match* pada anak usia sekolah dasar. Akan tetapi memiliki perbedaan pada pemilihan mata pelajaran dan pemilihan tingkat kelas. Pada penelitian yang dilakukan oleh M. Ihsan Ramadhani, dilakukan penelitian pada mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti menjadikan mata pelajaran PPKn sebagai fokus penelitian. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Model pembelajaran *make a match* cocok digunakan untuk

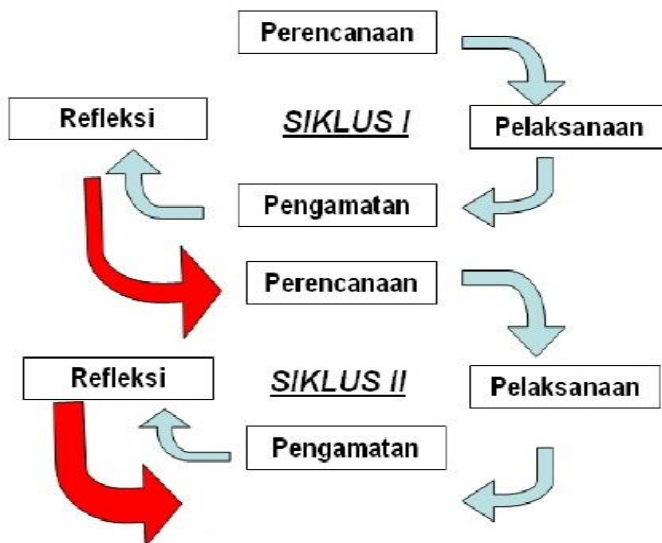
³ Zulfatun Na'im and Eva Luthfi Fakhru Ahsani, “Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring,” *Pedagogika* 12, no. 1 (2021): 32–52, <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i1.621>.

⁴ Yudi Wijanarko, “Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPA Yang Menyenangkan,” *Jurnal Taman Cendekia* 01, no. 01 (2017): 52–53.

⁵ Iis Daniati Fatimah, “Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2017): 30.

membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar, karena dikemas dalam bentuk permainan.⁶

Berikut gambar bagan PTK model Kurt Lewin:



Gambar 1. Desain PTK Model Kurt Lewin

Dari paparan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan media *picture card* (kartu bergambar) pada siswa kelas IV SD 01 Temulus Mejobo Kudus. Diharapkan penelitian ini dapat melatih siswa berfikir cepat dan tepat, mempunyai pemahaman yang kuat terhadap materi yang disampaikan guru, serta dengan baik dapat berinteraksi sosial.

B. Pembahasan

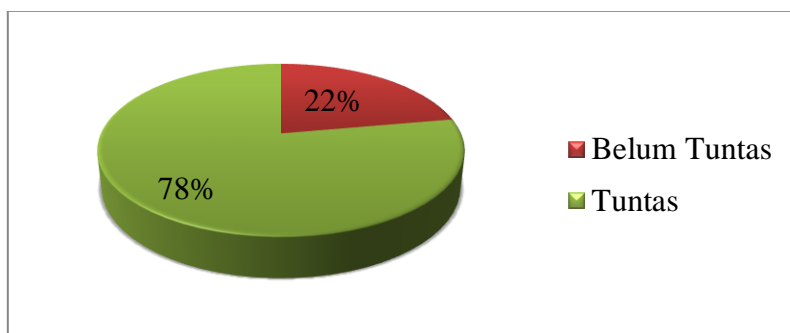
1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan perolehan data dari penerapan metode *make a match* berbantuan kartu bergambar pada pembelajaran PPKn, memperoleh data awal dengan nilai rata-rata 68,89, dengan hal tersebut diketahui bahwa pada mata pelajaran PPKn kemampuan siswa masih cukup rendah, mengingat untuk mata pelajaran ini kriteria ketuntasan belajarnya adalah 70,00. Dengan perolehan nilai yang cukup rendah tersebut, maka peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran *make a match*.

⁶ M Ihsan Ramadhani, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2242–2243.

Di sini peneliti dapat memperoleh pengetahuan dari adanya penggunaan model tersebut dengan benar berdasarkan pada teori yang dapat memberikan peningkatan nilai terhadap rata-rata hasil belajar pada peserta didik, yaitu pada siklus I peneliti dapat mengupayakan peningkatan hasil belajar dan mencapai rata-rata 73,33. Namun rata-rata nilai tersebut belum maksimal dikarenakan hanya 7 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan siswa yang lainnya belum mencapai KKM. Persentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 77,8%. Hal tersebut terjadi akibat dari penggunaan model *make a match* yang kurang maksimal dalam melaksanakan pembelajaran, dikarenakan penerapan model tersebut baru di uji cobakan kepada siswa sehingga guru masih belum menguasai dan belum maksimal mengimplementasikannya sesuai dengan alur penerapan model yang benar.

