



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar

Ela Nadila

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email: elanadila62@gmail.com

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas IV SD Negeri 002 Teluk Lancang. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan mudah merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas IV SD Negeri 002 Teluk Lancang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 42,9% pada pra siklus menjadi 60,7% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 89,3% pada siklus II. Selain itu, model *Make A Match* juga meningkatkan keaktifan, kerja sama, keberanian, dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn sekolah dasar.

Keywords: *make a match*, hasil belajar, PKN, sekolah dasar

Article info:

Submitted: 13 Juni 2026 | Revised: 25 Juni 2026 | Accepted: 06 Juli 2026

How to cite: Nadila, E. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning, Onlinefirst*. <https://doi.org/10.63461/mapels.v23.354>

A. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta membentuk karakter peserta didik yang berakhlak, cerdas, kritis, dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan nilai, sikap, dan keterampilan yang diperlukan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik dapat berkembang secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif (Putri, 2020).

Pendidikan ialah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mereka memiliki karakter serta dapat hidup secara mandiri (Fitriani A, 2022). Melalui pendidikan seseorang akan mendapatkan pembelajaran yang dapat di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga masyarakat. Serta dengan pendidikan pula dapat menjadi salah satu investasi, sangat penting untuk mengembangkan sumber daya manusia secara berkelanjutan maka dari itu pemerintah mengupayakan dalam memajukan pendidikan (Rosmita, 2022). Sistem belajar yang optimal dapat mendukung



peningkatan pendidikan menjadi lebih baik. Pembelajaran adalah inti dari sebuah proses penyelenggaraan dalam pendidikan (S.Winataputra, 2021).

Belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku oleh seorang individu akibat dari pengalaman (Darmuki, 2020). Belajar merupakan sebuah proses perubahan dalam hal tingkah laku yang membutuhkan motivasi maupun dorongan agar menjadi lebih baik, dari yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, yang semula tidak tahu menjadi tahu (Darmuki, 2020). Perubahan dalam tingkat laku tersebut dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik seseorang (Darmuki, 2020). Belajar juga dapat diartikan sebuah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman (Ryansari et al., 2023).

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan baik guru dan siswa maupun sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik baik yang dilakukan secara langsung maupun melalui media (Rosmita, 2022). Tujuan pembelajaran ialah gambaran pencapaian belajar siswa yang meliputi tiga aspek kompetensi (pengetahuan, sikap, keterampilan) yang di asah melalui proses pembelajaran (Huda, 2021). Tujuan pembelajaran di susun dengan cara yang sistematis yang dilakukan secara urut sebagai syarat untuk mencapai tujuan pembelajaran ada suatu mata pelajaran yang hendak dicapai. Pendidikan Pancasila sebagai program kurikuler merupakan wadah yang akan mengantarkan individu warga negara mencapai tujuan menjadi insan Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Isjoni, 2019).

Selain itu salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran PKn bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila, semangat nasionalisme, sikap demokratis, tanggung jawab, toleransi, serta kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Pembelajaran PKn tidak hanya menekankan penguasaan konsep secara teoritis, tetapi juga menuntut peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran PKn seharusnya dilaksanakan melalui proses yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna (Murtini, 2021).

Pembelajaran pendidikan pancasila ini juga merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar. Hasil belajar adalah hasil peserta didik setelah melakukan serangkaian kegiatan belajar yang kemudian dievaluasi dengan tes tertulis, yang dimaksud dalam penelitian ini ialah hasil belajar siswa berupa nilai. Menurut Sardiman (2005) hasil belajar adalah kemampuan yang nyata merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar. Sedangkan menurut Sudjana (2004) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Asesmen atau penilaian hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka yang berupa nilai, huruf atau kalimat berupa pernyataan (Sari, 2020).

Namun, kenyataannya proses pembelajaran PKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru (teacher centered). Pembelajaran yang didominasi metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar siswa, sehingga pemahaman siswa terhadap materi PKn menjadi kurang optimal. Padahal, pembelajaran PKn seharusnya mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berani menyampaikan pendapat.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 002 Teluk Lancang pada mata pelajaran PKn. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari jumlah keseluruhan

siswa, masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Rendahnya hasil belajar tersebut terlihat dari kurangnya pemahaman siswa terhadap materi PKn, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan penerapan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang aktif dan kurang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi yang aktif, baik dengan guru maupun dengan sesama teman. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang berani menjawab, sedangkan siswa lainnya lebih banyak diam dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Situasi pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran PKn.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga kesempatan siswa untuk belajar secara aktif, bekerja sama, berdiskusi, dan mengembangkan kemampuan sosial masih terbatas. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran PKn belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Akibatnya, minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn menjadi rendah dan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal.

Berdasarkan wawancara singkat dengan guru kelas IV SD Negeri 002 Teluk Lancang, diketahui bahwa salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung cepat bosan apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan materi secara verbal tanpa melibatkan aktivitas belajar yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas, kerja sama, serta motivasi belajar siswa agar hasil belajar PKn dapat meningkat.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *kooperatif tipe Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Selain dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, model *Make A Match* juga dapat melatih kerja sama, keberanian, kemampuan berpikir cepat, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Agung & Sambawarana, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Make A Match* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk PKn. Model ini dinilai efektif karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *Make A Match* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 002 Teluk Lancang.

