



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar PKn

NADILA INDRIANI SIREGAR¹

Pendidikan PKn
Universitas Graha Nusantara

DEWI SARTIKA²

Pendidikan PKn
Universitas Graha Nusantara
dewisartika091978@gmail.com

ARYANI HASUGIAN^{3*}

Pendidikan PKn
Universitas Graha Nusantara
aryanihasugian050175@gmail.com

 <https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v6i1.641>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan media kartu. Masalah utama yang diidentifikasi adalah rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di MA Nurul Falah Tamosu dengan subjek sebanyak 35 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, di mana rata-rata nilai siswa meningkat dari tahap awal ke siklus pertama dan mencapai puncaknya pada siklus kedua. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami kenaikan yang konsisten. Dengan demikian, penggunaan model Make A Match efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan meningkatkan capaian kognitif siswa pada materi Kebhinnekaan.

Article History:

Received : 02/01/2026

Revised : 18/01/2026

Approved : 22/01/2026

Corresponding Author:

aryanihasugian050175@gmail.com
(ARYANI HASUGIAN)

Kata Kunci : Make A Match, Media Kartu, Hasil Belajar, PKn.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional memiliki peran fundamental dalam mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat (Faratunnisa & Afifah, 2024). Sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, maupun keterampilan yang diperlukan bagi masyarakat dan bangsa (Mustafa, 2022;



Rahim et al., 2024). Dalam penelitian ini, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi instrumen krusial untuk membina karakter siswa agar memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara yang kuat.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara idealisme kurikulum dengan praktik instruksional di kelas. Hingga saat ini, proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Metode ceramah yang bersifat monolog menyebabkan interaksi aktif antara guru dan siswa maupun antar-sesama siswa jarang terjadi. Kondisi ini membuat siswa kurang terampil dalam menjawab pertanyaan, sulit memahami konsep yang abstrak, dan cenderung belajar secara individual tanpa adanya kolaborasi yang konstruktif. Pengetahuan yang diperoleh siswa tidak dibangun secara mandiri, melainkan hanya sekadar transfer informasi yang cepat terlupakan (Humam & Hanif, 2025).

Permasalahan tersebut teridentifikasi secara nyata di MA Nurul Falah Tamosu, khususnya pada mata pelajaran PKn kelas X. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa terlihat jelas pada materi "Kebhinnekaan". Siswa sering kali merasa jenuh dan kesulitan memahami substansi materi karena metode pengajaran yang kurang variatif dan minimnya penggunaan media pendukung yang interaktif. Jika kondisi ini dibiarkan, maka tujuan pembelajaran PKn untuk membentuk warga negara yang cerdas dan kritis tidak akan tercapai secara optimal.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam model pembelajaran yang mampu merangsang aktivitas serta motivasi siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (mencari pasangan) muncul sebagai solusi strategis (Dewi et al., 2021; Humam & Hanif, 2025; SUGIHARTO et al., 2024; Uki & Liunokas, 2021). Model yang dikembangkan oleh Lorna Curran ini memiliki karakteristik yang menyenangkan karena mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar (Achadah, 2025). Dengan bantuan media kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, siswa didorong untuk bekerja sama, berpikir cepat, dan terlibat aktif secara fisik maupun kognitif dalam mencari pasangan kartunya.

Penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang demokratis dan kolaboratif, yang pada akhirnya akan meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar PKn pada materi Kebhinnekaan melalui implementasi model kooperatif tipe *Make A Match* di kelas X MA Nurul Falah Tamosu Tahun Pelajaran 2024-2025.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

(Machali, 2022; Mirnawati Mirnawati, 2020) Penelitian dilaksanakan di kelas X MA Nurul Falah Tamosu Tahun Pelajaran 2024-2025 dengan jumlah subjek 35 siswa. Guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan kartu lain yang berisi jawaban. Siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Poin diberikan kepada siswa yang berhasil menemukan pasangannya dengan tepat dan cepat. Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif komparatif dengan membandingkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar dari tes awal, Siklus I, hingga Siklus II. Indikator keberhasilan ditetapkan berdasarkan peningkatan skor rata-rata kelas.

C. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus yang dirancang secara sistematis untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa kelas X MA Nurul Falah Tamosu pada mata pelajaran PKn melalui implementasi model *Make A Match*. Fokus utama dalam pengumpulan data adalah hasil tes belajar pada setiap akhir siklus yang difokuskan pada penguasaan materi Kebhinnekaan.

