CJPE: *Cokroaminoto Juornal of Primary Education*
https://e-journal.my.id/cjpe
Volume 8 | Nomor 2 | Juni |2025
e-ISSN: 2654-6434 dan p-ISSN: 2654-6426

Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong dengan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar Kelas V Siswa Sekolah Dasar

Atika Nur Rohmah [1], Eka Zuliana [2]

Corespondensi Author
[1, 2,] Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia
Email: 202403076@std.umk.ac.id, ekazuliana@umk.ac.id

Keywords *:*
Pembelajaran PPKn;
Model Pembelajaran;
Make a Match;
Kartu Bergambar;
Siswa Sekolah Dasar.

Abstrak*. Urgensi penelitian ini adalah* Pemenuhan nilai KKM yang *hanya 55% nilai siswa kelas V serta terdapat kejenuhan dan ketidak tertarikan siswa dalam pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan kartu bergambar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi gotong royong di kelas V MI An-Nashriyah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis dan mendalam fenomena yang terjadi tanpa menggunakan angka/statistic dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas V MI An-Nashriyah berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada materi gotong royong, wawancara beberapa siswa kelas V, dan dokumentasi saat penerapan model Make a Match. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Make a Match mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangun kerja sama, serta memperkuat pemahaman konsep gotong royong. Penggunaan kartu bergambar membantu siswa dalam mengaitkan materi dengan situasi nyata secara visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa model Make a Match berbantuan kartu bergambar efektif diterapkan dalam pembelajaran PPKn untuk menanamkan nilai-nilai gotong royong pada siswa sekolah dasar. Penggunaan model Make a Match direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di sekolah dasar.*

Abstract*. The urgency of this research is that only 55% of grade V students' scores meet the KKM score and there is student boredom and disinterest in learning, especially in the PPKn subject matter. This study aims to describe the application of the Make a Match learning model assisted by picture cards in learning Pancasila and Citizenship Education (PPKn) on the mutual cooperation material in grade V MI An-Nashriyah. The research method used is qualitative descriptive research aimed at systematically and in-depth describing the phenomena that occur without using numbers/statistics with the research subjects being teachers and grade V MI An-Nashriyah students totaling 34 students. Data*

collection techniques were carried out through observation on the mutual cooperation material, interviews with several grade V students, and documentation during the application of the Make a Match model. The results of the study showed that the application of the Make a Match model was able to increase active student participation, build cooperation, and strengthen understanding of the concept of mutual cooperation. The use of picture cards helps students in visually linking the material to real situations, so that learning becomes more interesting and meaningful. The results of this study concluded that the Make a Match model assisted by picture cards is effectively applied in PPKn learning to instill the values of mutual cooperation in elementary school students. The use of the Make a Match model is recommended as an alternative innovative and fun learning strategy in elementary schools.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar yang bertujuan untuk membangun karakter peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung jawab, aktif, dan memiliki sikap demokratis, serta cinta tanah air. Peneliti menyatakan bahwa selain berperan dalam penanaman nilai-nilai karakter, mata pelajaran PPKn juga bertujuan membentuk generasi muda yang berpikir kritis, berperan aktif, menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi, dan memiliki sikap beradab. Tujuan ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki kesadaran terhadap hak dan kewajibannya sebagai warga negara, serta mampu berkontribusi secara bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegar (Hasanah, 2020). Nilai karakter bangsa Indonesia yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran PPKn salah satunya adalah gotong royong.