Perkembangan penelitian pendidikan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dinilai efektif adalah model pembelajaran tipe *Make A Match*. Model ini menekankan aktivitas mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban sehingga siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Romansyah et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Selain itu, penelitian Yulia et al. (2022) menyatakan bahwa

model pembelajaran *kooperatif tipe Make A Match* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung (Arfilian et al., 2024).

Hasil penelitian lainnya juga memperkuat efektivitas model *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sambawarana (2022) menemukan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar tematik siswa karena siswa lebih aktif bekerja sama dan berdiskusi dalam kelompok. Penelitian oleh Muhammad Ishaq (2022) pada mata pelajaran PPKn menunjukkan bahwa model *Make A Match* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Setiyawan (2022) menjelaskan bahwa model *Make A Match* menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. (Setiyawan, 2022)

Secara teoritis, model pembelajaran *kooperatif tipe Make A Match* berlandaskan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dalam penerapannya, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari pasangan kartu, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman sebaya (Yunita, 2026). Aktivitas tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir, komunikasi, dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, beberapa penelitian juga mengemukakan bahwa keberhasilan model pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menciptakan suasana belajar yang kondusif (Muhammad Ishaq, 2020). Oleh sebab itu, efektivitas model *Make A Match* masih perlu dikaji lebih lanjut dalam konteks pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 002 Teluk Lancang. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif, aktif, dan menyenangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru sekolah dasar dalam memilih model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PKn.

B. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 002 Teluk Lancang pada siswa kelas IV Semester II Tahun Pelajaran 2025/2026. Model PTK yang digunakan mengacu pada model Hopkins yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Sugiyono, 2011). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali evaluasi hasil belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, soal evaluasi hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penerapan model *Make A Match*. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang dikemukakan oleh Kurniasih dan Sani (2022), yaitu siswa mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban secara aktif dan bekerja sama dalam kelompok. Seluruh data penelitian diperoleh langsung dari hasil pembelajaran di kelas dan tidak menggunakan basis data publik. Penelitian ini telah memperoleh izin pelaksanaan dari pihak SD Negeri 002 Teluk Lancang dan dilaksanakan sesuai dengan etika penelitian pendidikan.

C. RESULT AND DISCUSSION



Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 002 Teluk Lancang pada mata pelajaran PKn. Berdasarkan hasil observasi awal dan nilai evaluasi harian siswa, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 28 siswa, hanya 12 siswa atau 42,9% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 , sedangkan 16 siswa atau 57,1% belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung, kurangnya kerja sama antar siswa, serta penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar secara aktif. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban sesuai materi PKn, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan yang diharapkan.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya, guru menjelaskan materi PKn secara singkat dan memperkenalkan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match*.

Pada kegiatan inti, guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada siswa. Siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Setelah menemukan pasangan yang cocok, siswa diminta mendiskusikan jawaban bersama pasangan masing-masing dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Kegiatan ini membuat siswa lebih aktif, bekerja sama, serta berani mengemukakan pendapat.

Pada kegiatan akhir, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan evaluasi berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model *Make A Match*.

c. Tahap Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa mulai menunjukkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat antusias saat mencari pasangan kartu dan mulai berani bertanya maupun menjawab pertanyaan. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus, malu bertanya, serta belum mampu bekerja sama secara maksimal dengan teman kelompoknya. Selain itu, pengelolaan waktu dalam kegiatan mencari pasangan kartu masih kurang efektif sehingga pembelajaran belum berjalan secara optimal. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.
Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Hasil Belajar	Nilai Kkm	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	≥ 70	17	60,7%
2	Tidak Tuntas	≤ 70	11	39,3%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 60,7% atau sebanyak 17 siswa telah mencapai KKM, sedangkan 11 siswa atau 39,3% masih belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi pra siklus, namun belum mencapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 85%.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus I, peneliti melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun kendala yang ditemukan yaitu masih ada siswa yang kurang aktif dalam diskusi, beberapa siswa belum memahami cara kerja model *Make A Match*, dan pengelolaan kelas masih kurang maksimal. Selain itu, guru juga belum optimal dalam memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa.

Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti merencanakan beberapa perbaikan pada siklus II, yaitu memperjelas instruksi pembelajaran, meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dan aktif, serta mengoptimalkan penerapan model *Make A Match* agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Peneliti kembali menyiapkan modul ajar, media kartu soal dan kartu jawaban yang lebih menarik, lembar observasi, serta soal evaluasi. Selain itu, peneliti juga menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif agar siswa lebih aktif dan pembelajaran dapat berjalan lebih terarah.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* secara lebih optimal. Guru memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dalam mencari pasangan kartu maupun saat berdiskusi.