Berdasarkan Gambar 2, dijelaskan bahwa 78% siswa tuntas dalam mata pelajaran PPKn, dan 22% lainnya belum tuntas pada mata pelajaran tersebut. Pada siklus I terdapat siswa dengan perolehan nilai hasil belajar ≥ 70 sebanyak 7 siswa, dan 2 siswa dengan perolehan nilai < 70 . Dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I, selanjutnya dilakukan perbaikan atas nilai hasil belajar siswa, yaitu pelaksanaan perbaikan nilai hasil belajar pada siklus II.



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

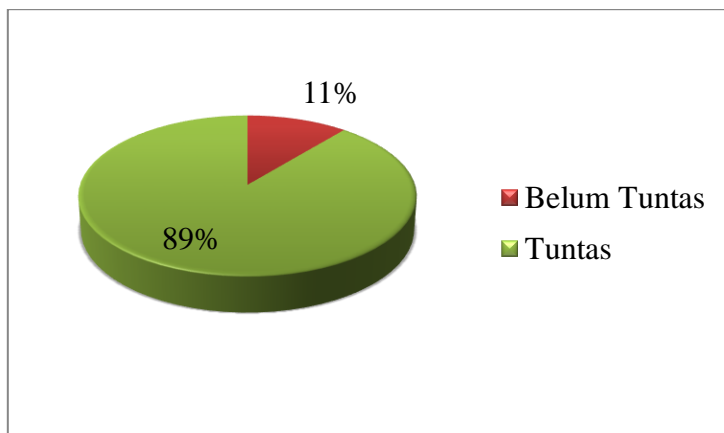
2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Siklus ke II ini merupakan perbaikan terhadap pelaksanaan siklus I yang mengupayakan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn dengan cara membuat perencanaan (*planning*) yang lebih baik lagi dari pembelajaran sebelumnya, menggunakan alur serta teori dari model *make a match* secara benar serta maksimal berdasarkan teori.

Guru memberikan motivasi atau semangat kepada siswa agar giat belajar, memberi arahan-arahan dan bimbingan dengan cara menuntun mereka agar bisa menguasai materi pelajaran pada mata pelajaran PPKn sehingga bisa memperoleh hasil yang lebih optimal. Melalui semua upaya tersebut peneliti mampu memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat memberikan peningkatan terhadap nilai hasil belajar pada siklus II terhadap siswa memperoleh rata-rata 82,22. Upaya yang telah dilakukan dengan maksimal tersebut dapat membawa pada suatu kesuksesan bahwa dalam menerapkan model *make a match* dapat memberikan peningkatan terhadap nilai hasil belajar pada mata pelajaran PPKn dalam materi

“Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan” kelas IV semester I di SD 01 Temulus tahun ajaran 2022/2023.

Berdasarkan Gambar 3, dijelaskan bahwa 89% siswa tuntas dalam mata pelajaran PPKn, dan 11% siswa lainnya belum tuntas. Pada siklus II terdapat siswa dengan perolehan nilai hasil belajar ≥ 70 sebanyak 8 siswa, dan 1 siswa dengan perolehan nilai < 70 . Dapat diartikan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 11%. Dari perolehan hasil tersebut pada siklus II, maka tidak diperlukan adanya siklus berikutnya.



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

3. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Pada siklus I diperoleh hasil ketuntasan dengan persentase 77,8 % dapat dipaparkan bahwa dari 77,88 % ini ada 7 orang yang memperoleh nilai diatas rata-rata sedangkan 2 orang belum mencapai KKM. Adapun pada siklus ke II ini memperoleh hasil ketuntasan dengan persentase 88,9% dengan penjabaran sebanyak 8 orang yang mendapatkan nilai diatas rata-rata, sedangkan lainnya belum mencapai KKM.

