



Dinas Dikpora DIY

## Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru

အမှုပညာ အမှုပညာ အမှုပညာ အမှုပညာ

p-ISSN 2527-5712 ; e-ISSN 2722-2195 ; Vol.10, No.3, September 2025

Journal homepage : <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/>

DOI : <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i3.2019>

Accredited by Kemendikbudristek Number: 79/E/KPT/2023 (SINTA 3)



Research Articles –Received: 13/07/2025 –Revised: 29/09/2025 –Accepted: 01/11/2025 –Published: 28/11/2025

### Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Flash Card

Desi Rahmawati<sup>1\*</sup>, E. Kus Eddy Sartono<sup>2</sup>

Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

[desirahmawati.2023@student.uny.ac.id](mailto:desirahmawati.2023@student.uny.ac.id)<sup>1\*</sup>, [kus\\_edisartono@uny.ac.id](mailto:kus_edisartono@uny.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Pembelajaran Pancasila kelas II dengan metode ceramah akan menyebabkan kurang aktifnya keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut melalui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* yang didukung oleh Media *Flash card*. Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan yaitu untuk memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II Melalui Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flash card* di SD N Kandri Girisubo. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Perolehan data keberhasilan siswa dari hasil tes siswa dan lembar observasi. Hasil belajar meningkat dengan perolehan rata-rata dari 62,5 pada Siklus I menjadi 75,4 pada pembelajaran Siklus II, serta persentase ketuntasan mengalami peningkatan dari 66,8% menjadi 78,6%. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a match* dengan bantuan media *flash card* pada siklus II sangat efektif dalam memberikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil, dan siklus penelitian dihentikan.

**Kata kunci:** hasil belajar; model kooperatif; media *flash card*.

### ***Improving Student Learning Outcomes through the Make a Match Cooperative Model Assisted by Flash Card Media***

**Abstract:** Learning Pancasila in class II with the lecture method will cause less active student involvement in the learning process. The right solution to overcome this problem is through improving student learning outcomes by implementing the Make A Match Type Cooperative learning model supported by Flash card media. The purpose of the classroom action research carried out is to provide an increase in student learning outcomes in the subject of Pancasila Education for Class II Students Through the Make A Match Type Cooperative Model Assisted by Flash card media at SD N Kandri Girisubo. This research was conducted in four stages, namely planning, action, observation and reflection. Obtaining student success data from student test results and observation sheets. Learning outcomes increased with an average gain of 62.5 in Cycle I to 75.4 in Cycle II learning, and the percentage of completeness increased from 66.8% to 78.6%. This increase proves that learning by implementing the Make a match type cooperative model with the help of flash card media in cycle II is very effective in providing increased activity and student learning outcomes in the aspects of knowledge, attitudes, and skills in the Pancasila Education subject. Thus, this research can be said to be successful, and the research cycle was stopped.

**Keywords:** learning outcomes; cooperative model; flash card media.

#### **1. Pendahuluan**

Pendidikan tidak akan terlepas dari kegiatan pembelajaran. Pada abad ke-21 ini pendidikan menekankan untuk pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif (Pangestu et al., 2024). Pendidikan adalah bagaimana seseorang meningkatkan hasil belajarnya hal ini terus akan berlanjut hingga ke generasi yang akan datang (Wulandari et al., 2021). Dengan demikian Guru harus mampu melihat pembelajaran dari berbagai sudut pandang dengan menyajikan profil pembelajaran, yang memaksa mereka untuk

berkonsentrasi dan bertindak sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini diperlukan untuk menerapkan pembelajaran yang terdiferensiasi.

Menurut Lestari (2021) Pendidikan pancasila diharapkan dapat menjadi jati diri setiap siswa dan dapat menumbuhkan jiwa nasionalisme. Menurut pendapat Orr & Lavy (2024) agar tujuan dapat tercapai dengan baik penyampaian pembelajaran dilakukan tidak hanya dengan metode ceramah tetapi penggunaan metode yang lain yang sesuai dengan kebutuhan siswa sangat penting dalam tercapainya tujuan

pembelajaran. Kondisi di lapangan menunjukkan ketika proses pembelajaran di kelas masih teacher centered dimana guru masih menjadi peran utama dalam pembelajaran dan banyak berperan pada penyampaian materi pembelajaran.

