



Efektivitas Model *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Siswa SD pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Budaya

Maulida Prima Dianty^{1*}, Santoso², Nur Fajrie³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: 202233266@std.umk.ac.id¹ santoso.pgsd@umk.ac.id² nur.fajrie@umk.ac.id³

*Penulis Korespondensi 202233266@std.umk.ac.id

Abstract. This study was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students in Pendidikan Pancasila, particularly on cultural diversity material, at SD Negeri Gajah 1 and SD Negeri 2 Cabean, Demak Regency. This study aimed to analyze the differences in students' learning outcomes before and after implementing the *make a match* learning model assisted by flash cards and to determine its effectiveness in improving students' learning outcomes. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The population consisted of 49 fifth-grade students, with students of SD Negeri Gajah 1 as the experimental class and SD Negeri 2 Cabean as the control class. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. Data analysis included the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, Paired Sample T-Test, Independent Sample T-Test, and N-Gain analysis. The results showed that the data were normally distributed and homogeneous. Both the Paired Sample T-Test and Independent Sample T-Test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$. The experimental class achieved an average N-Gain of 66.24%, categorized as moderately effective, while the control class achieved 47.90%, categorized as less effective. Therefore, the *make a match* learning model assisted by flash cards had a significant effect and was moderately effective in improving students' learning outcomes on cultural diversity material.

Keywords: Cultural Diversity; Flashcard Media; Learning Outcomes; Make-A-Match Model; Pancasila Education.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya di SD Negeri Gajah 1 dan SD Negeri 2 Cabean, Kabupaten Demak. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* serta menganalisis keefektifannya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* berbentuk *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian berjumlah 49 siswa, dengan sampel kelas V SD Negeri Gajah 1 sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 2 Cabean sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji Shapiro-Wilk, Levene, *Paired Sample T-Test*, *Independent Sample T-Test*, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 66,24% berkategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol sebesar 47,90% berkategori kurang efektif. Dengan demikian, model *make a match* berbantuan media *flash card* berpengaruh signifikan dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Keberagaman Budaya; Media *Flash Card*; Model *Make A Match*; Pendidikan Pancasila.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu muatan pembelajaran yang memiliki fungsi strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, moralitas, dan sikap toleransi kepada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Melalui muatan ini, siswa diharapkan tidak hanya menguasai pengetahuan secara kognitif, tetapi juga mampu menghayati dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam menghargai keberagaman budaya yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia (Resmana & Dewi, 2021). Kenyataan di lapangan

menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi dan wawancara pratindakan di kelas V SD Negeri Gajah 1 dan SD Negeri 2 Cabean, Kabupaten Demak, memperlihatkan tingkat keaktifan siswa yang tergolong rendah, dengan skor observasi masing-masing berada pada kategori kurang. Siswa cenderung pasif selama pembelajaran dan mudah merasa jenuh, khususnya pada materi keberagaman budaya yang sarat muatan hafalan. Pembelajaran di kedua sekolah memang telah mengacu pada Kurikulum Merdeka, namun pelaksanaannya masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, sementara pemanfaatan media pembelajaran interaktif belum dilakukan secara konsisten. Kondisi tersebut berdampak pada hasil Penilaian Tengah Semester, yakni sebanyak 80,95% siswa kelas V SD Negeri Gajah 1 dan 78,57% siswa kelas V SD Negeri 2 Cabean masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

Rendahnya hasil belajar tersebut erat kaitannya dengan pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses berpikir dan pemahaman materi. Harahap et al. (2023), menegaskan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, sehingga rendahnya capaian belajar mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum berjalan optimal dan memerlukan pendekatan yang lebih inovatif. Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu kunci untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Adiningrat & Albina, 2024).

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan tersebut adalah model kooperatif tipe *make a match*, yaitu model pembelajaran berbasis permainan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Rahmadiansyah, (2022), menjelaskan bahwa model ini menitikberatkan pada aktivitas mencari pasangan antara pertanyaan dan jawaban sesuai topik yang dipelajari, sehingga mampu melibatkan siswa secara aktif dan mengurangi kejenuhan belajar. Penelitian Setiawan et al. (2020) membuktikan bahwa penerapan model *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh selisih rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mencapai 19,89%. Efektivitas model ini akan semakin optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik (Kurnia & Haerudin, 2023). Media *flash card* dipilih dalam penelitian ini karena merupakan media visual berbentuk kartu dua sisi yang memadukan gambar dengan keterangan singkat, sehingga membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak menjadi

