



Strategi *Make a Match* dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II

Mhd Gaza Alfiando^{1*}, Animar Fauziah², Yelly Martaliza³

^{*1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

1*mhdgazaalfiando@gmail.com, 2animarfauziah34@gmail.com, 3yelly220389@gmail.com

Corresponding Author

Nama Penulis : Mhd Gaza Alfiando

E-mail : mhdgazaalfiando@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan menjelaskan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui strategi *Make a Match* pada siswa kelas II UPT SDN 12 Batang Lawe. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan dua pertemuan pada setiap siklus. Subjek penelitian berjumlah 9 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, wawancara, dan dokumentasi. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan ketuntasan, rata-rata nilai, dan persentase aktivitas pada setiap pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan ketuntasan dari 33,33% pada kondisi awal menjadi 44,44% dan 55,56% pada siklus I, lalu meningkat menjadi 66,67% dan 88,89% pada siklus II. Rata-rata nilai akhir mencapai 91,11. Aktivitas guru meningkat sampai 96,07%, sedangkan aktivitas siswa mencapai 90,19%. Temuan ini menunjukkan bahwa *Make a Match* membantu siswa memahami materi melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan mengonfirmasi jawaban secara bersama.

Kata kunci - Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila; *Make a Match*; Pembelajaran Kooperatif; Sekolah Dasar

Abstract

This article explains the improvement of Pancasila Education learning outcomes through the Make a Match strategy in Grade II of UPT SDN 12 Batang Lawe. The study applied classroom action research in two cycles, with two meetings in each cycle. The participants were 9 students. Data were collected through learning outcome tests, teacher activity observation, student activity observation, interviews, and documentation. The data were analyzed descriptively by comparing mastery learning, mean scores, and activity percentages across meetings. The results show that mastery increased from 33.33% in the preliminary condition to 44.44% and 55.56% in Cycle I, then rose to 66.67% and 88.89% in Cycle II. The final mean score reached 91.11. Teacher activity increased to 96.07%, while student activity reached 90.19%. These findings indicate that Make a Match supported students in understanding the material through card-pairing tasks, peer discussion, and collective answer confirmation.

Keywords - learning outcomes; Pancasila Education; *Make a Match*; cooperative learning; elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar tidak hanya memuat pengenalan konsep kebangsaan, tetapi juga menjadi ruang pembiasaan nilai. Di kelas awal, materi seperti keberagaman, simbol negara, aturan bersama, serta sikap menghargai perbedaan perlu disampaikan melalui pengalaman belajar yang konkret. Siswa kelas II masih berada pada tahap belajar yang banyak bergantung pada aktivitas melihat, bergerak, menirukan, bertanya, dan mencoba. Karena itu, pembelajaran yang hanya berisi penjelasan lisan berisiko membuat materi terasa jauh dari kehidupan mereka. Dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, keberhasilan pembelajaran sering ditinjau dari hasil belajar. Hasil belajar menggambarkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan, perubahan sikap, maupun keterampilan. (Rahman, 2021) menekankan bahwa hasil belajar berkaitan dengan proses yang ditempuh peserta didik dalam memahami materi. Dengan demikian, nilai akhir tidak dapat dilepaskan dari mutu interaksi selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan pendekatan yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengaitkan konsep dengan contoh yang dekat. Nilai saling menghargai, kerja sama, dan tanggung jawab akan lebih mudah dipahami apabila siswa dilibatkan langsung dalam aktivitas yang menuntut komunikasi dan keputusan sederhana. Pandangan ini sejalan dengan karakter pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa sebagai bagian dari kelompok belajar. (Isjoni, 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif memberi ruang bagi siswa untuk saling membantu dan bertanggung jawab terhadap tugasnya.

Permasalahan yang ditemukan di kelas II UPT SDN 12 Batang Lawe menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila masih rendah. Data awal memperlihatkan bahwa dari 9 siswa, hanya 3 siswa yang tuntas atau

33,33%, sedangkan 6 siswa belum tuntas atau 66,67%. Nilai rata-rata kelas pada kondisi awal sebesar 65,56, sementara Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang digunakan adalah 70. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi sesuai target minimal sekolah.

Hasil wawancara dan pengamatan awal juga memperlihatkan beberapa gejala yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Siswa cenderung menunggu penjelasan guru, belum banyak bertanya, dan beberapa anak terlihat kurang percaya diri ketika harus menjawab pertanyaan. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat aktivitas siswa terbatas pada mendengar, mencatat, dan mengerjakan soal. Kondisi ini belum cukup mendukung kebutuhan belajar siswa kelas rendah yang memerlukan aktivitas sederhana, berulang, dan menyenangkan.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk memperbaiki kondisi tersebut adalah *Make a Match*. Strategi ini menempatkan kartu sebagai media utama. Siswa memperoleh kartu soal atau kartu jawaban, kemudian mencari pasangan yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Aktivitas ini membuat siswa membaca informasi, memikirkan hubungan antarkonsep, bergerak mencari pasangan, dan melakukan konfirmasi bersama. (Huda, 2022: 75) menjelaskan bahwa *Make a Match* dapat membangkitkan aktivitas belajar karena dikemas dalam bentuk permainan edukatif.

Make a Match relevan digunakan pada Pendidikan Pancasila karena materi pelajaran ini banyak memuat istilah, contoh perilaku, simbol, dan hubungan antara nilai dengan tindakan. Ketika siswa mencocokkan kartu, mereka tidak sekadar memilih jawaban, tetapi juga menafsirkan hubungan antara pertanyaan dan contoh sikap. Aktivitas tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi, terutama bagi siswa kelas II yang masih memerlukan dukungan visual dan kegiatan yang dekat dengan permainan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi ini dapat mendukung peningkatan hasil belajar. (Fauhah & Rosy, 2021) menemukan bahwa *Make a Match* berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena siswa lebih terlibat dalam proses pencarian pasangan. Somasi & Sarmita, 2024: 110-120) juga melaporkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diterapkan di kelas II. Meskipun demikian, setiap kelas memiliki konteks yang berbeda sehingga tindakan tetap perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Kelas II UPT SDN 12 Batang Lawe memiliki jumlah siswa yang kecil, yaitu 9 orang. Jumlah ini memberi peluang bagi guru untuk memantau setiap siswa secara lebih dekat, tetapi juga menuntut pengelolaan yang cermat agar semua siswa memperoleh peran. Dalam kelas kecil, satu atau dua siswa yang pasif akan langsung memengaruhi suasana belajar. Oleh karena itu, tindakan yang diberikan perlu dirancang agar semua siswa terlibat, baik saat membaca kartu, mencari pasangan, berdiskusi, maupun menyampaikan hasil.

Artikel ini difokuskan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah digunakan strategi *Make a Match*. Selain hasil belajar, artikel ini juga menjelaskan perubahan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses tindakan. Dengan fokus tersebut, hasil penelitian diharapkan dapat memberi gambaran praktis bagi guru sekolah dasar dalam memilih model yang sesuai dengan karakter siswa kelas awal.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Desain ini dipilih karena tujuan penelitian bukan sekadar menggambarkan keadaan, melainkan memperbaiki pembelajaran yang sedang berlangsung. (Arikunto & Suhardjono, 2021) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan melalui tindakan terencana yang disertai pengamatan dan refleksi. Melalui rancangan tersebut, guru dan peneliti dapat melihat kelemahan pembelajaran, melakukan perbaikan, lalu mengevaluasi hasilnya secara berulang.