Gotong royong mencerminkan solidaritas, persaudaraan, keadilan, sukarela, tanggung jawab dan saling membantu yang dapat menjadi kekuatan pemersatu dalam kehidupan sosial (Asmaroini, 2020). Melalui pembelajaran gotong royong diharapkan bisa tertanam jiwa persatuan dan kesatuan dalam diri anak. Namun fakta di lapangan memberikan gambaran yang sangat jauh dari harapan, sebab dalam beberapa kasus di sekolah, para siswa mengalami burnout ataupun kejenuhan belajar disebabkan bentuk pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Sehingga materi yang terserap oleh siswa tidak bisa maksimal dan mendalam, yang menyebabkan menurunnya prestasi dan minat belajar siswa di sekolah. Sehingga karakter ideal yang diharapkan dapat sulit terwujud, sehingga perlu dimunculkan terobosan baru sebagai upaya penanggulangan burnout tersebut dan sebagai upaya maksimal untuk menumbuhkan karakter ideal yang diharapkan.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di MI An-Nashriyah ditemukan data hasil belajar PPKn pada tahun ajaran 2023/2024 hanya sekitar 59% siswa kelas V yang memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, maka di kategorikan berada di bawah standar ketuntasan yang diharapkan. Sedangkan dari hasil penuturan salah satu siswa yakni SAM mengatakan, dia sering merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti pelajaran PPKn. Berdasarkan rendahnya hasil belajar PPKn, peneliti mengidentifikasi beberapa faktor penyebab. Faktor internal berasal dari siswa

itu sendiri, seperti kurangnya minat dan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran oleh guru yang kurang menarik atau tidak variatif, sehingga membuat siswa merasa jenuh. Keadaan ini secara langsung berdampak pada rendahnya pencapaian belajar siswa.

Peneliti mengatakan salah satu faktor terpenting yang menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar adalah minat belajar siswa (Andira et al, 2022). Lebih lanjut, peneliti berpendapat bahwa minat merupakan kecenderungan seseoang untuk tetap memperhatikan dan mengenang kegiatan yang disenangi secara kontinyu (Pane et al, 2017). Siswa yang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran akan menunjukkan hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, tingkat minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dapat menjadi indikator penting dalam mengukur pencapaian kompetensi hasil belajar mereka. Di samping itu, keberhasilan pembelajaran juga sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa secara optimal selama proses belajar berlangsung (Ulnatifah et al, 2024)

Selaras dengan pendapat di atas, peneliti menyebutkan bahwa Salah satu upaya untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, inovatif, serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pendekatan semacam ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong siswa lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan dikuasai oleh siswa. Salah satunya adalah melalui pembelajaran Make a Match (Fauhah et al, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan kegiatan mencari pasangan yang sesuai, sambil mempelajari konsep atau topik tertentu. Pendekatan ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas, sehingga fleksibel untuk digunakan dalam beragam konteks pembelajaran (Ni'mah et al, 2025). Ciri khas dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terletak pada aktivitas permainan "mencari pasangan" yang menggunakan kartu. Setiap kartu berisi pertanyaan, dan siswa ditantang untuk menemukan kartu lain yang memuat jawaban yang tepat. Proses ini dilakukan dengan cara saling mencocokkan kartu yang dipegang oleh teman-teman sekelas (Harefa et al, 2020). Media kartu gambar merupakan sebuah media pembelajaran visual yang menghadirkan gambar di dalam media kartu (Gosachi et al, 2020). Melalui model pembelajaran make a match memungkinkan akan terjadi interaksi antar siswa dan sharing pengetahuan atau permasalahan-permasalah yang terjadi melalui diskusi sehingga pembelajaran lebih menyenangkan (Lubis et al, 2022). Peneliti berpendapat penggunaan model pembelajaran ini mampu menumbuhkan kreativitas berpikir siswa melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban berdasarkan pengetahuan yang didapatkan (Uki et al, 2021). Peneliti juga menyoroti beberapa keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, antara lain: (1) mampu mengasah kemampuan kognitif siswa, (2) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (3) membantu siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari, (4) melatih keberanian siswa untuk tampil di depan umum, serta (5) membentuk sikap disiplin terhadap waktu selama proses pembelajaran berlangsung (Putri et al, 2020).