Ketika proses observasi juga didapatkan di kelas siswa cenderung bosan ketika pembelajaran jika hanya menggunakan metode ceramah. Permasalahan tersebut juga dikarenakan siswa tidak mempunyai motivasi dalam membaca materi Pendidikan Pancasila, sehingga mengakibatkan hasil belajar tidak maksimal. Berdasarkan data yang didapat dari nilai sumatif tengah semester siswa mendapatkan rata-rata 67 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia siswa mendapatkan rata-rata 83,3 dan pada pembelajaran Matematika siswa mendapatkan rata-rata 70. Nilai rata-rata pendidikan pancasila mendapatkan 67, maka dari itu Pendidikan Pancasila diperoleh interval perlu bimbingan jika dilihat pada kategori KKTP yang terdapat di SDN Kandri.

Adanya permasalahan yang didapatkan solusi yang dilakukan agar dapat mengatasi permasalahan terkait proses belajar pada pokok bahasan Pendidikan Pancasila yaitu dengan memperbaiki kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adapun cara yang ditempuh agar dapat mengatasi permasalahan kemampuan belajar siswa dengan menggunakan metode kooperatif jenis *make a match* yang didukung oleh media *flash card*. Harapannya penggunaan model tersebut bisa memotivasi siswa untuk dapat terlibat secara aktif ketika kegiatan belajar seperti diskusi dalam proses pembelajaran maupun presentasi, sehingga hal tersebut dapat menimbulkan ketertarikan siswa yang berdampak pada meningkatkan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut penelitian Staskuviene (2021) metode pembelajaran kooperatif dapat membantu murid karena mereka dapat menemukan informasi dengan cepat. Pembelajaran dengan kooperatif juga lebih menantang karena banyak siswa dengan kebutuhan yang berbeda di kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Tran (2019) juga menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif lebih meningkatkan sikap positif siswa dalam belajar. Menurut Purwanti & Saputri (2020) penggunaan model pembelajaran kooperatif jenis *Make a match* bisa meningkatkan interaksi sosial di antara siswa dalam bekerja sama dan bertukar ide antar teman, Dengan keterlibatan siswa ketika pembelajaran yang

menyenangkan menjadikan siswa termotivasi dan antusias ketika mengikuti pembelajaran.

Keterlibatan siswa pada proses belajar dapat memaksimalkan perolehan hasil belajar yang baik. Penggunaan metode pembelajarannya yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa dapat memberikan tambahan pemahaman siswa daripada hanya menggunakan metode konvensional. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Desyandri et al., (2024) penggunaan model pembelajaran akan memberikan motivasi dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Adapun rumusan permasalahan yang didapatkan dari permasalahan yang sudah diuraikan yaitu bagaimana cara meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II melalui model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* di SD N Kandri Girisubo. Adapun penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki perolehan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II dengan mengaplikasikan model kooperatif jenis *make a match* berbantuan media *flash card* di SD N Kandri Girisubo.

Manfaat yang diperoleh yaitu penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan baru tentang pembelajaran pendidikan pancasila memakai model kooperatif tipe *make a match* didukung media *flash card* bagi siswa kelas II SDN Kandri Girisubo.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kandri Girisubo pada semester kedua. Subjek penelitian ini menggunakan murid kelas 2 SD Negeri Kandri yang pada tahun 2024/2025 yang berjumlah 14 siswa. Tahapan tindakan yang diterapkan adalah Model siklus Kemmis et al., (2014) yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi pada setiap siklusnya. Metode yang diterapkan untuk pengumpulan data yang pada penelitian ini meliputi wawancara, metode observasi, metode dokumentasi, metode tes, dan pencatatan lapangan.