Penelitian dilaksanakan di kelas II UPT SDN 12 Batang Lawe Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 9 siswa, terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Jumlah siswa yang relatif sedikit memungkinkan peneliti memperhatikan perkembangan tiap anak secara lebih rinci, terutama pada aspek ketuntasan belajar dan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung.

Tindakan dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan, sehingga terdapat empat kali pelaksanaan pembelajaran. Siklus I digunakan untuk mengenalkan pola belajar dengan kartu pasangan dan melihat respons awal siswa. Siklus II digunakan untuk memperbaiki hambatan yang muncul pada siklus sebelumnya, terutama berkaitan dengan kejelasan instruksi, keberanian siswa, pembagian waktu, dan pemerataan bimbingan.

Tahapan pada setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, membuat Lembar Kerja Peserta Didik, menyusun instrumen observasi, dan menyiapkan soal evaluasi. Kartu yang digunakan disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila yang sedang dipelajari agar siswa dapat menghubungkan pertanyaan dengan contoh sikap yang relevan.

Pada tahap pelaksanaan, guru membuka pelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan aturan kegiatan. Kegiatan inti dilakukan dengan membagikan kartu kepada siswa, meminta siswa membaca isi kartu, mencari pasangan yang sesuai, mempresentasikan hasil pencocokan, dan melakukan konfirmasi

bersama. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan tes individual untuk mengetahui pencapaian setelah tindakan diberikan.

Tahap observasi dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Observasi guru difokuskan pada keterlaksanaan pembelajaran, kejelasan instruksi, pengelolaan kelas, bimbingan selama pencarian pasangan, pemberian penguatan, dan kegiatan penutup. Observasi siswa difokuskan pada perhatian, keaktifan mencari pasangan, kerja sama, keberanian bertanya, kemampuan memberi tanggapan, dan kesungguhan dalam mengerjakan evaluasi. Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari nilai tes hasil belajar dan skor observasi. Data kualitatif berasal dari catatan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi kegiatan. Penggabungan kedua jenis data ini diperlukan agar peningkatan nilai tidak dibaca secara terpisah dari perubahan proses belajar di kelas.

Nilai hasil belajar dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh siswa dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100. Ketuntasan individu ditentukan berdasarkan KKTP 70. Secara klasikal, pembelajaran dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari 70. Ketentuan ini digunakan sebagai dasar untuk menilai apakah tindakan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak.

Persentase aktivitas guru dan aktivitas siswa dihitung dengan membandingkan skor perolehan dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100. Hasil persentase ditafsirkan menggunakan kategori observasi yang telah disiapkan, yaitu sangat baik, baik, cukup, buruk, dan buruk sekali. Kategori ini membantu peneliti melihat perkembangan proses pembelajaran dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya.

Analisis data dilakukan secara deskriptif. Data pada setiap pertemuan dibandingkan untuk melihat kecenderungan peningkatan. Perbandingan dilakukan pada tiga aspek utama, yaitu ketuntasan hasil belajar, aktivitas guru, dan aktivitas siswa. Hasil analisis kemudian digunakan dalam refleksi untuk menentukan bentuk perbaikan pada pertemuan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Pembelajaran

Sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II menunjukkan masalah utama pada rendahnya ketuntasan belajar. Dari 9 siswa, hanya 3 siswa yang mencapai KKTP. Enam siswa lainnya memperoleh nilai di bawah 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi belum merata. Masalah tersebut tidak hanya terlihat dari angka, tetapi juga dari perilaku belajar siswa yang masih cenderung pasif selama pembelajaran.

Pengamatan awal memperlihatkan bahwa siswa belum terbiasa mengajukan pertanyaan atau menjelaskan pendapat. Beberapa siswa dapat menjawab ketika ditunjuk, tetapi belum menunjukkan keberanian untuk berinisiatif. Situasi kelas seperti ini membuat guru menjadi pusat utama informasi. Akibatnya, kesempatan siswa untuk menguji pemahaman melalui percakapan dan kerja sama masih terbatas.

Kondisi awal tersebut menjadi dasar pemilihan *Make a Match*. Strategi ini dipilih bukan hanya karena memiliki unsur permainan, tetapi karena bentuk kegiatannya memaksa siswa melakukan beberapa proses sekaligus. Siswa membaca kartu, memahami isi informasi, membandingkan dengan kartu temannya, mencari pasangan, dan memeriksa kembali kecocokan jawabannya. Rangkaian aktivitas tersebut memberi pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru.

Tabel 1.
Kondisi Awal Hasil Belajar Siswa

Jumlah Siswa	KKTP	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Rata-rata	Ketuntasan
9	70	3	6	65,56	33,33%

Pelaksanaan Tindakan dengan *Make a Match*

Pada siklus I pertemuan pertama, guru mulai memperkenalkan cara belajar menggunakan kartu pasangan. Kegiatan diawali dengan penjelasan singkat tentang materi, kemudian siswa menerima kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban. Pada tahap awal, sebagian siswa masih ragu untuk bergerak mencari pasangan. Mereka perlu diarahkan ulang agar memahami bahwa tugas utama bukan sekadar memegang kartu, melainkan menemukan kartu lain yang memiliki hubungan makna dengan kartu yang mereka pegang.

Kendala pada pertemuan pertama terlihat pada pengelolaan waktu dan pemerataan bimbingan. Beberapa siswa cepat memahami aturan permainan, sedangkan siswa lain masih menunggu arahan guru. Kegiatan presentasi juga belum berjalan lancar karena siswa belum percaya diri menyampaikan alasan mengapa kartu mereka dianggap cocok. Kondisi ini menjadi catatan refleksi untuk pertemuan berikutnya.

Pada siklus I pertemuan kedua, guru memperjelas instruksi dan memberi contoh pencocokan kartu sebelum kegiatan dimulai. Guru juga mengingatkan siswa untuk membaca kartu dengan suara pelan, mencari kata kunci, dan

bertanya kepada teman apabila belum yakin. Perubahan kecil ini membuat siswa lebih siap mengikuti kegiatan. Mereka mulai bergerak lebih terarah dan suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan pertemuan pertama.

Meskipun terdapat peningkatan, hasil siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal. Masih ada empat siswa yang belum tuntas pada pertemuan kedua. Refleksi menunjukkan bahwa sebagian siswa memerlukan bimbingan lebih dekat, terutama dalam memahami isi kartu dan menghubungkan pertanyaan dengan jawaban. Oleh karena itu, siklus II dirancang dengan instruksi yang lebih sederhana, kartu yang lebih mudah dibaca, dan penguatan yang lebih sering.

Pada siklus II, guru memperbaiki beberapa bagian pelaksanaan. Kartu dibuat lebih kontekstual, contoh diberikan lebih awal, dan guru lebih aktif mendampingi siswa yang lambat memahami tugas. Guru juga memberi kesempatan lebih luas kepada siswa untuk menjelaskan jawabannya secara singkat. Upaya ini membantu siswa tidak hanya menemukan pasangan kartu, tetapi juga memahami alasan di balik pasangan jawaban yang dipilih.