Penggunaan model pembelajaran Make a Match ini didukung beberapa penelitian diantaranya berjudul "Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa" menyimpulkan bahwa model pembelajaran make a match dapat

meningkatkan hasil belajar pada materi kearsipan KD 3.3 mengenai peralatan kearsipan (Fauhah et al, 2021). Penelitian berjudul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar" menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada post tes siklus I sebesar 73% dan post tes siklus II menjadi 93% serta peningkatan hasil belajar siswa tuntas sebesar 62,5% dengan nilai rata-rata 68,5 pada post tes siklus I, menjadi 82 % siswa tuntas dengan nilai rata-rata 83 pada post tes siklus II (Rosidha, 2020). Penelitian dengan judul *"Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Tema 2 tentang Aturan yang Berlaku di Rumah melalui Model Make a Match Berbantuan PowerPoint pada Siswa Kelas I"* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus III. Rata-rata nilai siswa meningkat secara bertahap, yaitu dari 63,08 pada siklus I, menjadi 72,31 di siklus II, dan mencapai 81,51 di siklus III. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan signifikan, dari 46,15% pada siklus I, naik menjadi 69,23% di siklus II, dan mencapai 100% pada siklus III. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Make a Match* yang didukung media PowerPoint efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa(Rachmawati et al, 2025).

Penelitian internasional berjudul "Make A Match Model for Improving the Understanding of Concepts and Student Learning Results" menunjukkan siswa yang mampu menyatakan kembali konsep dari 62,50% pada pra siklus menjadi 76,38% pada siklus II serta siswa yang mampu menyajikan konsep dalam berbagai representasi dari 70,86% pada pra siklus menjadi 85,34% pada siklus II (Juliani et al, 2021). Penelitian internasional oleh berjudul *"The Effect of Make A Match Cooperative Learning Model on Mathematics Problem Solving Ability in Elementary School*" menunjukkan bahwa setelah dilakukan pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol, diketahui bahwa kelas eksperimen mencapai hasil belajar pemecahan masalah yang jauh lebih baik (91,25 dari 100) dibandingkan dengan kelas kontrol (85 dari 100) (Hasni et al, 2024). Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin menggali secara mendalam tentang penggunaan model Make a Match berbantuan kartu bergambar pada mapel PPKn materi gotong royong kelas V sekolah dasar.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan, memberikan penjelasan, serta validasi dari fenomena yang tengah terjadi (Ramdhan, 2021). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan kartu bergambar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi gotong royong di kelas V MI An-Nashriyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dikarenakan peneliti akan mendeskripsikan tentang penggunaan model pembelajaran Make a Match berbantuan kartu bergambar untuk mengembangkan kemampuan materi gotong royong pada siswa kelas V serta memberikan gambaran menyeluruh tentang pengalaman siswa tentang perilaku yang mencerminkan nilai cinta lingkungan dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud dari kegiatan gotong royong. Subjek dalam penelitian ini adalah 34 siswa kelas V, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu dengan memilih informan yang relevan dan memiliki keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati

aktivitas siswa dan guru dalam penerapan model pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa guna memperoleh informasi mendalam mengenai pengalaman dan persepsi mereka terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data melalui foto kegiatan serta hasil kerja siswa selama pembelajaran berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan interaktif menurut model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyaring serta memilih data yang relevan dan sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk mempermudah pemahaman terhadap temuan yang diperoleh di lapangan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan mencari pola atau makna dari data yang telah disajikan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik dan sumber, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta melakukan member check kepada informan untuk memastikan keakuratan data. Metodologi ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang holistik dan mendalam terkait efektivitas penerapan model Make a Match dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran PPKn terutama pada materi gotong royong di sekolah dasar.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman secara menyeluruh mengenai kendala yang dihadapi siswa serta mengevaluasi efektivitas penerapan model pembelajaran *Make a Match* yang didukung dengan media kartu bergambar. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari Senin, tanggal 11 Mei 2025.. Proses pembelajaran ini menerapkan model pembelajaran Make a Match berbantuan kartu bergambar, di mana siswa memahami materi PPKn tentang gotong royong yang diajarkan guru dilanjutkan mendapatkan kartu bergambar dan mencari kartu jawaban yang sesuai gambarnya.