Pada kegiatan inti, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam mencari pasangan kartu dan berdiskusi mengenai jawaban yang diperoleh. Guru juga lebih aktif membimbing siswa yang mengalami kesulitan serta memberikan penguatan kepada siswa yang berani menyampaikan pendapat.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi dan memberikan tes evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II.

c. Tahap Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan mampu bekerja sama dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa sudah berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat di depan kelas. Pengelolaan kelas juga berjalan lebih baik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.

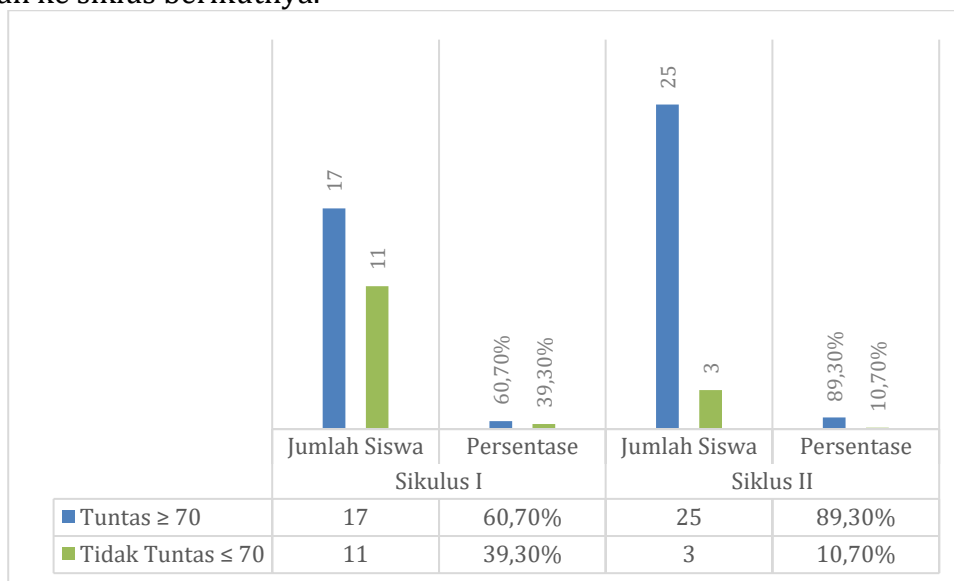
Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Hasil Belajar	Nilai KKM	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	≥ 70	25	89,3%
2	Tidak Tuntas	≤ 70	3	10,7%

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Sebanyak 25 siswa atau 89,3% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 3 siswa atau 10,7% yang belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal telah mencapai target yang ditetapkan, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mampu bekerja sama dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 89,3%, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.



Gambar 1 : Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar PPKN

Berdasarkan gambar di atas, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 42,9% pada pra siklus menjadi 60,7% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 89,3% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 002 Teluk Lancang pada mata pelajaran Pkn.

D. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 002 Teluk Lancang pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn). Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar: pra-siklus 42,9% (12 siswa), siklus I 60,7% (17 siswa), dan siklus II 89,3% (25 siswa). Dengan capaian siklus II tersebut, target ketuntasan klasikal sebesar 85% telah tercapai. Sebagai saran, sekolah sebaiknya mempertahankan dan mengembangkan penggunaan model *Make A Match* dalam pembelajaran Pkn karena terbukti menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif serta meningkatkan kerja sama, keberanian, dan keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Guru dianjurkan melakukan pelatihan singkat terkait teknik fasilitasi dan penyusunan pasangan/tugas agar implementasi lebih konsisten, serta melakukan monitoring dan penilaian

berkala untuk memastikan keberlanjutan perbaikan hasil belajar. Apabila diperlukan, model ini juga dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain yang memerlukan interaksi siswa tinggi.

REFERENCES

- Agung, A., & Sambawarana, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 446–452.
- Arfilian, N., Yuanta, F., & Juwariyah, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 1 SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 19671–19678.
- Darmuki, A. & H. N. . (2020). An Investigation of The Cooperative Learning Using Audio Visual Media in Speaking Skill Subject. *ICSTI*, 1(2).
- Fitriani A, D. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1(2), 1–8.
- Huda, M. (2021). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2019). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. alfabeta.
- Muhammad Ishaq. (2020). Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar PPKN. *Jurnal Tematik Universitas Negeri Medan*, 1(1), 105–113.
- Murtini. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Kelas VI SDN 1 Gondangkulon. *Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1).
- Putri, D. A. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616.
- Rosmita. (2022). . *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)*. Skripsi Sapriati, A. (2022). *Pembelajaran IPA di SD*. UPI Press.
- Ryansari, M., Match, M. A., & Belajar, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kabupaten Gowa. *Journal Of Education*, 3(6), 157–163.
- S.Winataputra, U. (2021). *Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai Pendidikan Karakter berbasis Nilai dan Moral Pancasila*. Universitas Terbuka.
- Sari, K. R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Jatibaru. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiahurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP*, 1(1), 243–250.
- Setiyawan, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9632–9639.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian dan Tindakan*. alfabeta.
- Yunita, I. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 46 Membura. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 12(1).