Pada pertemuan terakhir, kegiatan berjalan lebih tertib. Sebagian besar siswa sudah mengetahui alur kegiatan sejak awal. Mereka membaca kartu, mencari pasangan, mengonfirmasi kepada guru, lalu menyampaikan hasilnya. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani mengikuti teman-temannya. Keadaan ini menunjukkan bahwa pengulangan tindakan dalam PTK memberi ruang bagi siswa untuk beradaptasi dengan pola belajar baru.

Peningkatan Hasil Belajar

Hasil tes menunjukkan adanya perubahan bertahap dari kondisi awal sampai siklus II pertemuan kedua. Pada kondisi awal, ketuntasan siswa baru mencapai 33,33%. Setelah tindakan diberikan pada siklus I pertemuan pertama, ketuntasan naik menjadi 44,44%. Pada siklus I pertemuan kedua, ketuntasan bertambah menjadi 55,56%. Walaupun peningkatan tersebut belum mencapai target klasikal, data ini menunjukkan bahwa siswa mulai merespons strategi pembelajaran yang digunakan.

Perubahan yang lebih kuat terlihat pada siklus II. Pada siklus II pertemuan pertama, ketuntasan siswa mencapai 66,67%. Pada siklus II pertemuan kedua, ketuntasan meningkat menjadi 88,89%. Artinya, 8 dari 9 siswa telah mencapai nilai minimal 70. Pencapaian ini telah melampaui indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan sebesar 75%.

Rata-rata nilai juga memperlihatkan kecenderungan meningkat. Kondisi awal memiliki rata-rata 65,56. Pada siklus I pertemuan pertama rata-rata turun menjadi 60,00, tetapi kemudian naik menjadi 70,00 pada pertemuan kedua. Penurunan pada pertemuan pertama dapat dipahami sebagai masa adaptasi karena siswa baru mengenal cara belajar dengan kartu. Setelah siswa mulai memahami aturan kegiatan, rata-rata nilai naik pada pertemuan berikutnya.

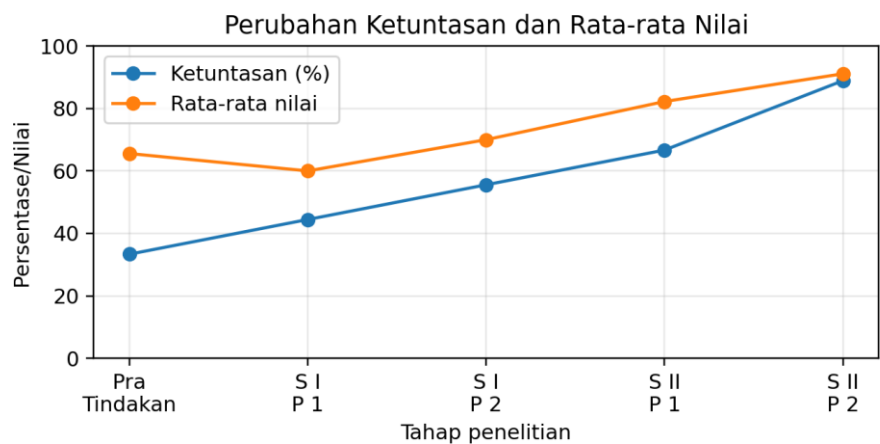
Pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 82,22 pada pertemuan pertama dan 91,11 pada pertemuan kedua. Kenaikan ini memperlihatkan bahwa perbaikan tindakan memberi dampak terhadap pemahaman siswa. Bimbingan yang lebih terarah, kartu yang lebih jelas, dan kegiatan konfirmasi bersama membantu siswa memeriksa kembali jawaban sebelum mengerjakan tes individual.

Data hasil belajar dapat dibaca sebagai bukti bahwa *Make a Match* tidak hanya membuat pembelajaran tampak aktif, tetapi juga berhubungan dengan peningkatan capaian kognitif. Aktivitas mencari pasangan kartu membuat siswa mengulang materi dalam bentuk berbeda. Pengulangan yang terjadi melalui permainan membantu siswa mengingat hubungan antara konsep, contoh, dan jawaban yang tepat.

Tabel 2.
Perkembangan Hasil Belajar Siswa

Tahap	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Ketuntasan	Rata-rata
Pra tindakan	3	6	33,33%	65,56
Siklus I Pertemuan 1	4	5	44,44%	60,00
Siklus I Pertemuan 2	5	4	55,56%	70,00
Siklus II Pertemuan 1	6	3	66,67%	82,22
Siklus II Pertemuan 2	8	1	88,89%	91,11

Gambar 1.
Perubahan Ketuntasan dan Rata-rata Nilai



Gambar 1 memperlihatkan bahwa garis ketuntasan bergerak naik dari awal tindakan sampai akhir siklus II. Kenaikan tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses penyesuaian. Pada awal penerapan, siswa masih belajar memahami cara menggunakan kartu. Setelah guru melakukan perbaikan, ketuntasan meningkat secara lebih stabil. Pola ini sesuai dengan karakter PTK yang mengandalkan tindakan, refleksi, dan perbaikan berulang.

Jika dibandingkan dengan kondisi awal, pencapaian akhir menunjukkan perubahan yang jelas. Ketuntasan awal sebesar 33,33% berubah menjadi 88,89% pada akhir siklus II. Selisihnya sebesar 55,56 poin persentase. Perubahan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang semula belum tuntas dapat mencapai KKTP setelah pembelajaran dilakukan dengan strategi yang lebih aktif dan terarah.

Peningkatan hasil belajar tersebut memperkuat temuan (Fauhah & Rosy, 2021: 321-334) bahwa *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa terlibat secara langsung dalam proses menemukan jawaban. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian (Somasi & Sarmita, 2024: 110-120) yang menunjukkan bahwa strategi serupa dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas II sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian ini memperlihatkan rincian perubahan pada setiap pertemuan sehingga proses peningkatan dapat dilihat lebih bertahap.

Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Aktivitas guru mengalami peningkatan selama tindakan berlangsung. Pada siklus I pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh persentase 62,74%. Nilai ini menunjukkan bahwa guru telah menjalankan sebagian besar langkah pembelajaran, tetapi masih perlu memperbaiki kejelasan arahan, pengelolaan waktu, dan pemantauan terhadap semua siswa. Pada pertemuan kedua, aktivitas guru meningkat menjadi 75,49%. Perbaikan terlihat pada cara guru menjelaskan aturan dan memberi penghargaan kepada siswa yang berhasil menemukan pasangan.

Pada siklus II pertemuan pertama, aktivitas guru mencapai 83,33%. Guru mulai lebih efektif mengatur alur kegiatan, memberi contoh, dan mendampingi siswa yang belum memahami tugas. Pada pertemuan kedua, persentase aktivitas guru meningkat menjadi 96,07%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin menguasai pola pelaksanaan *Make a Match* dan mampu mengelola kelas dengan lebih terencana.