Sintaks model pembelajaran Make a Match berbantuan kartu bergambar dan telah dimodivikasi peneliti yaitu: (1) persiapan kartu, pada langkah sintak ini guru menjelaskan materi dalam bentuk paparan powerpoint yang menjadi topik pembahasan tentang sikap peduli lingkungan sebagai salah satu wujud dari perilaku gotong royong (gambar 1) (Adriliyani et al, 2020). Materi tersebut berisi contoh sikap peduli lingkungan diantaranya: menanam pohon, melakukan kerja bakti di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, membersihkan selokan, membuang sampah pada tempatnya, serta membantu tetangga yang membutuhkan.

Gambar 1. *Proses Pembelajaran Oleh guru menggunakan media*

Melalui percontohan sikap tersebut diharapkan siswa bisa menerapkan budaya gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Saat penjelasan materi, siswa mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi yang dianggap penting pada buku catatannya. Guru juga sesekali melakukan interaksi dengan siswa tentang contoh sikap gotong royong lainnya yang telah mereka lakukan selama ini, siswa secara aktif memberikan jawaban mereka dengan tunjuk tangan dan tertib (gambar 1). Setelah menjelaskan materi, guru melakukan persiapan kartu bergambar. Guru menjelaskan bahwa ia menyiapkan sejumlah kartu berpasangan. Satu kartu berisi gambar, sedangkan kartu pasangannya berisi jawaban atau penjelasan dari gambar tersebut. Guru juga mempertimbangkan tingkat kesulitan soal, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta desain kartu yang menarik agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan. Dalam persiapan kartu, terjadi wawancara antara guru dan siswa sebagai berikut:

S: "*Bu Guru membawa apa itu bu? Sepertinya gambarnya menarik!"*

G: "*Anak-anak Bu Guru membawakan kartu bergambar dan kartu keterangan. Menarik ya gambarnya?"*

S: "*Bu, aku mau membantu membagikan bu!*"

G: "*Boleh, nanti dulu ya!"*

Kutipan wawancara di atas menunjukkan jika rasa penasaran dan ketertarikan siswa saat persiapan kartu sudah mulai muncul. Siswa yang biasanya hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru, kini mereka lebih tertantang dan mulai memunculkan perhatian lebih saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sependapat dengan penelitian yang menyatakan bahwa melalui pembelajaran Make a Match siswa tidak lagi hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru tetapi terlibat aktif dalam memahami konsep materi sehingga memudahkan pemahaman siswa (Sutrisno, 2024).

Langkah sintak (2) Pembagian kartu dan memikirkan jawaban. Pada tahap ini pada tahap ini, guru membagi kartu soal dan jawaban kepada 34 siswa (gambar 3). 17 siswa mendapatkan kartu bergambar dan 17 siswa mendapatkan kartu keterangan/jawaban. Guru meminta siswa untuk membaca kartu mereka dengan cermat, memahami isi kartu, dan mulai memikirkan kemungkinan pasangan kartu jawaban yang cocok. Siswa yang mendapatkan kartu gambar diminta memikirkan jawaban kegiatan apa yang ada dalam kartu gambar yang ia dapatkan, sementara yang mendapat kartu jawaban akan mengidentifikasi gambar mana yang cocok dengan jawabannya. Kartu gambar yang diberikan siswa berupa gambar sikap peduli lingkungan sebagai wujud dari perilaku gotong royong.