Kriteria keberhasilan tindakan agar dapat mengetahui hasil belajar menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbantuan Media *Flash card* di SDN Kandri Girisubo dapat dilihat dari adanya kenaikan hasil belajar yang didapat siswa berasal dari hasil tes dan observasi yang dilakukan siklus 1 dan siklus II yaitu jika 85% dari jumlah siswa yang terlibat dalam pembelajaran memperoleh nilai KKTP > 70.

Data yang didapat dari studi ini dianalisis menggunakan dua cara, yaitu menganalisis hasil

tes dan menganalisis data pengamatan. Pada saat analisis data tes soal yang dibuat untuk evaluasi menggunakan soal HOTS dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan Teknik rerata dan persentase. Siswa dalam tes evaluasi yang dilakukan harus mampu mencapai KKTP yang telah ditentukan. Nilai KKTP di SDN Kandri Girisubo yaitu 70 untuk mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Adapun analisis data observasi menggunakan kalimat yang dideskripsikan terkait proses pembelajaran. Analisis data ini menggunakan rumus yang dilakukan Hartono (2018) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

### 3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu melaksanakan observasi. Tujuannya agar mengetahui keadaan secara nyata yang ada di lapangan terkait pembelajaran yang dihadapi. Hasil observasi membuktikan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pancasila masih termasuk dalam kategori rendah. Data ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian didapat data sebesar 14,3% atau terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKTP, dan 85,7% atau terdapat 12 siswa yang nilainya dibawah KKTP yang sudah ditentukan di sekolah. Adapun data hasil penelitian pra siklus ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Jumlah nilai	775
Nilai rata-rata	55,4
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	30
Jumlah siswa tuntas	2 / 14,3 %
Jumlah siswa belum tuntas	6 / 85,7%
Persentase	55,4 %
Kategori	Cukup

Berdasarkan perolehan tes awal yang dijelaskan pada tabel di atas dapat disimpulkan dalam penguasaan materi arti, makna dan nilai-nilai Pancasila di SDN Kandri Girisubo masih rendah. Data hasil belajar siswa yang sudah diperoleh diperlukan refleksi pembelajaran. Studi yang dilaksanakan memakai dua siklus. Temuan yang diperoleh setiap siklus dapat diamati sebagai berikut:

#### Siklus I

Tahapan siklus pertama pada penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan. Tahapan pada pertama dilakukan pada hari Selasa, 27 Mei 2025, sementara pembelajaran kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Mei 2025. Pada

tahap ini, penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif jenis *Make a match* yang digabungkan bersama media *flash card* agar dapat mendukung pencapaian hasil belajar siswa. Setiap tahapan dalam siklus ini dilaksanakan secara berurutan, meliputi: 1) tahap perencanaan: diawali dengan menyusun RPP (modul ajar), menyiapkan media pembelajaran berupa *flash card*, membuat lembar kerja Siswa (LKS), merancang observasi kegiatan siswa dan guru, menyiapkan penilaian hasil belajar, melakukan uji coba atau simulasi penggunaan media *flash card* dan alur kegiatan *Make a match*, dan menentukan strategi pembelajaran aktif; 2) pelaksanaan. Tindakan penelitian ini dilaksanakan dengan dua pertemuan. a) pada pertemuan pertama dilakukan sesuai tahapan yang ada pada modul ajar dengan menggunakan media *flash card*; b) pertemuan kedua dilakukan mengacu pada modul ajar, namun pada inti pembelajaran, kegiatan *Make a match* dilaksanakan kembali dengan pola yang sedikit berbeda untuk menambah variasi dan tantangan bagi siswa. Kali ini, siswa diminta lebih aktif menjelaskan isi kartu yang mereka pegang sebelum mencari pasangan yang sesuai. Tujuan penerapan pembelajaran ini untuk meningkatkan ketrampilan komunikasi, meningkatkan pemahaman konsep, serta melatih keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat.