Peran guru dalam strategi *Make a Match* tetap penting. Walaupun siswa banyak bergerak dan bekerja sama, guru harus memastikan bahwa kegiatan tidak berubah menjadi permainan tanpa arah. Guru perlu menjelaskan tujuan, membatasi waktu, memantau pasangan kartu, mengoreksi jawaban, dan memberi penguatan. Tanpa pengelolaan tersebut, aktivitas mencari pasangan dapat berlangsung ramai tetapi tidak selalu menghasilkan pemahaman.

Kenaikan aktivitas guru juga berdampak pada kualitas kegiatan siswa. Ketika instruksi guru lebih jelas, siswa lebih cepat memahami tugas. Ketika guru memberi contoh, siswa memiliki gambaran tentang cara mencocokkan kartu. Ketika guru memberi umpan balik, siswa dapat mengetahui alasan jawabannya benar atau salah. Dengan demikian, keberhasilan *Make a Match* tidak hanya ditentukan oleh media kartu, tetapi juga oleh ketepatan guru dalam mengatur proses.

Tabel 3.
Perubahan Aktivitas Guru

Tahap	Persentase	Kategori
Siklus I Pertemuan 1	62,74%	Baik
Siklus I Pertemuan 2	75,49%	Baik
Siklus II Pertemuan 1	83,33%	Sangat baik
Siklus II Pertemuan 2	96,07%	Sangat baik

Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Aktivitas siswa juga meningkat dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Pada siklus I pertemuan pertama, aktivitas siswa mencapai 54,90%. Pada tahap ini, beberapa siswa masih malu, belum berani bertanya, dan belum terbiasa menjelaskan alasan pemilihan kartu. Pada siklus I pertemuan kedua, aktivitas siswa meningkat menjadi 71,56%. Siswa mulai memahami bahwa mereka harus membaca isi kartu dan mencari pasangan yang sesuai.

Pada siklus II pertemuan pertama, aktivitas siswa mencapai 78,43%. Mereka mulai lebih aktif dalam diskusi dan lebih cepat bergerak mencari pasangan. Pada siklus II pertemuan kedua, aktivitas siswa meningkat menjadi 90,19%. Hampir seluruh siswa terlibat dalam kegiatan, baik ketika menerima kartu, mencari pasangan, menyampaikan hasil, maupun mengerjakan soal evaluasi.

Peningkatan aktivitas siswa memperlihatkan bahwa *Make a Match* dapat mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi harus mengambil bagian dalam proses. Mereka membaca, membandingkan, memilih, bertanya, dan menjelaskan. Aktivitas seperti ini penting bagi siswa kelas rendah karena pembelajaran menjadi lebih dekat dengan pengalaman bermain yang terarah.

Aspek kerja sama tampak berkembang selama tindakan. Pada awalnya, siswa lebih banyak bertanya kepada guru. Setelah beberapa kali kegiatan, siswa mulai bertanya kepada teman dan mencocokkan jawaban secara bersama. Perubahan ini menunjukkan adanya interaksi sosial yang mendukung pembelajaran. (Suprijono, 2020: 8) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif menempatkan interaksi antaranggota kelompok sebagai bagian dari pencapaian tujuan belajar.

Aktivitas siswa tidak hanya meningkat secara kuantitatif, tetapi juga berubah secara kualitas. Pada pertemuan terakhir, siswa lebih berani mempresentasikan pasangan kartu dan menerima tanggapan. Kegiatan seperti ini membantu siswa melatih komunikasi sederhana. Dalam Pendidikan Pancasila, keberanian menyampaikan pendapat dan menghargai jawaban teman merupakan bagian penting dari pembiasaan nilai demokratis di kelas.

Tabel 4.
Perubahan Aktivitas Siswa

Tahap	Persentase	Kategori
Siklus I Pertemuan 1	54,90%	Cukup
Siklus I Pertemuan 2	71,56%	Baik
Siklus II Pertemuan 1	78,43%	Baik
Siklus II Pertemuan 2	90,19%	Sangat baik

Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan hubungan yang cukup kuat antara perubahan proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar. Pada pertemuan pertama, strategi *Make a Match* belum langsung menghasilkan ketuntasan yang tinggi karena siswa masih menyesuaikan diri. Akan tetapi, setelah guru memperbaiki instruksi dan memberi bimbingan lebih dekat, hasil belajar bergerak naik. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran memerlukan pengelolaan yang tepat agar manfaatnya muncul secara optimal.

Dari sisi karakteristik siswa kelas II, *Make a Match* memberi pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Siswa kelas rendah cenderung lebih mudah memahami materi ketika mereka melihat media, bergerak, dan memperoleh kesempatan mencoba. Kartu pertanyaan dan jawaban berfungsi sebagai alat bantu konkret. Melalui kartu, materi yang sebelumnya abstrak dapat dibawa ke bentuk yang lebih sederhana dan dapat disentuh langsung oleh siswa.

Peningkatan ketuntasan juga dapat dijelaskan melalui pengulangan bermakna. Pada setiap putaran, siswa membaca kembali informasi, mencari kata kunci, dan menghubungkan jawaban dengan pertanyaan. Proses ini membuat siswa tidak hanya menerima materi satu kali dari guru, tetapi mengolahnya beberapa kali melalui kegiatan. Pengulangan yang disertai interaksi teman sebaya membantu siswa mengingat isi pelajaran lebih baik.

Make a Match juga memberi suasana emosional yang berbeda. Pembelajaran yang semula pasif berubah menjadi lebih dinamis karena siswa menunggu giliran memperoleh kartu dan mencari pasangannya. Suasana seperti ini dapat meningkatkan perhatian siswa. (Huda, 2022) menyatakan bahwa unsur permainan dalam *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi belajar. Dalam penelitian ini, motivasi tersebut terlihat dari meningkatnya keberanian siswa untuk bergerak, bertanya, dan mempresentasikan hasil.

Di sisi lain, strategi ini tetap memiliki keterbatasan apabila tidak disiapkan dengan baik. Pada awal tindakan, beberapa siswa belum memahami aturan, sehingga waktu terpakai untuk mengulang penjelasan. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu menyiapkan kartu dengan kalimat singkat, memberi contoh lebih dahulu, dan memastikan setiap siswa memahami tugas sebelum kegiatan dimulai. Persiapan yang kurang matang dapat membuat pembelajaran menjadi ramai tetapi tidak terarah.

Keberhasilan tindakan pada siklus II menunjukkan pentingnya refleksi. Dalam PTK, siklus pertama tidak harus langsung sempurna. Yang penting adalah data pada siklus pertama digunakan untuk memperbaiki tindakan berikutnya. Pada penelitian ini, refleksi siklus I menghasilkan beberapa keputusan praktis, yaitu memperjelas

instruksi, memperbaiki bentuk kartu, memberi bimbingan kepada siswa yang belum tuntas, dan memberi kesempatan presentasi lebih merata.

Hasil penelitian ini mendukung gagasan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan tanggung jawab individual dan kerja sama. (Isjoni, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menuntut siswa bertanggung jawab terhadap tugasnya sekaligus bekerja dengan teman. Dalam *Make a Match*, tanggung jawab individual muncul ketika siswa harus memahami kartu yang dipegang. Kerja sama muncul ketika siswa mencari pasangan dan menjelaskan kecocokan jawaban.