Saat menerima kartu, terjadi wawancara antara guru dan siswa sebagai berikut:

S: "*Saya mau bu! Cepat bu! Apa mau saya bantu bagikan kartunya bu?*"

G: "*Iya boleh, sebentar ya gantian!"*

S: "*Terimakasih kartunya bu. Aku tau jawabannya bu. Sudah tidak sabar pengen mencari pasangan kartuku bu!*"

G: "*Bagus, jawabannya disimpan dulu ya!"*

S: "*Asik ini aku harus cepat-cepat gerak mencari jawaban ini bu, biar tidak keduluan lainnya!*"

Berdasar wawancara di atas menunjukkan jika siswa merasa tertantang karena harus cepat memahami isi kartu dan mencari pasangan yang tepat. Siswa juga mengaku belajar lebih aktif karena harus menganalisis soal, mengingat materi pelajaran, dan

berkomunikasi dengan teman lain. Langkah pembagian kartu dan proses memikirkan jawaban memainkan peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui pengamatan gambar tersebut, siswa akan lebih mudah memahami kegiatan apa saja yang kiranya bisa mereka contoh dan bisa mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar 2. *Guru membagi kartu soal dan jawaban*

Langkah sintak (3) mencari pasangan, pada tahap ini siswa yang mendapat kartu gambar diminta mencari kartu jawaban yang sesuai dengan isi gambar yang didapatkan. Setelah siswa memikirkan jawaban dari gambar yang didapatkan, siswa yang mendapatkan kartu gambar diminta untuk berdiri dan berjalan keliling kelas untuk menemukan pasangannya yang sesuai gambar yang dipegangnya (gambar 4). Sementara siswa yang menerima kartu jawaban tetap duduk di tempat agar pencarian kartu bisa tetap kondusif dan tertib. Guru mengamati bahwa suasana kelas menjadi hidup karena siswa berkeliling, berdiskusi, dan mencoba menemukan pasangan kartu yang cocok.

Saat pelaksanaan sintak mencari pasangan, terjadi wawancara antara guru dan siswa yaitu:

S: "*Bu, saya sudah dapat kartunya! Lalu bagaimana bu?*"

G: *"Baik, nanti jika kalian harus mencari pasangan kartu keterangan yang sesuai dengan kartu gambar yang kalian bawa ya! Jika sudah menemukan pasangan kartunya kalian duduk bersebelahan dan berdiskusi isi dari kartu yang didapatkan!"*

Langkah mencari pasangan dalam model *Make a Match* ini mampu meningkatkan daya kritis siswa dengan memikirkan isi kartu gambar yang diberikan serta membantu siswa mengingat kembali materi yang telah diajarkan. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran *Make a Match* tidak hanya mendorong keterlibatan kognitif, seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, tetapi juga meningkatkan keterampilan psikomotorik yang melibatkan aktivitas fisik dan koordinasi (Kusumaningtyas, et al, 2024).

Gambar 3. *Siswa mencari pasangan kartu bergambar*

Langkah sintak (4) mencocokan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan. Pada tahap ini siswa mencocokan kartu gambar dengan kartu jawaban pasangan yang telah dicari sampai menemukan jawaban yang tepat. Setelah merasa menemukan pasangan yang cocok, siswa kembali ke tempat duduk bersama pasangannya. Kedua kartu (gambar dan jawaban) yang telah terpasang, akan dicek guru satu persatu dan diminta menjelaskan dari isi dari kedua kartu tersebut. Jika kedua kartu telah memiliki jawaban yang tepat, siswa diminta menempelkan kedua kartu tersebut di papan tempel yang telah disediakan guru secara bergantian dan tertib (gambar 5). Namun, jika kedua kartu masih belum tepat, kartu bergambar akan diminta berkeliling lagi mencari jawaban yang benar-benar pas dengan kartu gambar yang didapatkannya.

Salah satu siswa (MFR) yang diwawancarai menyatakan bahwa kegiatan ini menyenangkan dan menantang. Ia menyampaikan bahwa untuk menemukan pasangan kartu yang tepat, ia harus membaca soal dengan cermat, memahami materi, dan berdiskusi dengan beberapa teman sebelum menemukan jawaban yang sesuai.