Perolehan hasil belajar pada pembelajaran siklus I mencakup: 1) keterlibatan siswa yang memperlihatkan bahwa tidak ada siswa (0%) yang masuk dalam kriteria sangat aktif. Sebanyak 10 siswa (71,4%) masuk dalam kategori aktif, 3 siswa (21,4%) termasuk dalam kategori cukup aktif, dan 1 siswa (7,2%) terdapat pada kategori kurang aktif. 2) Hasil belajar didapatkan dari pengambilan data yang data dilaksanakan pada akhir pembelajaran Siklus I menggunakan alat ukur yang telah disiapkan sesuai dengan kriteria pencapaian kompetensi dalam proses belajar Pendidikan Pancasila. Data hasil analisis disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Jumlah nilai	990
Nilai rata-rata	70,7
Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	40
Jumlah siswa tuntas	8 / 57,1 %
Jumlah siswa belum tuntas	6 / 42,9%
Persentase	71 %
Kategori	Baik

Data pada tabel di atas diketahui bahwa total nilai siswa diketahui mencapai 990 dengan rata-rata nilai 70,7. 3) Penilaian perilaku,

menunjukkan bahwa 2 siswa (14,3%) masuk dalam kriteria sikap sangat baik. 8 siswa (57,1%) memenuhi kriteria yang baik. Sebanyak 2 siswa (14,3%) masuk dalam kriteria cukup, sebaliknya 2 siswa (14,3%) tergolong pada kriteria kurang. 4) Penilaian keterampilan siswa, menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa (7,1%) yang memenuhi kriteria keterampilan sangat baik. Terdapat 5 siswa mendapatkan kriteria baik dengan persentase (35,8%). Sebanyak 8 siswa (57,1%) tergolong dalam kriteria cukup, sedangkan 0 siswa (0%) berada pada kriteria kurang.

Selama kegiatan pelaksanaan tindakan dilakukan tahap ke 4) observasi siklus I, selama kegiatan ini didapatkan beberapa kendala, seperti masih terdapat siswa yang masih menunjukkan kurang mempunyai rasa kepercayaan pada dirinya dalam menyampaikan pendapat, kurang cermat saat mencocokan kartu, dan suasana kelas terkadang tidak kondusif karena beberapa siswa bercanda saat berdiskusi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pada siklus berikutnya, dengan menitikberatkan pada peningkatan bimbingan, memperjelas instruksi, dan pemanfaatan media pembelajaran secara optimal dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. 5) Evaluasi pada siklus I menunjukkan bahwa proses belajar telah berjalan cukup baik, tetapi beberapa masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

## Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada tahapan ini, peneliti menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* yang dipadukan bersama media *flash card* agar membantu peningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II di SD Negeri Kandri Girisubo. Setiap tahapan dalam siklus ini dilaksanakan secara berurutan, meliputi: 1) tahapan perencanaan, di tahapan ini mirip dengan siklus yang pertama. 2) upaya yang digunakan pada siklus II dengan dua kali pertemuan. a) Pertemuan pertama, fokus pembelajaran diarahkan agar dapat memberikan kenaikan hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan penggunaan pendekatan pembelajaran ini agar dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar dan partisipasi aktif siswa yang belum maksimal pada siklus sebelumnya. Kegiatan belajar yang dilakukan mengacu pada modul pembelajaran yang telah disusun. b) Pertemuan kedua bertujuan memperkuat pemahaman mata

Pelajaran Pendidikan Pancasila siswa yang sebelumnya telah dipelajari, sekaligus mengoptimalkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa.

Perolehan capaian belajar pada siklus II meliputi: aktivitas siswa, menunjukkan bahwa sebanyak 11 siswa (78,6%) termasuk dalam kriteria sangat aktif, sedangkan 3 siswa (21,4%) berada pada kriteria aktif. Tidak ada siswa yang termasuk dalam kriteria cukup aktif atau kurang aktif. Berikut nilai yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Jumlah nilai	1150
Nilai rata-rata	82,1
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	50
Jumlah siswa tuntas	11 / 78,6 %
Jumlah siswa belum tuntas	3 / 21,4%
Persentase	82,1%
Kategori	Baik