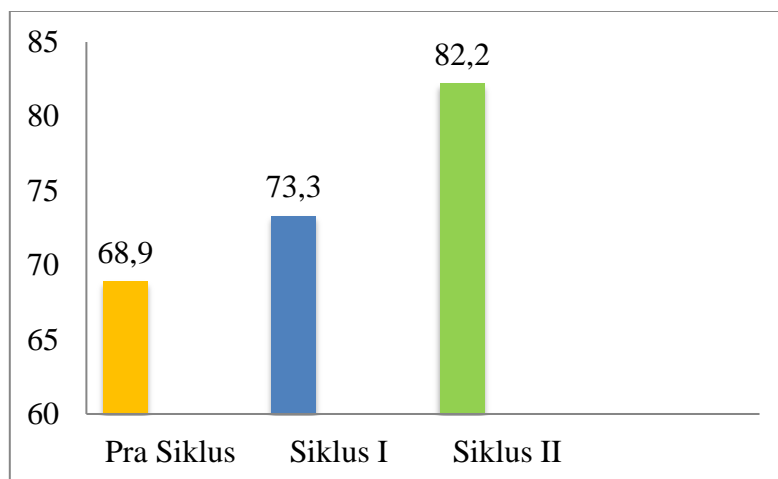
Tabel 1. Hasil Belajar

No	Nama	Nilai		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	TASA	60	65	80
2	AFNF	70	75	80
3	AH	60	65	65
4	BA	70	75	80
5	FAS	80	85	100
6	MANR	75	75	90
7	MTA	70	75	80
8	VYD	65	70	75
9	MDAZ	70	75	90

Jumlah	620	660	740
Nilai Rata-rata Per Siklus	68,89	73,33	82,22
Persentase Ketuntasan	66,7%	77,8%	88,9%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada pra siklus diketahui nilai rata-rata siswa sebelum penerapan model pembelajaran *make a match* adalah 68,89 dengan persentase ketuntasan 66,7%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 73,33 dengan persentase ketuntasan sebesar 77,8%. Selanjutnya terjadi peningkatan sebesar 8,89 pada siklus II ditandai dengan nilai rata-rata siswa 82,22 dan persentase ketuntasannya mencapai 88,9%.

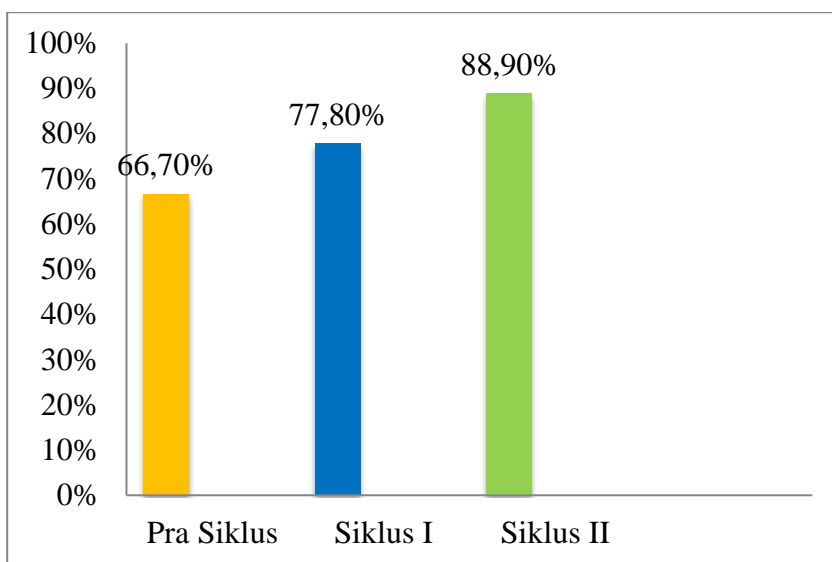
Berdasarkan hasil belajar PPKn materi “Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan” siswa kelas IV SD 01 Temulus dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dan media *picture cards* sebagai pendukung, peningkatannya disajikan pada gambar berikut:



Gambar 4. Nilai Rata-rata Hasil Belajar PPKn

Berdasarkan Gambar 4, diketahui bahwa nilai rata-rata pra siklus siswa dalam pembelajaran PPKn sebesar 68,89 dengan perolehan nilai ≥ 70 sebanyak 6 siswa, dan yang memperoleh nilai < 70 adalah 3 siswa. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk melakukan perbaikan nilai hasil belajar siswa, yaitu dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas siklus I. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa 73,33 dengan nilai ≥ 70 terdapat 7 siswa, dan 2 siswa dengan perolehan nilai < 70 . Dapat disimpulkan bahwa dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 4,44. Selanjutnya dilaksanakan penelitian siklus II guna meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Diketahui pada siklus II perolehan nilai rata-rata siswa adalah 82,22 dengan 8 siswa memperoleh nilai ≥ 70 dan 1 siswa masih dengan nilai < 70 . Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 8,89 pada siklus II.