Dialog wawancara antara guru dan siswa di atas sebagai berikut:

G*: "Bagaimana perasaanmu saat mencari pasangan kartu dalam kegiatan Make a Match?"*

S*: "Seru, Bu. Awalnya saya bingung karena harus cepat mencari siapa yang punya jawaban dari soal saya. Tapi setelah saya pahami gambarnya saya mulai cari teman yang kelihatannya punya jawabannya. Saya juga tidak langsung menemukan psangan kartuku lho Bu. Tidak seperti teman lainnya. Saya muter dan tanya ke beberapa teman dulu, terus cocokin jawabannya. Kalau nggak cocok, saya cari lagi. Tapi itu yang bikin seru, karena saya jadi harus ingat-ingat lagi materi yang sudah diajarkan."*

G*: "Menurutmu, kegiatan ini membantu kamu memahami materi?"*

S*: "Iya, Bu. Soalnya saya jadi benar-benar mikir dan diskusi sama teman. Kalau saya cuma duduk diam, kadang nggak terlalu masuk materinya. Tapi dengan begini, saya lebih ingat karena sambil praktek."*

Hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah mencari pasangan dalam model Make a Match mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memperkuat pemahaman materi, serta mengembangkan kemampuan sosial, kerja sama, dan komunikasi antar siswa di dalam kelas. Hal ini sependapat dengan penelitian yang menyatakan bahwa siswa juga sangat antusias saat mencari kartu pasangan dan mereka dengan cepat menemukan pasangannya dalam waktu yang telah ditentukan (Lestari et al, 2023). Penelitian juga mendukung pendapat tersebut, yang menyatakan bahwa pembelajaran model Make a Match membantu memahami materi pembelajaran dengan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban sehingga mempermudah peserta didik untuk memahami suatu materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan (Putri et al, 2020).

Langkah sintak (5) simpulan, pada tahap ini siswa bersama guru menyimpulkan tempelan kartu soal dan jawaban yang telah ditempel (gambar 6). Guru akan mengulas setiap pasangan kartu dan menjelaskan materi lebih lanjut untuk memperkuat pemahaman. Jika jawaban tempelan siswa kurang tepat, guru mengkonfirmasi dengan membantu membetulkan jawaban mereka. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian reward kepada siswa sebagai bentuk apresiasi keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta penyimpulan materi yang telah dipelajari hari ini. Guru juga membuka termin

pertanyaan tentang materi yang belum dipahami siswa secara maksimal untuk diberikan penjelasan tambahan (gambar 7).

Gambar 4. *Siswa menempelkan kartu pada papan tempel*

Melalui tahap simpulan dalam model Make a Match, dapat membantu memudahkan siswa memperbaiki kesalahan, menyamakan pemahaman, serta meningkatkan daya ingat melalui pengulangan materi secara terstruktur dan partisipatif. Hal ini didukung penelitian internasional yang menyimpulkan jika pembelajaran Make a Match membantu peserta didik memahami pokok bahasan secara mendalam dan mengatasi tantangan dalam pertanyaan yang diberikan guru.

Gambar 5. *Guru dan Siswa Mneyimpulkan pembelajaran*

Pembelajaran menggunakan model *Make a Match* seperti yang diterapkan di atas, memiliki beberapa kelebihan yakni siswa dapat menyampaikan kesulitan atau permasalahan yang mereka alami dalam proses pembelajaran, serta dapat melatih kesiapan siswa dalam menyelesaikan dan menanggapi suatu pertanyaan atau masalah (Gosachi et al, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan model *Make a Match* pada pembelajaran PPKN materi gotong royong kelas V seluruh siswa merasa senang dan mudah memahami materi yang diberikan.

