

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA
MATA PELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 LANDUNGSARI
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI



OLEH

ALFRIDA ALEN

2018720001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADewi
MALANG
2024**

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penerapan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang. Dalam model ini, siswa diminta untuk mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan materi PPKn, dengan tujuan untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Make a Match secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, serta memperbaiki minat, partisipasi aktif, dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hasil ini mengindikasikan bahwa model ini merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam membuat pelajaran PPKn lebih menarik dan memberikan manfaat tambahan bagi siswa.

Kata Kunci: Menciptakan Sesuaian, PPKn, Hasil Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sangat penting di sekolah dasar untuk membentuk karakter siswa dan pemahaman mereka tentang nilai-nilai dasar yang mendasari kehidupan berbangsa dan bernegara. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan tentang Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI, tetapi juga berusaha mendorong sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai ini (Surandoko et al., 2023). Akibatnya, diharapkan siswa menjadi warga negara yang bermoral, mencintai negara mereka, dan memahami dan menghargai hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara (Sugiharto, Dhofir, et al., 2024). Tujuan mulia ini seringkali tidak tercapai dengan baik karena berbagai masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Menurut Susanto (2018), membuat materi teoretis menjadi menarik dan mudah dipahami siswa merupakan masalah utama dalam pembelajaran PPKn. Menurut Lestari (2020), materi PPKn sering dianggap abstrak dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan tidak tertarik untuk mempelajarinya. Penggunaan pendekatan pendidikan yang konvensional dan monoton, seperti ceramah atau pembelajaran satu arah, memperparah hal ini. Metode-metode ini menekankan penyampaian informasi daripada keterlibatan dan interaksi siswa (Sugiharto et al., 2023). Akibatnya, siswa cenderung menjadi pasif selama proses pembelajaran, yang mengakibatkan mereka tidak memiliki keinginan untuk belajar (Aulia, 2022).

Hasil belajar siswa dalam PPKn seringkali di bawah standar karena kondisi ini (Pramudita Irianti et al., 2023). Ini menunjukkan bahwa inovasi diperlukan dalam pembelajaran PPKn agar pelajaran tidak hanya diingat, tetapi juga dipahami dan diterapkan oleh siswa. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru harus mampu menggunakan metode yang lebih interaktif dan kontekstual dan membuat belajar menyenangkan dan menantang (Susilo, 2020). Model pembelajaran interaktif seperti *Make a Match* adalah solusi untuk masalah ini.

Siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga bekerja sama dalam kelompok dengan model ini, yang membuat suasana belajar lebih dinamis dan menarik (Rozhana et al., 2023). Diharapkan bahwa penerapan model *Make a Match* akan membantu siswa mengatasi kebosanan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi PPKn (Sari, 2021).

Sekolah dasar SDN 1 Landungsari di Kabupaten Malang sangat berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Sekolah ini terus menerus menerapkan berbagai strategi pendidikan yang kreatif untuk mencapai tujuan pembelajarannya dengan paling baik. Di sekolah ini, PPKn menjadi salah satu fokus pengembangan utama karena merupakan mata pelajaran penting dalam membentuk karakter siswa. Siswa kelas IV dalam mata pelajaran PPKn masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Siswa masih melakukan sedikit, yang menunjukkan bahwa metode yang digunakan saat ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Menurut observasi awal, salah satu faktor utama yang bertanggung jawab atas hasil belajar yang rendah adalah kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran PPKn saat ini umumnya diberikan melalui pendekatan yang monoton dan tidak interaktif, seperti ceramah atau pembelajaran satu arah. Ketika siswa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran, mereka berhenti berpartisipasi dalam proses, yang pada akhirnya menyebabkan mereka tidak memahami materi dan hasil belajar.

Inovasi dalam pembelajaran kelas diperlukan dalam situasi ini. Pendekatan yang lebih interaktif dan menarik diperlukan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam belajar. Metode ini tidak hanya akan membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar, tetapi juga akan membuat pemahaman mereka tentang topik menjadi lebih konkret dan relevan. Model seperti ini dapat meningkatkan suasana belajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Pada akhirnya, diharapkan bahwa ini akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam PPKn untuk menyelesaikan masalah renda. Terbukti bahwa model pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah atau instruksi satu arah tidak efektif, terutama dalam bidang seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai dan bagaimana mereka dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa sangat penting. Untuk tujuan ini, model pembelajaran "Make a Match" adalah salah satu yang dapat diandalkan karena dirancang untuk menjadikan belajar menyenangkan dan menantang.

Model pembelajaran *Make a Match* berbasis pada aktivitas mencocokkan atau memasang informasi yang relevan dengan materi yang dipelajari (Rahmat, 2020). Proses mencocokkan ini tidak hanya melibatkan pemikiran kritis tetapi juga interaksi sosial di antara siswa, karena mereka sering bekerja dalam kelompok kecil atau berpasangan untuk menemukan pasangan yang tepat (Wulandari, 2019). Aktivitas ini membuat siswa lebih aktif dalam belajar, mengurangi rasa bosan, dan meningkatkan konsentrasi mereka terhadap materi yang diajarkan (Nurhayati, 2021). Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dapat tercipta di kelas, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Sugiharto, Mubarak, et al., 2024).

Keuntungan lain dari model *Make a Match* adalah kemampuannya untuk membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Lestari, 2020). Dengan menggunakan kartu yang berisi informasi visual atau verbal yang jelas, siswa dapat lebih mudah mengasosiasikan konsep-konsep yang sulit dengan pengalaman nyata atau pengetahuan sebelumnya (Rozhana & Anwar, 2022). Pada akhirnya, model pembelajaran *Make a Match* diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang menekankan pada pengembangan karakter dan pemahaman nilai-nilai kebangsaan seperti PPKn (Rozhana & Anwar, 2019).