Berdasarkan nilai hasil belajar PPKn materi “Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan” siswa kelas IV SD 01 Temulus dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dan media *picture cards* sebagai pendukung, persentase ketuntasan hasil belajar siswa disajikan pada gambar berikut:



Gambar 5. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar PPKn

Berdasarkan Gambar 5, dijelaskan bahwa dari pra siklus persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 66,7% dengan perolehan nilai ≥ 70 sebanyak 6 siswa, dan terdapat siswa yang memperoleh nilai < 70 . Kemudian dilakukan siklus I dengan perolehan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 77,8% dengan nilai ≥ 70 terdapat 7 siswa, dan 2 siswa dengan perolehan nilai < 70 . Adapun persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II adalah 88,9% dengan 8 siswa memperoleh nilai ≥ 70 dan 1 siswa masih dengan nilai < 70 . Dapat disimpulkan bahwa dari pra siklus ke siklus I, dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 66,7% menjadi 77,8% terjadi peningkatan sebesar 11,1%. Dari siklus I ke siklus II, 77,8% menjadi 88,9% mengalami peningkatan sebesar 11,1%.

Tujuan dari pembelajaran dengan menerapkan model *make a match* adalah supaya siswa terlatih untuk lebih cermat dan mudah memahami materi dengan cepat dan tepat. Model pembelajaran *make and match* merupakan sistem pembelajaran yang mengutamakan keterampilan sosial, terutama kerja sama, komunikasi serta kemampuan berpikir melalui permainan dengan cepat untuk mencari pasangan menggunakan kartu. Model pembelajaran Kooperatif Learning tipe *Picture and Picture* dan *Make a Match* untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan⁷.

Keunggulan model pembelajaran *make a match* adalah dapat meningkatkan

⁷ Eko Prihatiningsih and Eunice Widyanti Setyanigtyas, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Dan Model *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2018): 1, <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>.

aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik (psikomotorik), hal ini karena pada model pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara belajar sambil bermain dalam hal ini pembelajaran tidak menjadikan siswa bosan dan terkesan menyenangkan, sehingga tipe pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta belajar siswa dalam me motivasi serta efektif melatih disiplin siswa dalam hal waktu dan melatih siswa untuk bekerja sama.

Model pembelajaran ini adalah model yang bisa membuat hubungan baik diantara guru dan juga siswa. Dalam pembelajaran ini guru serta siswa bersenang-senang dalam permainan atau *games*. Kesenangan ini berkaitan dengan materi yang disajikan dlam permainan sehingga siswa bisa belajar secara langsung ataupun sebaliknya. Model tipe ini dapat digunakan untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa, memberikan peluang terhadap siswa untuk bisa melakukan interaksi serta *peer teaching* (pengajaran teman sebaya) terhadap siswa lainnya. Mengimplementasikan model tipe ini dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup di dalam kelas. Sehingga bisa menjadikan pembelajarannya berlangsung secara aktif dan tidak pasif karena adanya unsur permainan, kompetisi antar siswa, dan hadiah. Hal ini bertujuan untuk membuat siswa senantiasa antusias serta termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.⁸

Data hasil penelitian di atas dapat dipaparkan bahwasanya terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa pada siklus II. Dapat diartikan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *make a match* berhasil memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa kelas IV SD 01 Temulus. Tujuan dari pembelajaran dengan menerapkan model *make a match* adalahsupaya siswa terlatih untuk lebih cermat dan mudah memahami materi dengan cepat dan tepat. Model pembelajaran *make and match* merupakan sistem pembelajaran yang mengutamakan keterampilan sosial, terutama kerja sama, komunikas serta kemampuan berpikir melalui permainan dengan cepat untuk mencari pasangan menggunakan kartu.

Keunggulan model pembelajaran *make a match* adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik (psikomotorik), hal ini karena pada model pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara belajar sambil bermain dalam hal ini pembelajaran tidak menjadikan siswa bosan dan terkesan menyenangkan, sehingga tipe pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta belajar siswa dalam me motivasi serta efektif melatih disiplin siswa dalam hal waktu dan melatih siswa untuk bekerja sama. Model ini memiliki kelebihan salah satunya adalah mampu membuat suasana aktif, menyenangkan, meningkatkan hasil belajar⁹.

Model pembelajaran ini adalah model yang bisa membuat hubungan baik diantara guru dan juga siswa. Dalam pembelajaran ini guru serta siswa bersenang-senang dalam permainan atau *games*. Kesenangan ini berkaitan dengan materi yang

⁸ Mohammad Wahyu Kurniawan and Wuri Wuryandani, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar PPKn," *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan* 14, no. 1 (2017): 10–22, <https://doi.org/10.21831/civics.v14i1.14558>.