Kesimpulan

Model pembelajaran Make a Match merupakan pendekatan kooperatif yang menekankan aktivitas mencocokkan pertanyaan dan jawaban, diperkuat dengan media kartu bergambar. Penggunaan media visual tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman materi, serta membuat pembelajaran lebih konkret dan menyenangkan. Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, model ini juga berdampak positif pada aspek afektif, seperti semangat belajar, rasa tanggung jawab, dan kerja sama siswa. Sebelum penerapan, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun setelah diterapkan, terjadi peningkatan

signifikan dalam pemahaman dan keterlibatan aktif siswa. Penerapan model Make a Match berbantuan kartu bergambar dalam pembelajaran PPKn materi Gotong Royong di kelas V MI An-Nashriyah terbukti mampu menumbuhkan pemahaman konsep, partisipasi aktif, dan semangat kebersamaan. Proses mencocokkan kartu yang dirancang kontekstual dan menarik melatih siswa berpikir kritis, membangun keterampilan sosial, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengedepankan aktivitas interaktif efektif untuk menanamkan nilai-nilai gotong royong.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkupnya yang terbatas hanya pada satu kelas dan satu materi, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, belum dilakukan analisis mendalam terhadap perbedaan hasil belajar berdasarkan karakteristik individu siswa. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar model Make a Match diterapkan pada materi dan jenjang yang berbeda untuk menguji konsistensi efektivitasnya. Penelitian lanjutan juga dapat menambahkan variabel lain, seperti keterlibatan orang tua atau integrasi teknologi digital, guna memperkaya pendekatan pembelajaran yang inovatif di Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

Adriliyani, P. A., Dantes, N., & Jayanta, I. N. L. (2020). pembelajaran IPA dengan model make a match berbasis lingkungan meningkatkan hasil belajar siswa. Mimbar PGSD Undiksha, 8(2), 181-191. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.25035

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

Hasanah, A., Indrawadi, J., & Montessori, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Daerah Tertinggal. Journal of Moral and Civic Education, 4(2), 69-77. https://doi.org/10.24036/8851412412020223

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

Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021). "Make A Match Model" for Improving the Understanding of Concepts and Student Learning Results. Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE), 3(1), 48-56. https://doi.org/10.23917/ijolae.v3i1.10269

Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 8(1), 01-18. https://doi.org/10.31764/geography.v8i1.2253

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

Lestari, S. D., & Riswari, L. A. (2023). Penerapan Model Make a Match dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Boloagung 02. As-Sabiqun, 5(2), 592-603. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.3125

Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 3(2), 152-163. https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260

Ramdhan, M. (2021). Metode penelitian. Cipta Media Nusantara.

Putri, E. N. D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(3), 449634. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.405

Andira, P. A., Utami, A., Astriana, M., & Walid, A. (2022). Analisis minat siswa terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran ipa. Pionir: Jurnal Pendidikan, 11(1). https://doi.org/10.22373/pjp.v11i1.13087

Rosidha, A. (2020). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi melalui model pembelajaran make and match berbasis media karu pintar. Jurnal Paedagogy, 7(4), 393-401. https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2946

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. Fitrah: Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman, 3(2), 333-352. http://dx.doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945

Sutrisno, T. (2024). The Use Of The Cooperative Learning Model Make A Match To Improve Mathematics Learning Outcomes. Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 6(1), 116-128. https://doi.org/10.19105/mubtadi.v6i1.15505

Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Make A Match terhadap hasil belajar kognitif siswa. Jurnal Basicedu, 5(6), 5542-5547. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1363

Asmaroini, A. P. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match pada Mata Pelajaran PPKn di MTsN 3 Ponorogo. Integralistik, 31(1), 41-50. https://doi.org/10.15294/integralistik.v31i1.22067

Ulnatifah, R., Anjarini, T., & Khaq, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Kelas V SD Negeri Jono. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 2183-2192. https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13012

Ni'mah, A. U., Rondli, W. S., & Kironoratri, L. (2025). Efektivitas Media Permainan Engklek Riang Gotong Royong (Eyang Eyong) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD 3 Menawan. Jurnal Simki Pedagogia, 8(2), 502-512. https://doi.org/10.29407/jsp.v8i2.1167

Lubis, M. A., Dalimunthe, H., & Azizan, N. (2022). Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI Teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila. Samudra Biru.

Rachmawati, A. D. A., Setiawan, D., & Kuryanto, M. S. (2025). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 11(3). https://doi.org/10.31949/educatio.v11i3.13186