Peningkatan hasil belajar tidak dapat dilepaskan dari peningkatan aktivitas guru. Pada siklus II, guru lebih siap mengontrol alur pembelajaran. Guru tidak hanya membagikan kartu, tetapi juga mengarahkan cara membaca kartu, memantau pasangan yang terbentuk, dan memberi penguatan setelah presentasi. Peran ini membuat kegiatan tidak berhenti pada aktivitas fisik, tetapi menjadi aktivitas belajar yang mengarah pada pemahaman.

Dari sisi siswa, perubahan yang tampak paling jelas adalah meningkatnya partisipasi. Siswa yang semula diam mulai mengikuti kegiatan karena tugas yang diberikan jelas dan tidak terlalu sulit. Kegiatan berpasangan juga membantu siswa yang kurang percaya diri karena mereka tidak harus langsung menjawab sendiri di depan kelas. Mereka dapat berdiskusi terlebih dahulu dengan pasangan sebelum menyampaikan hasil kepada guru dan teman.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan suasana yang menumbuhkan kebiasaan saling menghargai. *Make a Match* memberi ruang untuk itu karena siswa harus mencari teman, mendengarkan jawaban, menerima koreksi, dan menunggu giliran. Nilai-nilai tersebut sesuai dengan karakter Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan hafalan, tetapi juga sikap dalam berinteraksi. Dengan demikian, strategi ini memberi manfaat ganda, yaitu mendukung pemahaman materi dan membangun perilaku belajar yang positif.

Data penelitian juga memperlihatkan bahwa satu siswa masih belum tuntas pada akhir siklus II. Hal ini perlu dibaca secara hati-hati. Keberhasilan klasikal telah tercapai, tetapi guru tetap perlu memberikan tindak lanjut individual. Siswa yang belum tuntas dapat diberi bimbingan tambahan, soal penguatan, atau kartu dengan tingkat kesulitan lebih rendah. Dengan cara itu, keberhasilan kelas tidak membuat kebutuhan belajar individu terabaikan.

Peningkatan nilai rata-rata menjadi 91,11 pada akhir tindakan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami materi dengan sangat baik. Namun, angka yang tinggi tetap perlu dikaitkan dengan proses pembelajaran. Nilai tersebut menjadi bermakna karena didukung oleh peningkatan aktivitas siswa sampai 90,19% dan aktivitas guru sampai 96,07%. Ketiga data tersebut saling menguatkan bahwa tindakan tidak hanya menaikkan nilai, tetapi juga memperbaiki suasana belajar.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini memiliki kecenderungan yang sama. (Somasi et al, 2024) menunjukkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan *Make a Match* pada siswa kelas II. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan konteks sekolah yang berbeda dan jumlah siswa yang lebih kecil. Dengan demikian, *Make a Match* dapat dipertimbangkan sebagai strategi yang fleksibel untuk kelas rendah, selama guru menyesuaikan media dan instruksi dengan kemampuan siswa.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran yang memberi ruang pada aktivitas siswa menjadi penting. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi merancang pengalaman belajar. Kegiatan kartu berpasangan dapat menjadi salah satu bentuk pengalaman tersebut karena siswa terlibat secara langsung. (Yani et al, 2023) menekankan pentingnya strategi inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman.

Secara praktis, penerapan *Make a Match* dapat dilakukan dengan peralatan sederhana. Guru hanya memerlukan kartu berisi pertanyaan dan jawaban, pengaturan waktu, serta rubrik pengamatan. Namun, kesederhanaan alat tidak berarti kegiatan dapat dilakukan tanpa perencanaan. Kualitas pertanyaan, jumlah kartu, pembagian pasangan, dan cara guru memberi konfirmasi sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa kelas kecil tetap memerlukan model pembelajaran aktif. Jumlah siswa yang sedikit tidak otomatis membuat semua siswa aktif. Tanpa rancangan yang tepat, siswa tetap dapat pasif. *Make a Match* membantu guru membagi peran secara lebih jelas sehingga setiap siswa memiliki alasan untuk terlibat. Pada kelas dengan jumlah siswa lebih besar, guru perlu menyesuaikan kelompok dan aturan waktu agar kegiatan tetap terkendali. Dalam penerapannya, guru perlu mempertimbangkan tingkat kesulitan bahasa pada kartu. Siswa kelas II membutuhkan kalimat yang pendek, jelas, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Kartu yang terlalu panjang dapat membuat siswa sulit memahami tugas. Sebaliknya, kartu yang terlalu mudah dapat membuat kegiatan kurang menantang. Keseimbangan antara kejelasan dan tantangan menjadi bagian penting dalam desain *Make a Match*. Selain kartu teks, guru dapat menggunakan kartu bergambar. Materi keberagaman, lambang negara, atau contoh sikap akan lebih mudah dipahami apabila didukung gambar. Kartu bergambar juga dapat membantu siswa yang kemampuan membacanya belum kuat. Pengembangan ini dapat dilakukan pada pembelajaran berikutnya agar *Make a Match* semakin sesuai dengan karakter siswa kelas rendah.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah subjek yang kecil dan ruang lingkup materi yang terbatas. Hasil penelitian menggambarkan kondisi kelas II UPT SDN 12 Batang Lawe, sehingga generalisasi ke sekolah lain perlu dilakukan secara hati-hati. Walaupun demikian, data tindakan tetap bernilai karena menunjukkan proses perbaikan

nyata di kelas tertentu. Dalam PTK, keberhasilan lokal seperti ini dapat menjadi rujukan praktis bagi guru dengan masalah yang serupa.

Keterbatasan lain adalah penelitian lebih menekankan hasil belajar kognitif dan aktivitas pembelajaran. Aspek sikap dan keterampilan sosial belum diukur dengan instrumen khusus. Padahal, Pendidikan Pancasila memiliki hubungan erat dengan sikap. Penelitian lanjutan dapat menambahkan rubrik sikap, catatan anekdot, atau penilaian kerja sama untuk memperoleh gambaran yang lebih lengkap. Meskipun terdapat keterbatasan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa perbaikan pembelajaran dapat dilakukan melalui langkah sederhana tetapi konsisten. Guru tidak harus selalu menggunakan teknologi yang kompleks. Kartu pasangan yang dirancang dengan baik dapat menjadi media efektif apabila digunakan dalam alur yang jelas. Hal ini penting terutama bagi sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana.

Dengan demikian, *Make a Match* dapat diposisikan sebagai strategi pembelajaran yang membantu siswa kelas rendah memahami Pendidikan Pancasila secara lebih aktif. Strategi ini memberi pengalaman belajar yang konkret, menumbuhkan kerja sama, dan memberi kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman melalui interaksi. Peningkatan data pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa tindakan yang dirancang dan diperbaiki secara berulang dapat membawa perubahan positif pada proses dan hasil belajar.

Dinamika Siklus I

Siklus I memperlihatkan tahap penyesuaian antara siswa, guru, dan bentuk kegiatan yang baru. Pada pertemuan pertama, sebagian siswa belum segera memahami hubungan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Mereka masih membaca kartu secara terpisah, belum mencari kata kunci, dan belum terbiasa menanyakan isi kartu kepada teman. Keadaan ini wajar karena sebelumnya siswa lebih sering mengikuti pembelajaran dengan pola mendengar penjelasan guru. Perubahan dari pola pasif ke pola aktif memerlukan pembiasaan.