⁹ Homroul Fauhah and Brilliant Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.

disajikan dalam permainan sehingga siswa bisa belajar secara langsung ataupun sebaliknya. Model tipe ini dapat digunakan untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa, memberikan peluang terhadap siswa untuk bisa melakukan interaksi serta *peer teaching* (pengajaran teman sebaya) terhadap siswa lainnya. Mengimplementasikan model tipe ini dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup di dalam kelas. Sehingga bisa menjadikan pembelajarannya berlangsung secara aktif dan tidak pasif karena adanya unsur permainan, kompetisi antar siswa, dan hadiah. Hasil evaluasi terhadap metode *make a match* yang diterapkan juga menunjukkan bahwa seluruh siswa merasa terbantu dengan metode yang diterapkan.¹⁰

Data hasil penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2017) bahwa pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, yang dapat dilihat pada hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus I yaitu 62,75% dan meningkat menjadi 90,25% pada siklus II.¹¹ Penerapan model Kooperatif model *Make a Match* Berbantuan Power Point dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.¹²

Dari hasil analisis penelitian sebelumnya dan penelitian dari peneliti ini dapat dipaparkan bahwasanya dengan adanya penerapan dalam model pembelajaran tersebut terkhusus dalam mata pelajaran PPKn berimplikasi terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada data persentase siswa yang sebelum menggunakan model pembelajaran tersebut memperoleh nilai rata-rata 68,89 mengalami peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 82,22 setelah menggunakan metode tersebut. Hal ini terjadi karena pada pembelajaran tersebut siswa serta guru berkolaborasi bisa memberikan suasana belajar yang tidak membosankan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga model pembelajaran ini *make a match* bisa dijadikan sebagai rujukan atau referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dan digunakan sebagai salah satu tolak ukur dalam meningkatkan nilai hasil belajar yang relevan dengan mata pelajaran serta perkembangan peserta didik.¹³

C. Penutup / Kesimpulan

Berdasarkan hasil data temuan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat memberikan efek positif terhadap pembelajaran, sehingga cocok diterapkan secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran PPKn dalam materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan pada

¹⁰ Masrita Masrita, "Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Make A Match Di SDN 15 Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera BaratMeningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Make A Match Di SDN 15 B," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 2 (2017): 179, <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1526>.

¹¹ Anna Sari Harahap, "Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 0705 Alogo Pulo Godang," *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 1 (2017): 5–12.

¹² Enik Suryati, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku Di Rumah . Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I," *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah* 2, no. 1 (2021): 242–51.

¹³ I Wayan Wijendra, "Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia," *Mimbar Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2020): 240–246, <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>.

siswa kelas IV SD 01 Temulus Semester I tahun ajaran 2022/2023. Dalam hal inilah guru diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, serta melakukan refleksi pembelajaran yang dilaksanakan dengan tindakan korektif (perbaikan) untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dicapai. Sehingga dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa di sekolah.

Daftar Pustaka

- Ahsani, Eva Luthfi F. 2014. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD 1 Rejosari tahun 2013/2014." Skripsi. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Fatimah, Iis Daniati. "Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2017): 28–37.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Harahap, Anna Sari. "Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 0705 Alogo Pulo Godang." *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 1 (2017): 5–12.
- Hidayat, Heri, Heny Mulyani, Sri Devi Nurhasanah, Wilma Khairunnisa, and Zakitush Sholihah. "Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 8, no. 2 (2020).
- Kurniawan, Mohammad Wahyu, and Wuri Wuryandani. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar PPKn." *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan* 14, no. 1 (2017): 10–22. <https://doi.org/10.21831/civics.v14i1.14558>.
- Masrita, Masrita. "Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Make A Match Di SDN 15 Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Make A Match Di SDN 15 B." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 2 (2017): 179. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1526>.
- Na'im, Zulfatun, and Eva Luthfi Fakhru Ahsani. "Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring." *Pedagogika* 12, no. 1 (2021): 32–52. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i1.621>.

- Prihatiningsih, Eko, and Eunice Widyanti Setyanigtyas. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2018): 1. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>.
- Ramadhani, M Ihsan. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2237–44.
- Soleha, Fikriyatus, Akhwani, Nafiah, and Dewi Widiana Rahayu. "Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3117–24.
- Suryati, Enik. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku Di Rumah . Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I." *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah* 2, no. 1 (2021): 242–51.
- Wijanarko, Yudi. "Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPA Yang Menyenangkan." *Jurnal Taman Cendekia* 01, no. 01 (2017): 52–59.
- Wijendra, I Wayan. "Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia." *Mimbar Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2020): 240–46. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>.