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Melalui aktivitas yang melibatkan gerakan fisik dan mental ini, siswa

diajak untuk tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam konteks yang lebih luas.

Keunggulan model Make a Match terletak pada pendekatannya yang holistik, di mana tidak hanya aspek kognitif siswa yang diasah, tetapi juga kemampuan sosial mereka. Dalam pelaksanaannya, siswa diajak untuk bekerja sama dalam kelompok atau berpasangan, yang tidak hanya meningkatkan interaksi sosial, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemandirian. Pembelajaran menjadi lebih dinamis, karena siswa tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Selain itu, metode ini memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi secara real-time terhadap pemahaman siswa, sehingga dapat segera memberikan umpan balik yang diperlukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada.

Siswa di kelas IV SDN 1 Landungsari diharapkan lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran karena pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini. Lebih dari itu, melalui model ini diharapkan siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan kebangsaan yang terkandung dalam mata pelajaran PPKn. Diharapkan hal ini akan berdampak positif tidak hanya pada prestasi akademik siswa, tetapi juga pada pembentukan bangsa.

B. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran Make a Match dalam mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang?
- 2) Apakah penggunaan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang dalam mata pelajaran PPKn?

C. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Make a Match dalam mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang.
- 2) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang pada mata pelajaran PPKn.

D. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini hanya difokuskan pada satu topik pembelajaran, yaitu materi tentang sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.
- 2) Aspek yang dievaluasi meliputi kemampuan kognitif siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PPKn melalui penggunaan model pembelajaran Make a Match.
- 3) Subjek penelitian ini terdiri dari 21 siswa kelas IV di SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, Penelitian ini diharapkan bisa membantu mengembangkan teori pembelajaran yang menekankan betapa pentingnya siswa berinteraksi aktif dengan materi pelajaran untuk meningkatkan pemahaman mereka dan hasil belajar mereka. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk pengembangan model pembelajaran interaktif lainnya, serta menekankan betapa pentingnya komponen kognitif dan sosial dalam proses pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a) Untuk Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah, khususnya dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk menerapkan model Make a Match secara lebih luas di bidang lain sebagai bagian dari upaya sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu sekolah dalam membuat kebijakan dan peraturan yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b) Untuk Guru:

Bagi guru, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang metode pengajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini juga membantu guru dalam mengevaluasi efektivitas metode

yang mereka gunakan dan mendorong mereka untuk terus berinovasi dalam membangun strategi pengajaran yang sesuai desain.

c) Untuk Siswa:

Pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif merupakan keuntungan nyata bagi siswa. Model Make a Match dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi, serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Hasil belajar yang lebih baik diharapkan juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mendorong mereka untuk berusaha lebih keras untuk belajar.

d) Untuk Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti berikutnya untuk melakukan studi lebih mendalam tentang bagaimana model Make a Match bekerja dalam berbagai konteks pembelajaran. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan melakukan studi komparatif antara model Make a Match dan model pembelajaran interaktif lainnya, atau dengan menerapkan model ini di berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk mengeksplorasi bagaimana model Make a Match bekerja dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, M. (2022). Metode Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-56.
- Lestari, D. (2020). Pendidikan Karakter Melalui PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 12(2), 88-102.
- Nurhayati, S. (2021). Penerapan Model Make a Match untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(3), 135-150.
- Pramudita Irianti, N., Alam Wicaksono, A., Yusuf Kholil, A., Metha Rozhana, K., Studi Pendidikan Matematika, P., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Studi Agribisnis, P. (2023). Penguatan Literasi Numerasi untuk Siswa Sekolah Dasar di SDN Merjosari 4 Malang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 91-98.
- Rozhana, K. M., & Anwar, M. F. N. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Daerah Trenggalek Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2), 39-46.
- Rozhana, K. M., & Anwar, Moh. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multiple Intelligences untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 95-103. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.5957>
- Rozhana, K. M., Atmaja, A. T., Irianti, N. P., Sari, N. K., & Avalentina, K. Z. (2023). Implementation of the STEAM model in mathematics subjects to improve learning outcomes. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 7(2), 142-148. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v7i2.8540>
- Rahmat, A. (2020). Model Pembelajaran Make a Match sebagai Pendekatan Interaktif dalam Pendidikan PPKn. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(2), 67-80.
- Sari, R. (2021). Dampak Penggunaan Model Make a Match terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 101-115.
- Sugiharto, F. B., Dhofir, R., Hamid, A., & Surandoko, T. (2024). Optimalisasi Praktik Pertanian Berkelanjutan Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Petani Kopi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 69-74. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v14i1.3122>
- Sugiharto, F. B., Mubarak, Z. Al, Thoif, M., & Surandoko, T. (2024). Strategi Pengembangan Keterampilan Hidup Warga Belajar Paket C Melalui Pelatihan Kaligrafi Di PKBM Al Mubarak 2 Genteng, Banyuwana. *JAPI (Jurnal Akses Pengabdian Indonesia)*, 9(2), 133-139.
- Sugiharto, F. B., Widodo, W., Rozhana, K. M., & Mollu, P. B. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pengembangan Karakter Siswa di. *Tingkat Sekolah Dasar. Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 95-102.

- Surandoko, T., Rozhana, K. M., & Sugiharto, F. B. (2023). *Implementasi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Budaya Sekolah pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Landungsari Kabupaten Malang*.
- Susanto, H. (2018). Tantangan dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 20(3), 145-160.
- Susilo, A. (2020). Metode Inovatif dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 13(4), 234-248.
- Wulandari, T. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Make a Match dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 95-108.