Kegiatan pada siklus I pertemuan pertama memberi informasi penting bagi peneliti. Siswa tidak cukup hanya diberi kartu dan diminta mencari pasangan. Mereka perlu diberi contoh cara membaca kartu, cara menemukan petunjuk dalam kalimat, dan cara memastikan jawaban bersama teman. Guru juga perlu mengatur ruang kelas agar siswa dapat bergerak tanpa mengganggu teman lain. Hal-hal teknis tersebut berpengaruh terhadap kelancaran pembelajaran, terutama pada siswa kelas rendah.

Pada siklus I pertemuan kedua, perbaikan mulai terlihat. Instruksi yang lebih singkat membuat siswa lebih mudah memahami tugas. Guru memberi contoh pencocokan kartu sebelum permainan dimulai, sehingga siswa memiliki gambaran yang lebih konkret. Siswa mulai menyadari bahwa kegiatan tersebut bukan sekadar mencari teman, melainkan mencari hubungan yang benar antara pertanyaan dan jawaban. Perubahan pemahaman terhadap tugas ini menjadi salah satu alasan terjadinya peningkatan ketuntasan dari 44,44% menjadi 55,56%.

Walaupun ada peningkatan, siklus I belum dapat dinyatakan berhasil karena ketuntasan klasikal belum mencapai 75%. Data ini menunjukkan bahwa tindakan awal belum cukup kuat untuk mengatasi seluruh masalah. Beberapa siswa masih membutuhkan pendampingan individual, khususnya siswa yang lambat membaca dan siswa yang kurang percaya diri. Refleksi siklus I kemudian diarahkan pada cara membuat kegiatan lebih jelas, lebih terstruktur, dan lebih ramah bagi siswa yang kemampuan belajarnya berbeda.

Refleksi siklus I juga menunjukkan bahwa guru perlu memberi penguatan setelah setiap pasangan kartu ditemukan. Pada pertemuan awal, beberapa siswa sudah menemukan pasangan, tetapi belum selalu memahami alasan kecocokan kartu. Jika guru hanya memberi tanda benar atau salah, siswa berpeluang menghafal pasangan tanpa memahami konsep. Oleh sebab itu, pada siklus berikutnya guru tidak hanya memeriksa pasangan kartu, tetapi juga meminta siswa menyampaikan alasan secara sederhana.

Catatan lain pada siklus I berkaitan dengan suasana kelas. *Make a Match* membuat kelas lebih hidup, tetapi suasana yang hidup perlu dijaga agar tetap berada dalam jalur pembelajaran. Guru perlu membedakan antara keaktifan yang bermakna dan keramaian yang tidak terarah. Dalam penelitian ini, keramaian mulai dapat dikendalikan ketika guru memberi batas waktu, membuat aturan giliran, dan memberikan penghargaan kepada siswa yang mengikuti langkah dengan tertib.

Dinamika Siklus II

Siklus II dirancang sebagai kelanjutan dari temuan siklus I. Perbaikan pertama dilakukan pada kartu yang digunakan. Kalimat pada kartu dibuat lebih sederhana dan lebih dekat dengan contoh kehidupan siswa. Perbaikan ini penting karena siswa kelas II belum seluruhnya memiliki kemampuan membaca yang sama. Ketika isi kartu lebih jelas, siswa dapat mengalihkan perhatian dari kesulitan membaca menuju pemahaman hubungan antara pertanyaan dan jawaban.

Perbaikan kedua dilakukan pada cara guru memberi arahan. Guru tidak langsung membagikan kartu, tetapi terlebih dahulu mengingatkan tujuan pembelajaran dan menunjukkan contoh singkat. Contoh tersebut membantu siswa memahami pola berpikir yang diperlukan. Siswa tidak hanya mencari kartu yang memiliki kata yang sama, tetapi mencari kartu yang mempunyai hubungan makna. Perubahan ini tampak pada meningkatnya ketepatan siswa dalam menemukan pasangan kartu.

Pada siklus II pertemuan pertama, ketuntasan meningkat menjadi 66,67%. Walaupun belum melewati indikator klasikal, perbaikan proses sudah tampak lebih kuat. Siswa lebih cepat bergerak mencari pasangan, lebih sedikit yang bertanya ulang mengenai aturan, dan diskusi antarsiswa mulai muncul. Guru juga lebih terampil memberi bimbingan tanpa mengambil alih jawaban siswa. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran mulai bergeser dari kontrol penuh guru menuju kerja aktif siswa.

Pada siklus II pertemuan kedua, hasil belajar mencapai ketuntasan 88,89%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan secara berulang memberi dampak terhadap penguasaan materi. Siswa tidak lagi terlihat bingung dengan alur kegiatan. Mereka memahami kapan harus menerima kartu, kapan mencari pasangan, kapan melapor kepada guru, dan kapan menyampaikan hasil. Kelancaran prosedur membuat waktu belajar dapat digunakan lebih efektif untuk memahami materi.

Peningkatan pada siklus II juga didukung oleh pemberian motivasi. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil menemukan pasangan dan memberi dorongan kepada siswa yang belum tepat. Apresiasi sederhana membuat siswa lebih berani mencoba. Pada kelas rendah, keberanian mencoba sering kali menjadi syarat awal bagi munculnya pemahaman. Siswa yang merasa aman dari ejekan akan lebih mudah terlibat dalam kegiatan belajar.

Dari sisi interaksi, siklus II menunjukkan perubahan yang lebih baik. Siswa mulai saling menunggu, mendengarkan jawaban teman, dan memberi tanggapan sederhana. Interaksi seperti ini penting karena Pendidikan Pancasila tidak dapat dipahami hanya melalui hafalan. Materi tentang keberagaman dan saling menghargai perlu dilatih dalam hubungan nyata di kelas. *Make a Match* memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan nilai tersebut dalam kegiatan yang sederhana.

Hubungan Aktivitas dengan Hasil Belajar

Data penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berjalan searah dengan peningkatan aktivitas guru dan siswa. Ketika aktivitas guru masih 62,74%, ketuntasan belajar siswa berada pada 44,44%. Pada akhir siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 96,07% dan ketuntasan siswa mencapai 88,89%. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam mengelola model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil yang dicapai siswa. Aktivitas siswa juga memperlihatkan pola serupa. Pada awal tindakan, aktivitas siswa sebesar 54,90% dan ketuntasan belajar masih rendah. Pada akhir tindakan, aktivitas siswa mencapai 90,19% dan ketuntasan klasikal telah terlampaui. Data ini menguatkan bahwa siswa yang aktif membaca, mencari pasangan, berdiskusi, dan mempresentasikan jawaban memiliki peluang lebih besar untuk memahami materi. Aktivitas belajar bukan sekadar suasana ramai, tetapi menjadi jalan untuk membangun pemahaman.