lebih konkret. Karakteristik ini selaras dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang menurut Piaget berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui bantuan objek nyata dibandingkan penjelasan verbal semata. Penelitian Putri et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 60 pada *pretest* menjadi 85 pada *posttest*, atau meningkat sebesar 25 poin.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji keterkaitan model *make a match* dengan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Emilia et al. (2025) meneliti pengaruh model *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V dan menemukan pengaruh yang signifikan, dibuktikan dengan nilai *t hitung* yang lebih besar daripada *t tabel* ($6,13 > 2,020$). Sejalan dengan itu, Aprialda et al. (2024) mengungkapkan bahwa penerapan model *make a match* berbantuan media Wordwall pada mata pelajaran IPS menghasilkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($\text{Sig.} < 0,05$), dengan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 23,28 dibandingkan 15,00 pada kelompok kontrol. Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan model *make a match* sebagai variabel bebas untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi berbeda pada mata pelajaran, media pendamping, dan konteks materi yang dikaji.

Berdasarkan kajian terdahulu, penelitian mengenai penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya masih terbatas. Selain itu, penelitian yang membandingkan efektivitas media *flash card* dengan media gambar menggunakan model pembelajaran yang sama juga belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* dengan desain *pretest-posttest control group* untuk membandingkan efektivitas kedua media terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menumbuhkan kesadaran, pemahaman, dan komitmen siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Resmana & Dewi, 2021). Namun demikian, muatan ini tidak semata-mata menekankan aspek pengetahuan, melainkan juga pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa, termasuk sikap menghargai keberagaman budaya yang menjadi salah satu kekayaan Indonesia. Materi keberagaman budaya sendiri memuat cakupan yang cukup luas, meliputi keberagaman suku bangsa, rumah adat, tarian daerah, makanan khas daerah, alat musik tradisional, serta pakaian adat, sehingga menuntut pendekatan pembelajaran yang mampu menyajikan konsep-konsep tersebut secara konkret dan mudah diingat oleh siswa sekolah dasar.

Ketidaksesuaian antara karakteristik materi yang sarat muatan hafalan dengan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan di lapangan menjadi salah satu akar permasalahan rendahnya hasil belajar siswa. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif melalui pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Dahlan, 2025), serta mampu mengaitkan materi dengan realitas yang dihadapi siswa agar mereka dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Syifaurrehman et al. 2025). Oleh karena itu, penerapan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi kebutuhan mendesak untuk menjawab persoalan tersebut, bukan hanya sebagai variasi metode mengajar, tetapi sebagai upaya sistematis untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik siswa dan tuntutan materi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model *make a match* berbantuan media *flash card* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya kelas V, dan menganalisis keefektifan model *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran inovatif serta menjadi bahan pertimbangan praktis bagi guru sekolah dasar dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu jenis penelitian yang memberikan perlakuan tertentu untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2023). Desain yang digunakan adalah quasi experimental design bentuk *pretest-posttest* control group design, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa penempatan subjek secara acak penuh (Anantasia, 2025). Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media *flash card*, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media gambar, sehingga kedua kelompok menerima model pembelajaran yang identik dan hanya berbeda pada jenis media pendukungnya.

Tabel 1. Bentuk Rancangan Penelitian.

Kelas	pretest	Perlakuan	Posttest
K	Q1	X	Q2
E	Q3	Y	Q4

(Sugiyono, 2023), Keterangan : E: Kelas Eksperimen, K: Kelas Kontrol, Q1 dan Q3: *Pretest*, Q2 dan Q4: *Posttest*, X: Perlakuan menggunakan model *make a match* berbantuan media gambar, Y : Pemberian perlakuan model *make a match* berbantuan media *flash card*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Gajah 1 dan SD Negeri 2 Cabean, Kabupaten Demak, yang berjumlah 49 siswa, terdiri atas 21 siswa SD Negeri Gajah 1 (9 perempuan dan 12 laki-laki) dan 28 siswa SD Negeri 2 Cabean (12 perempuan dan 16 laki-laki). Penentuan sampel dilakukan dengan teknik nonprobability sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih (Febriyanti, 2023). Melalui teknik tersebut, seluruh siswa kelas V SD Negeri Gajah 1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Cabean ditetapkan sebagai kelas kontrol, sehingga jumlah sampel penelitian sama dengan jumlah populasi, yaitu 49 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar tes *pretest* dan *posttest* yang terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal isian, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran (Sekar, 2025). Wawancara terstruktur dilakukan kepada guru kelas dan siswa untuk menggali informasi mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran serta faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar (Rivaldi et al., 2023). Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif melalui soal *pretest* dan *posttest* (Zahra & At-taqiyyah, 2024), sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa nama siswa, nilai, dan foto kegiatan pembelajaran (Waruwu, 2024).

Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS versi 25. Data dianalisis melalui uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene sebagai uji prasyarat analisis. Setelah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen serta *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tingkat keefektifan penerapan model pembelajaran dianalisis menggunakan uji N-Gain berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh (Wahab, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan pada masing-masing kelas, terdiri atas satu kali *pretest*, tiga kali pertemuan penerapan model pembelajaran, dan satu kali *posttest*. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media *flash card*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media gambar, dengan materi yang sama pada setiap pertemuan, yaitu budaya daerah Indonesia, bentuk-bentuk budaya daerah, dan pelestarian budaya daerah. Desain ini memastikan bahwa satu-satunya perbedaan perlakuan antara kedua kelompok terletak pada jenis media pembelajaran yang digunakan, sehingga pengaruh media terhadap hasil belajar dapat teridentifikasi secara lebih terkontrol.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok masih tergolong rendah. Pada kelas eksperimen, hanya 6 siswa (28,6%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 15 siswa (71,4%) belum tuntas, dengan nilai tertinggi 70, nilai terendah 45, dan rata-rata 60,52. Pada kelas kontrol, sebanyak 5 siswa (17,9%) mencapai ketuntasan dan 23 siswa (82,1%) belum tuntas, dengan nilai tertinggi 70, nilai terendah 40, dan rata-rata 58,89. Data tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara sebelum diberikan perlakuan.

Setelah pemberian perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang berbeda antara kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, seluruh 21 siswa (100%) telah mencapai ketuntasan, dengan sebagian besar memperoleh nilai pada interval 78–88 (52,4%) dan 89–100 (38,1%); nilai tertinggi mencapai 95, nilai terendah 75, dan rata-rata 86,19. Pada kelas kontrol, seluruh 28 siswa (100%) juga telah mencapai ketuntasan, dengan sebagian besar memperoleh nilai pada interval 78–88 (57,1%) dan 67–77 (42,9%); nilai tertinggi 88, nilai terendah 70, dan rata-rata 78,75. Kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan, namun rata-rata capaian kelas eksperimen tercatat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 2. Rekapitulasi Rata-Rata Skor *Pretest* dan *Posttest*.

Kelas	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Nilai Tertinggi (<i>Posttest</i>)	Nilai Terendah (<i>Posttest</i>)
Eksperimen	60,52	86,19	95	75
Kontrol	58,89	78,75	88	70

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25 untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.

Kategori	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,932	21	0,154
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,964	21	0,604
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,942	28	0,128
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,975	28	0,718

Nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,154 dan 0,604, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,128 dan 0,718. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* maupun *posttest* pada kedua kelompok berdistribusi normal dan telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke analisis parametrik berikutnya. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Levene.

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Posttest</i>	0,725	1	47	0,399

Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,399, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga data hasil belajar kedua kelompok dinyatakan memiliki varians yang homogen. Terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, yaitu Paired Sample T-Test dan Independent Sample T-Test.

Uji Paired Sample T-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen setelah diterapkan model *make a match* berbantuan media *flash card*.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test.

Data	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest–Posttest</i> Kelas Eksperimen	-38,500	20	0,000

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* pada kelas eksperimen.

Uji Independent Sample T-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada aspek media pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-Test.

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Posttest (Equal variances assumed)	4,989	47	0,000	7,440

Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model *make a match* berbantuan media *flash card* dengan siswa yang belajar menggunakan model *make a match* berbantuan media gambar. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelompok berdasarkan selisih skor *pretest* dan *posttest*.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain.

Kelas	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Rata-Rata N-Gain (%)	Kriteria
Eksperimen	60,52	86,19	66,24	Cukup Efektif
Kontrol	58,89	78,75	47,90	Kurang Efektif

Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 66,24% dengan kriteria cukup efektif, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 47,90% dengan kriteria kurang efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media *flash card* lebih besar dibandingkan kelas yang menggunakan media gambar, meskipun kedua kelompok menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan tahapan yang identik.

Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya. Rata-rata nilai *pretest* siswa kelas eksperimen sebesar 60,52 meningkat menjadi 86,19 pada *posttest*, disertai peningkatan ketuntasan belajar dari 28,6% menjadi 100%. Peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil Paired Sample T-Test yang menghasilkan signifikansi 0,000, yang berarti perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan bersifat nyata secara statistik, bukan sekadar kebetulan.

Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan karakteristik model *make a match* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui aktivitas mencari dan mencocokkan pasangan kartu soal dan jawaban. Melalui aktivitas tersebut, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, dan membangun kaitan antarkonsep, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan metode ceramah yang berpusat pada guru. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang memandang pengetahuan

dibangun melalui pengalaman dan keterlibatan aktif siswa, serta teori pembelajaran kooperatif yang menekankan bahwa interaksi sosial dalam kelompok kecil dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran individual (Listiani et al., 2026).

Peran media *flash card* turut menjadi faktor penentu keberhasilan penerapan model tersebut. *Flash card* memadukan unsur visual berupa gambar dengan keterangan singkat mengenai keberagaman budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional, sehingga membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Karakteristik ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yakni tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep apabila disajikan dalam bentuk visual atau objek nyata dibandingkan penjelasan verbal semata.

Perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui Independent Sample T-Test menghasilkan signifikansi 0,000, yang menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok bersifat signifikan secara statistik. Oleh karena kedua kelompok menerima sintaks model pembelajaran yang identik, perbedaan hasil belajar tersebut tidak dapat dikaitkan dengan model pembelajaran, melainkan dengan media pembelajaran yang digunakan. *Flash card* memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal dibandingkan media gambar karena menggabungkan informasi visual dan verbal secara bersamaan, sehingga siswa tidak hanya mengamati objek, tetapi juga memperoleh keterangan yang memperjelas makna gambar tersebut. Sebaliknya, media gambar hanya menyajikan informasi visual sehingga pemahaman siswa lebih bergantung pada penjelasan guru atau kemampuan mereka menafsirkan gambar.

Hasil uji N-Gain memperkuat temuan tersebut, dengan rata-rata peningkatan kelas eksperimen sebesar 66,24% (kategori cukup efektif) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 47,90% (kategori kurang efektif). Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Citra & Bektiningsih (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* bergambar lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan media gambar biasa pada penerapan model pembelajaran kooperatif. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan simpulan Irawati et al. (2026) bahwa media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan verbal mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal dibandingkan media yang hanya mengandalkan penyajian visual semata. Temuan penelitian ini turut memperkuat hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Emilia et al. (2025) dan Aprialda et al. (2024) yang sama-sama membuktikan bahwa model *make a match* berpengaruh signifikan terhadap hasil

belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Kesesuaian temuan pada konteks mata pelajaran yang berbeda ini memperkuat asumsi bahwa model *make a match* secara konsisten mampu memberikan dampak positif terhadap capaian belajar siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, perbedaan besaran peningkatan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, media pendamping, serta lama waktu perlakuan yang diberikan, sehingga hasil penelitian ini perlu dimaknai secara kontekstual dan tidak digeneralisasikan secara mutlak pada seluruh kondisi pembelajaran.

Selain aspek kognitif yang terukur melalui skor *pretest* dan *posttest*, hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran juga memperlihatkan perubahan pada aspek keaktifan siswa. Siswa pada kelas eksperimen tampak lebih antusias dan terlibat aktif selama kegiatan mencari pasangan kartu *flash card* dibandingkan pada tahap *pretest*, yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam tanya jawab. Perubahan sikap belajar ini memperkuat argumen bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya bersumber dari faktor kognitif semata, tetapi juga dari peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa yang didorong oleh kombinasi model pembelajaran berbasis permainan dan media visual yang menarik.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasilnya. Jumlah sampel yang terbatas pada dua sekolah dengan total 49 siswa serta rentang waktu perlakuan yang relatif singkat, yaitu tiga kali pertemuan, menyebabkan hasil penelitian ini belum tentu dapat digeneralisasikan pada populasi siswa sekolah dasar secara lebih luas. Selain itu, penggunaan desain quasi experimental tanpa randomisasi penuh memungkinkan adanya variabel luar yang tidak sepenuhnya terkendali, seperti perbedaan karakteristik individual siswa maupun kondisi kelas pada masing-masing sekolah. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas dan durasi perlakuan yang lebih panjang perlu dilakukan untuk memperkuat generalisasi temuan ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang mendukung penerapan model *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penggunaan media *flash card* terbukti membantu siswa memahami dan mengingat materi keberagaman budaya secara lebih efektif karena menyajikan informasi dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan, sehingga dapat dijadikan alternatif pengembangan media pada materi Pendidikan Pancasila lainnya guna menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Guru juga dapat mempertimbangkan variasi bentuk kartu *flash card* yang lebih kaya, misalnya dengan