Penilaian sikap seperti mandiri, santun, gotong royong, dan percaya diri dilakukan pada siklus II. Hasil penilaian sikap siswa menunjukkan bahwa sebanyak 3 siswa (21,4%) termasuk dalam kriteria sikap sangat baik, 9 siswa (64,3%) berada pada kriteria baik, dan 2 siswa (14,3%) termasuk dalam kriteria cukup. Selain penilaian sikap, pada siklus ini juga dilakukan pengambilan data penilaian keterampilan siswa, yang menunjukkan bahwa sebanyak 8 siswa (57,2%) termasuk dalam kriteria keterampilan sangat baik, 3 siswa (21,4%) berada pada kriteria baik, 3 siswa (21,4%) termasuk dalam kriteria cukup, dan tidak ada siswa (0%) yang termasuk dalam kriteria kurang.

Berdasarkan pengamatan pada Siklus II terkait aktivitas belajar siswa, diperoleh informasi bahwa mayoritas siswa menunjukkan tingkat aktivitas yang baik. Sebanyak 11 siswa (78,6%) masuk dalam kriteria sangat aktif, 3 siswa (21,4%) dalam kriteria aktif, dan tidak ada siswa yang berada dalam kriteria cukup aktif maupun kurang aktif. Berdasarkan data tersebut, model pembelajaran ini menunjukkan peningkatan partisipasi siswa disbanding dengan Siklus I, di mana strategi *Make a match* yang didukung oleh kartu *flash* berhasil mendorong siswa agar lebih aktif berperan ketika kegiatan pembelajaran.

Penilaian pada aspek hasil belajar, diperoleh total nilai sebesar 1.150 dengan nilai rata-rata 82,1. Nilai tertinggi yang didapatkan siswa yaitu 100, sedangkan 50 merupakan nilai terendah

yang didapatkan. Jumlah total siswa yang mendapat ketuntasan dalam belajar yang memuaskan sebanyak 11 siswa (78,6%), sementara 3 siswa (21,4%) belum mencapai ketuntasan. Hasil ini memperlihatkan peningkatan signifikan dibanding siklus sebelumnya, di mana sebagian besar siswa telah mampu memahami materi Pendidikan Pancasila dengan baik.

Instrumen penilaian sikap didapatkan sebanyak 3 siswa (21,4%) memperoleh kriteria sangat baik, 9 siswa (64,3%) memperoleh kriteria baik, dan 2 siswa (14,3%) memperoleh kriteria cukup. Tidak ada yang memenuhi kriteria kurang. Data ini menunjukkan bahwa sikap positif siswa, seperti percaya diri, mandiri, santun, dan kerja sama, telah berkembang cukup baik selama pembelajaran.

Sedangkan pada penilaian keterampilan, hasil menunjukkan 8 siswa (57,1%) termasuk dalam kriteria sangat baik, 3 siswa (21,4%) dalam kriteria baik, dan 3 siswa (21,4%) dalam kriteria cukup. Tidak ada siswa yang tergolong kurang. Data ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa sudah terampil dalam mencocokkan kartu, mengemukakan jawaban, dan aktif berpartisipasi dalam kelompok.

Secara keseluruhan, hasil pengamatan yang didapatkan dalam kegiatan Siklus II menunjukkan adanya aktivitas siswa yang meningkat, hasil belajar, sikap, dan keterampilan siswa. Namun, guru tetap perlu memberikan perhatian khusus kepada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan untuk memastikan pemerataan pemahaman materi.

Refleksi siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila telah memberikan hasil belajar yang positif terhadap peningkatan aktivitas siswa, hasil belajar, sikap, dan keterampilan siswa kelas II SD Negeri Kandri Girisubo. Maka dari itu tindakan penelitian diberhentikan pada siklus dua, karena indikator keberhasilan sudah terpenuhi. Refleksi pembelajaran pada siklus ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* yang dikombinasikan dengan model *Make a match* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membuat siswa berpartisipasi aktif, dan membantu pemahaman materi Pendidikan Pancasila secara optimal.