Hubungan antara aktivitas dan hasil belajar dapat dijelaskan melalui proses kognitif sederhana. Ketika siswa menerima kartu, mereka membaca informasi. Ketika mencari pasangan, mereka membandingkan isi kartu dengan kartu lain. Ketika berdiskusi, mereka menguji jawaban. Ketika mempresentasikan hasil, mereka menyusun alasan. Rangkaian proses tersebut membuat siswa berulang kali berinteraksi dengan materi. Semakin sering siswa memproses informasi, semakin besar peluang materi tersimpan dalam ingatan. Strategi *Make a Match* juga membantu guru melihat pemahaman siswa secara langsung. Guru dapat mengetahui siswa yang belum memahami materi dari cara mereka memilih pasangan kartu. Jika siswa salah memilih pasangan, guru dapat segera memberi pertanyaan pengarah. Umpan balik seperti ini lebih cepat dibandingkan menunggu hasil tes akhir saja. Dengan demikian, *Make a Match* dapat berfungsi sebagai kegiatan belajar sekaligus sebagai alat diagnosis sederhana selama pembelajaran.

Pada penelitian ini, peningkatan hasil belajar tidak terjadi karena siswa diberi soal berulang secara mekanis. Peningkatan terjadi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif. Mereka mendengar penjelasan, melihat media, membaca kartu, berbicara dengan teman, dan mengerjakan tes. Variasi ini membantu memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda. Siswa yang sulit memahami melalui penjelasan lisan dapat terbantu oleh kartu dan diskusi dengan teman. Keterlibatan emosional juga berperan dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa kelas II cenderung lebih mudah memberi perhatian ketika kegiatan terasa seperti permainan. Namun, permainan dalam *Make a Match* tetap memiliki tujuan akademik yang jelas. Guru mengarahkan permainan untuk memahami konsep, bukan sekadar mencari pasangan tercepat. Keseimbangan antara unsur menyenangkan dan tujuan belajar menjadi kekuatan strategi ini.

Implikasi Praktis bagi Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil penelitian ini memberi beberapa implikasi praktis. Pertama, guru Pendidikan Pancasila di sekolah dasar perlu menyesuaikan model pembelajaran dengan usia siswa. Kelas rendah memerlukan kegiatan yang pendek, jelas, dan konkret. *Make a Match* dapat digunakan karena siswa memperoleh tugas yang sederhana tetapi menuntut keterlibatan. Guru dapat mengubah materi menjadi kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu gambar, atau kartu contoh perilaku.

Kedua, guru perlu memastikan bahwa kartu yang dibuat sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa. Pada kelas II, kalimat pada kartu sebaiknya tidak panjang. Kata yang digunakan perlu dekat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya keluarga, teman, sekolah, agama, aturan, dan sikap baik. Kartu yang jelas membantu siswa

memahami tugas tanpa terlalu banyak menunggu bantuan guru. Jika materi lebih sulit, guru dapat menambahkan gambar sebagai petunjuk.

Ketiga, *Make a Match* perlu diawali dengan aturan yang tegas tetapi sederhana. Guru dapat menjelaskan batas waktu, cara mencari pasangan, cara melapor, dan cara menyampaikan hasil. Aturan tersebut sebaiknya diulang dengan contoh. Siswa kelas rendah sering kali memahami lebih cepat melalui demonstrasi daripada penjelasan panjang. Dengan contoh, siswa dapat meniru langkah pembelajaran dan kegiatan menjadi lebih tertib.

Keempat, guru perlu memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berhasil. Dalam kelas kecil, guru dapat memantau semua siswa. Dalam kelas yang lebih besar, guru dapat membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil agar kegiatan tetap terkendali. Siswa yang belum menemukan pasangan tidak perlu dipermalukan. Guru dapat memberi petunjuk tambahan atau mengajak siswa lain membantu. Dengan cara ini, *Make a Match* tetap mendukung suasana belajar yang aman.

Kelima, guru perlu menutup kegiatan dengan konfirmasi materi. Setelah pasangan kartu terbentuk, guru tidak cukup hanya menyatakan benar atau salah. Guru perlu bertanya mengapa kartu tersebut cocok, meminta siswa memberi contoh lain, atau menghubungkan jawaban dengan kehidupan sehari-hari. Bagian konfirmasi inilah yang mengubah permainan menjadi pembelajaran bermakna. Tanpa konfirmasi, siswa mungkin hanya mengingat pasangan kartu, bukan konsepnya.

Keenam, sekolah dapat mendukung guru dengan menyediakan bahan sederhana untuk membuat kartu pembelajaran. Dukungan tidak selalu berupa teknologi mahal. Kertas tebal, spidol, gambar, dan plastik pelindung kartu sudah cukup untuk membuat media yang dapat digunakan berulang. Apabila sekolah memiliki budaya berbagi media, kartu yang dibuat guru dapat digunakan kembali oleh guru lain pada materi yang relevan.

Kekuatan dan Keterbatasan Penelitian

Kekuatan penelitian ini terletak pada data yang dikumpulkan secara bertahap. Setiap pertemuan memiliki catatan hasil belajar, aktivitas guru, dan aktivitas siswa. Dengan demikian, perubahan yang terjadi dapat dilihat sebagai proses, bukan hanya sebagai perbandingan awal dan akhir. Rincian pertemuan juga membantu menjelaskan mengapa tindakan perlu dilanjutkan dari siklus I ke siklus II.

Kekuatan lain adalah kesesuaian tindakan dengan masalah kelas. Permasalahan utama adalah rendahnya hasil belajar dan kurangnya keaktifan siswa. *Make a Match* dipilih karena secara langsung memberi ruang kepada siswa untuk bergerak, membaca, bekerja sama, dan menjawab. Kesesuaian antara masalah dan tindakan membuat perbaikan yang dilakukan menjadi lebih terarah.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek. Jumlah siswa hanya 9 orang sehingga hasilnya menggambarkan kondisi kelas tertentu. Hasil penelitian tidak dapat langsung digeneralisasi ke semua sekolah dasar. Kelas dengan jumlah siswa lebih banyak mungkin memerlukan pengaturan kelompok, waktu, dan media yang berbeda. Oleh sebab itu, guru lain perlu menyesuaikan penerapan strategi ini dengan keadaan kelasnya masing-masing.

Keterbatasan berikutnya berkaitan dengan cakupan materi. Penelitian dilakukan pada materi Pendidikan Pancasila yang sesuai untuk kartu pasangan. Pada materi lain yang lebih kompleks, guru perlu memodifikasi bentuk kartu atau menambahkan kegiatan pendukung. Misalnya, materi yang menuntut penalaran lebih panjang dapat dilengkapi dengan diskusi kelompok setelah pasangan kartu ditemukan.

Penelitian ini juga belum mengukur aspek sikap secara mendalam. Padahal Pendidikan Pancasila memiliki tujuan pembentukan karakter. Aktivitas seperti menghargai teman, menunggu giliran, dan bekerja sama memang diamati, tetapi belum dianalisis dengan instrumen sikap yang khusus. Penelitian berikutnya dapat menambahkan lembar observasi sikap agar manfaat *Make a Match* terhadap karakter siswa dapat dilihat lebih rinci.

Keterbatasan tersebut tidak mengurangi nilai praktis penelitian. Sebagai penelitian tindakan kelas, tujuan utama penelitian ini adalah memperbaiki pembelajaran pada kelas yang diteliti. Dengan melihat peningkatan ketuntasan, rata-rata nilai, aktivitas guru, dan aktivitas siswa, tindakan yang dilakukan telah menunjukkan hasil yang memadai. Temuan ini dapat menjadi contoh awal bagi guru yang menghadapi masalah serupa.