menambahkan unsur audio atau digital interaktif, untuk semakin memperkuat pemahaman siswa pada materi-materi Pendidikan Pancasila lainnya di jenjang sekolah dasar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* pada siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya, sebagaimana dibuktikan oleh hasil Paired Sample T-Test dengan signifikansi 0,000. Model *make a match* berbantuan media *flash card* juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model *make a match* berbantuan media gambar, yang dibuktikan melalui hasil Independent Sample T-Test dengan signifikansi 0,000 serta rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 66,24% (kategori cukup efektif) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 47,90% (kategori kurang efektif). Dengan demikian, penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* dapat menjadi salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya.

Temuan yang diperoleh, guru disarankan memanfaatkan model *make a match* berbantuan media *flash card* sebagai alternatif pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran lebih aktif dan bermakna. Peneliti selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, memperpanjang durasi perlakuan, serta menguji penerapan model *make a match* berbantuan media *flash card* pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

DAFTAR REFERENSI

- Adiningrat, N., & Albina, M. (2024). Pentingnya perencanaan strategi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *1*, 141–153. <https://www.neliti.com/publications/588232>
- Al., H., et al. (2023). Pengaruh perkembangan kemampuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Algebra*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.74>
- Anantasia, G. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *[Nama jurnal belum dicantumkan]*, 5(2), 183–192. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/811>

- Aprialda, G., Solihat, A. N., & Gumilar, R. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 12(1), 247. <https://doi.org/10.24127/jp.v12i1.10419>
- Citra, D., & Bektiningsih, K. (2026). Pengembangan flashcard bergambar berbasis media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi rumah adat di Indonesia kelas V sekolah dasar. *Paedagogie*, 21(1), 459–468. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16127>
- Dahlan, S. F. (2025). Pembelajaran aktif sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif. *Azkie*, 2(1), 15–26. <https://publicajournal.com/index.php/azkie/article/view/27/17>
- Emilia, R., Dedi, P., & Firdaus, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri. [Nama jurnal belum dicantumkan], 4, 1–11. <https://jurnal.semnapssh.com>
- Febriyanti, B. N. (2023). Teknik pengambilan sampel. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net>
- Irawati, H., Nisa, H., Basarrudin, M., Tinggi, S., Tarbiyah, I., & Ulum, D. (2026). Analisis literatur: Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar. *JAMED*, 2(2), 337–349. <https://journal.yapakama.com/index.php/JAMED/article/view/463>
- Kurnia, G., & Haerudin, D. (2023). Model *Make a Match* berbantu media kartu Q&A (*Question and Answers*) terhadap kemampuan memahami materi dongeng. *Bahasa dan Sastra*, 23(1), 143–154. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v23i1.59884
- Listiani, et al. (2026). Analisis model pembelajaran kooperatif: Implikasi terhadap hasil belajar siswa di kelas sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 234–260. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i2.50285>
- Putri, D. N. P., Wirawati, B., & Darsono. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran flashcard pada siswa kelas 2 SD. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(4), 6021–6027. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/988>
- Rahmadiansyah, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VII pada materi himpunan. [Nama jurnal belum dicantumkan], 2, 310–322. <https://jurnal.desantapublisher.com/>
- Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan Pancasila untuk merealisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 473–485. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.134>
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net>
- Sekar. (2025). Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. *Indonesian Research Journal on Education*, 5, 539–545. <https://irje.org/index.php/irje>
- Setiawan, A., Kusmawanti, R. N., & Pratama, D. F. (2020). Meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa SD kelas IV melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. *Journal of Elementary Education*, 3(1), 12–18. <https://www.academia.edu/download/105524591/1345.pdf>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Syifaurrahmah, Fiqriani, & Karoma, I. (2025). Strategi mengajar yang efektif dan peran guru sebagai kunci pembelajaran bermakna. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3, 244–254. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i1.364>
- Wahab, A., et al. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://pdfs.semanticscholar.org/8de8/be521b4102a42c318fec3d4ec4dcd375ff94.pdf>
- Zahra, A. A., & At-taqiyyah, A. K. (2024). Mengukur kemampuan kognitif tingkat tinggi dengan pertanyaan pilihan ganda. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(4), 462–470. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i4.336>