## Pembahasan

Proses pembelajaran merupakan sebuah hubungan antara siswa, guru, dan materi yang digunakan dalam kegiatan belajar. Capaian belajar terdiri dari tiga bidang yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan

(psikomotorik) (Salsabila et al., 2023). Tindakan yang dilakukan agar siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran dan hasil belajar menjadi meningkat yaitu dengan mengganti cara atau metode yang digunakan dalam pembelajaran yang tidak diminati siswa (Priyono, 2021).

Berdasarkan data yang didapat pada saat penelitian di siklus II menunjukkan persentase sebesar 82,1% dengan kriteria baik. Jadi, berdasarkan hasil tersebut penggunaan metode pembelajaran ini bisa memotivasi agar aktif dalam belajar, oleh karena itu siswa dapat memperoleh hasil belajar yang meningkat karena siswa berkontribusi positif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, guru dapat mengimplementasikan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* bersama dengan Media *Flash card*. Pendapat ini didukung oleh penelitian dilakukan oleh Sihombing et al., (2024) dalam penelitian mereka yang menggunakan model Kooperatif jenis *Make a match* berbantuan *Flash card* dapat mempengaruhi kenaikan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penggunaan model ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Wati (2019) penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta beragam jenis akan membuat aktivitas dalam belajar siswa dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Pelaksanaan penelitian dalam dua siklus, adapun kegiatan pada siklus I dan siklus II yaitu mempelajari terkait arti, makna, dan nilai-nilai Pancasila sebagai nilai kehidupan dengan fokus pada masing-masing sila dalam Pancasila. Pembelajaran dengan penerapan Kooperatif jenis *Make a match* dengan bantuan media *flash card* dapat mengajak siswa beraktivitas mengikuti proses kegiatan belajar, pemahaman siswa terhadap konsep juga meningkat, dan kemampuan berpikir siswa meningkat. Pembelajaran yang dilakukan ini dapat membuat siswa mudah memahami materi dan meningkatkan hasil belajar (Mahfud, 2019).

Pembelajaran pada siklus pertama menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh secara rata-rata adalah 70,7, dengan nilai yang didapatkan paling tinggi 85 dan nilai paling rendah mendapatkan 40. Persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 57,1%, atau setara 8 siswa yang sudah tuntas, sedangkan 42,9% siswa belum tuntas. Kendala yang ditemukan pada pelaksanaan Siklus I antara lain rendahnya kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapat, kurang telitinya siswa saat memasangkan kartu, serta kelas yang kurang

kondusif ketika pembelajaran akibatnya sebagian siswa yang bercanda pada saat diskusi dan kurang yakin ketika menjawab pertanyaan pada lembar soal.

Pada Siklus II, perbaikan dilakukan dengan meningkatkan bimbingan selama pembelajaran, memperjelas instruksi kegiatan, dan memaksimalkan penggunaan media *flash card* agar lebih menarik untuk siswa dan mudah untuk dipahami. Peningkatan hasil pembelajaran siswa menunjukkan naiknya rata-rata nilai menjadi 82,1, di mana nilai tertinggi yang dicapai adalah 100 dan perolehan nilai terendah 50. Persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat menjadi 78,6% atau 11 siswa tuntas, sedangkan 21,4% atau 3 siswa lainnya belum tuntas.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara menyeluruh didapatkan hasil bahwa ada peningkatan yang sangat drastis dari proses belajar di Siklus I ke proses belajar di Siklus II pada semua komponen yang diamati. Aktivitas siswa meningkat dari dominasi kriteria cukup aktif menjadi dominasi kriteria sangat aktif. Sikap siswa bergeser dari dominasi kriteria kurang menjadi dominasi kriteria baik dan sangat baik. Keterampilan siswa juga meningkat dari ada yang berkriteria kurang pada pembelajaran Siklus I menjadi cukup baik dan sangat baik pada pembelajaran Siklus II. Perolehan hasil belajar mengalami kenaikan dari awalnya rata-rata nilai dari 62,5 pada Siklus I bertambah menjadi 75,4 pada Siklus II, dengan persentase penguasaan materi yang meningkat dari awalnya mendapat 66,8% menjadi 78,6%.

Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif jenis *Make a match* yang didukung oleh media *flash card* dan diterapkan di Siklus II efektif dalam mengajak siswa berpartisipasi dalam belajar dan membuat hasil belajar siswa dalam hal pengetahuan, sikap, serta keterampilan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila meningkat.

Penelitian yang dilakukan ini memiliki keterbatasan, adapun keterbatasannya yaitu dilaksanakan pada saat menjelang akhir ASAT (Asesmen Sumatif Akhir Tahun) tidak sesuai dengan rencana, sehingga penelitian dilakukan sangat terbatas hanya II siklus. Jumlah siklus ini dapat mempengaruhi validitas temuan yang dihasilkan, karena jika menggunakan siklus lebih banyak akan lebih mendapatkan data yang maksimal.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berlandaskan data penelitian yang dilaaksanakan, dapat diputuskan bahwa perolehan hasil belajar siswa ketika pembelajaran siklus I mencapai persentase 70,7% dengan

kriteria baik, sedangkan pada pembelajaran siklus II mendapatkan 82,1% dengan kriteria baik. Aspek sikap pada siklus I mendapatkan 71% dengan kriteria baik, dan pada siklus II mencapai persentase 79,5% dengan kriteria baik. Aspek keterampilan atau psikomotor siswa pada siklus I mencapai 72,3% dengan kriteria baik, sedangkan pembelajaran siklus II mendapatkan 82,6% dengan kriteria baik. Keterlibatan siswa mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase 70,7% dan pada pembelajaran siklus II mendapatkan 84% kriteria baik. Adanya peningkatan ini ini memperjelas bahwa model pembelajaran yang digunakan secara optimal Ketika kegiatan pembelajaran di siklus II sangat efisien agar meningkatkan aktivitas dan perolehan hasil belajar siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, didapatkan implikasi dalam penelitian ini dapat dilihat dari penggunaan model pembelajaran serta pemilihan metode dan tipe pembelajaran yang baik sesuai dengan kebutuhan dan sesuai materi yang akan diajarkan. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* berbantuan *Flash card* dapat meningkatkan aktivitas siswa serta hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### Daftar Pustaka

- Desyandri, Agustina, Y., & Lusiana, D. (2024). The Development of Problem Based Learning Model E-Module Integrated with Multiculturalism in Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 183–193. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.62368>
- Hartono, J. (2018). *Metode Pengumpulan dan Analisis Data*. Andi Offset.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Lestari, S. A. (2021). Pengaruh Mata Kuliah Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Sikap Ideologi Pancasila Mahasiswa. *Jurnal UM*, 6(2).
- Mahfud, M. (2019). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match pada Mata Pelajaran Quran Hadist Kelas IV Di MI Darul Ulum Lemah Putih Wringinanom Gresik. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 12(2), 130–148.
- Orr, S., & Lavy, S. (2024). Teaching who you are: Preliminary Findings Linking Teachers' and Students' Social-Emotional Skill. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and*

- Policy, 4. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.63208>
- Pangestu, K., Malagola, Y., Robbaniyah, I., & Rahajeng, D. (2024). The Influence of Project Based Learning on Learning Outcomes, Creativity and Student Motivation in Csience Learning at Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2).
- Priyono. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3).
- Purwanti, S., & Saputri, N. D. (2020). Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Karangploso. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1). <https://doi.org/10.30738/tc.v4i1.7286>
- Salsabila, Y., Harahap, A. A. S., Fitria, N., & Harahap, N. D. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan pada Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
4. Sihombing, A., Juliana, Silaban, P. J., Pinem, I., & Sembiring, H. M. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar PPKN Kelas II SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19766>
- Staskuviene, D. J. (2021). A Study of Language and Cognitive Aspect in Primary School Pupils' nd Teachers Activities Through Cooperative Learning. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 21(3).
- Tran, V. D. (2019). Does Cooperative Learning Increase Students Motivation in Learning. *International Journal of Higher Education*, 8(5). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n5p12>
- Wati, P. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Improve Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Wulandari, O., Pujiati, & Subakti, A. (2021). Development Student Worksheets Based Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) to Improve Creatives Thinking Skills. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(2).