Rekomendasi Pengembangan

Pengembangan *Make a Match* dapat dilakukan melalui variasi media. Guru dapat membuat kartu dengan gambar simbol, ilustrasi perilaku, atau potongan cerita pendek. Untuk siswa kelas II, gambar dapat membantu menjembatani pemahaman. Misalnya, kartu pertanyaan tentang sikap menghargai dapat dipasangkan dengan gambar anak yang memberi kesempatan temannya berbicara. Bentuk seperti ini membuat materi lebih dekat dengan pengalaman siswa. Guru juga dapat menggabungkan *Make a Match* dengan refleksi singkat. Setelah kartu ditemukan, siswa diminta menyebutkan satu contoh penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini penting karena Pendidikan Pancasila tidak berhenti pada jawaban benar, tetapi menuntut siswa memahami makna perilaku. Refleksi sederhana dapat dilakukan secara lisan agar sesuai dengan kemampuan siswa kelas rendah.

Pada pembelajaran berikutnya, guru dapat menggunakan sistem rotasi pasangan. Siswa tidak selalu berpasangan dengan teman yang sama. Rotasi ini membantu memperluas interaksi sosial dan mencegah siswa hanya

bergantung pada teman tertentu. Namun, rotasi perlu tetap memperhatikan kenyamanan siswa. Guru dapat mengatur pasangan secara bertahap agar siswa yang pemalu tidak merasa tertekan. Pengembangan lain adalah penggunaan penilaian formatif selama permainan. Guru dapat memberi catatan kecil tentang siswa yang cepat memahami, siswa yang masih bingung, dan siswa yang perlu dukungan membaca. Catatan ini dapat digunakan untuk merancang bimbingan setelah pembelajaran. Dengan demikian, *Make a Match* tidak hanya menjadi strategi penyampaian materi, tetapi juga sarana mengenali kebutuhan belajar siswa.

Penelitian lanjutan dapat membandingkan *Make a Match* dengan model lain seperti *Picture and Picture* atau *Problem Based Learning* pada materi Pendidikan Pancasila. Perbandingan tersebut dapat membantu guru memilih model yang paling sesuai dengan karakter materi dan siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat melibatkan jumlah siswa yang lebih besar agar hasilnya lebih kaya.

Secara keseluruhan, pengembangan strategi ini perlu tetap memperhatikan prinsip utama pembelajaran di kelas rendah, yaitu sederhana, konkret, aktif, dan aman secara psikologis. Apabila prinsip tersebut dijaga, *Make a Match* dapat menjadi salah satu pilihan yang efektif untuk memperbaiki pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Pertimbangan Penggunaan di Kelas Rendah

Pada kelas rendah, strategi belajar perlu mempertimbangkan rentang perhatian siswa yang relatif pendek. Kegiatan yang terlalu lama dan monoton dapat membuat siswa kehilangan fokus. *Make a Match* memberi variasi karena siswa tidak hanya duduk, tetapi bergerak secara terarah. Gerakan tersebut bukan tujuan utama, melainkan cara untuk membuat siswa tetap terhubung dengan materi. Selama guru mampu mengontrol aturan, gerak siswa dapat menjadi bagian dari proses berpikir.

Guru juga perlu memperhatikan penggunaan bahasa. Pada penelitian ini, kartu yang lebih sederhana terbukti membantu siswa pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan model pembelajaran sering bergantung pada detail kecil. Kata yang sulit, kalimat yang terlalu panjang, atau contoh yang jauh dari pengalaman siswa dapat menghambat pemahaman. Sebaliknya, bahasa yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah menangkap maksud materi.

Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah rasa percaya diri siswa. Tidak semua siswa kelas II berani langsung berbicara di depan kelas. *Make a Match* dapat menjadi jembatan karena siswa lebih dulu bekerja dengan pasangan. Setelah menemukan pasangan, siswa memiliki teman yang mendukung ketika harus menyampaikan hasil. Situasi ini membuat kegiatan presentasi terasa lebih ringan dibandingkan ketika siswa diminta menjawab sendiri sejak awal.

Guru dapat menyesuaikan tingkat bantuan berdasarkan kebutuhan siswa. Siswa yang sudah cepat memahami tugas dapat diberi kartu dengan pertanyaan yang lebih menantang. Siswa yang masih kesulitan dapat memperoleh kartu dengan petunjuk gambar atau kata kunci. Diferensiasi sederhana ini memungkinkan semua siswa tetap mengikuti kegiatan tanpa merasa tertinggal. Dengan demikian, *Make a Match* dapat dipadukan dengan prinsip pembelajaran yang memperhatikan perbedaan kemampuan siswa.

Dalam pelaksanaan berikutnya, guru juga dapat melibatkan siswa dalam membuat kartu sederhana. Misalnya, siswa menggambar contoh perilaku baik, kemudian guru membantu mengubah gambar tersebut menjadi kartu permainan. Keterlibatan ini dapat menambah rasa memiliki terhadap pembelajaran. Siswa tidak hanya menggunakan media yang disiapkan guru, tetapi ikut memahami bahwa materi Pendidikan Pancasila dapat ditemukan dalam tindakan sehari-hari.

Berdasarkan pengalaman tindakan, keberhasilan *Make a Match* tidak terletak pada banyaknya kartu, tetapi pada kesesuaian kartu dengan tujuan pembelajaran. Jumlah kartu yang terlalu banyak dapat membuat siswa bingung, sedangkan kartu yang terlalu sedikit membuat kegiatan cepat selesai. Guru perlu menyesuaikan jumlah kartu dengan jumlah siswa, alokasi waktu, dan kedalaman materi. Perencanaan yang proporsional membuat pembelajaran berjalan lebih efisien dan tetap bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa strategi *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II UPT SDN 12 Batang Lawe. Ketuntasan belajar meningkat dari 33,33% pada kondisi awal menjadi 88,89% pada akhir siklus II. Rata-rata nilai akhir mencapai 91,11. Capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan klasikal sebesar 75%, sehingga tindakan dinyatakan berhasil.

Peningkatan juga terjadi pada aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru meningkat dari 62,74% pada siklus I pertemuan pertama menjadi 96,07% pada siklus II pertemuan kedua. Aktivitas siswa meningkat dari 54,90% menjadi 90,19%. Perubahan ini menunjukkan bahwa *Make a Match* membantu pembelajaran menjadi lebih aktif, terarah, dan menyenangkan. Guru disarankan menggunakan kartu yang sederhana, memberi contoh sebelum kegiatan dimulai, dan memberi bimbingan khusus kepada siswa yang belum tuntas. Penelitian berikutnya dapat mengembangkan *Make a Match* dengan artu bergambar atau mengukur aspek sikap secara lebih khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2).
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 321-334.
- Huda, M. (2022). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2020). *Cooperative learning: Efektivitas pembelajaran kelompok*. Alfabeta.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Somasi, L., Aryani, Z., & Sarmita, D. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 3(2), 110-120.
- Suprijono, A. (2020). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Yani, A., dkk. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka dan strategi pembelajaran inovatif*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ziliwu, M. H., Bawamenewi, A., Lase, B. P., & Harefa, H. O. N. (2024). Peranan Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10256-10265.