Pada tahap kondisi awal atau *pre-test*, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan dasar siswa masih berada di bawah standar minimal dengan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 59,86. Pada fase ini, ketuntasan klasikal belum tercapai karena sebagian besar siswa gagal melewati ambang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Secara kualitatif, suasana kelas terlihat pasif di mana siswa cenderung jenuh dan kurang bersemangat akibat dominasi metode ceramah yang monoton.

Memasuki pelaksanaan Siklus I, guru mulai mengintegrasikan model *Make A Match* dengan membagi siswa ke dalam kelompok pemegang kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Hasilnya menunjukkan tren positif dengan peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 69,60. Meskipun terdapat kenaikan, temuan observasi menunjukkan bahwa manajemen waktu belum berjalan optimal dan kondisi kelas masih cukup gaduh karena siswa masih berada dalam tahap adaptasi terhadap aturan permainan mencari pasangan kartu.

Berdasarkan refleksi dari siklus pertama, dilakukan penyempurnaan pada pelaksanaan Siklus II, terutama pada aspek efisiensi pembagian kartu dan penguatan pengelolaan kelas. Perbaikan ini membuahkan hasil yang sangat signifikan dengan capaian nilai rata-rata melonjak hingga 74,28. Persentase ketuntasan klasikal meningkat tajam dan interaksi antar-siswa menjadi lebih solid. Siswa tidak hanya mampu menemukan pasangan kartu secara cepat, tetapi juga mampu menjelaskan konsep Kebhinnekaan dengan lebih mendalam melalui kerja sama tim yang efektif.

Peningkatan capaian hasil belajar siswa dari tahap pra-tindakan hingga siklus terakhir disajikan secara statistik pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Perbandingan Statistik Hasil Belajar Siswa

Tahap Penelitian	Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Keterangan Kualitatif
Pra-Tindakan (Pre-test)	59,86	75	45	Rendah / Pasif
Siklus I	69,60	85	55	Sedang / Mulai Aktif
Siklus II	74,28	95	65	Tinggi / Sangat Aktif

Sumber: Pengolahan data 2025

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh data kualitatif yang menunjukkan perubahan perilaku dan respons positif dari berbagai pihak terkait di lingkungan sekolah, sebagaimana dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1
Bukti Kualitatif (Evidence) Perubahan Perilaku Belajar

Aspek Perubahan	Deskripsi Temuan Lapangan
Peningkatan Motivasi	Siswa merasa materi Kebhinnekaan lebih mudah dipahami karena metode yang digunakan menyenangkan.
Keterlibatan Aktif	Strategi efektif mendorong siswa memanfaatkan gagasan untuk memecahkan persoalan baru di kelas.
Respon Manajemen	Siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap paradigma pembelajaran baru.

Sumber: Pengolahan data 2025

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan rangkaian penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, terlihat adanya transformasi signifikan dalam kualitas proses dan hasil belajar siswa di MA Nurul Falah Tamosu. Keberhasilan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata kelas yang konsisten, mulai dari tahap pra-tindakan (59,86), meningkat pada Siklus I (69,60), dan mencapai puncaknya pada Siklus II (74,28). Peningkatan ini menunjukkan bahwa perubahan strategi dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran aktif memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi Kebhinnekaan pada siswa kelas X.

Salah satu faktor utama keberhasilan model ini adalah kemampuannya dalam menciptakan ketergantungan positif antar-siswa (Anggela, 2025). Dalam model *Make A Match*, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara individual, tetapi juga didorong untuk bergerak aktif mencari pasangan kartu yang sesuai dengan batas waktu tertentu. Aktivitas fisik yang dibalut dalam suasana permainan ini terbukti mampu menghilangkan kejenuhan yang selama ini menyelimuti mata pelajaran PKn. Secara teoretis, keterlibatan aktif siswa dalam mencari jawaban meningkatkan retensi memori mereka terhadap konsep-

konsep kebhinnekaan yang diajarkan. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sejawatnya untuk menyelesaikan misi permainan tersebut (Nasution, 2024).

Penggunaan media kartu sebagai alat bantu dalam model ini berperan sebagai jembatan kognitif bagi siswa (Azzahra, 2024). Materi Kebhinnekaan yang sering kali dianggap abstrak menjadi lebih konkret melalui representasi pertanyaan dan jawaban pada kartu-kartu tersebut. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media kartu meningkatkan fokus siswa karena mereka harus melakukan proses pemindaian (*scanning*) informasi dengan cepat dan akurat. Hal ini selaras dengan teori belajar konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna jika dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Rizki et al., 2025). Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, seperti penataan pengelolaan kelas yang lebih ketat dan instruksi yang lebih jelas, terbukti mampu meminimalisir kegaduhan yang sempat terjadi pada Siklus I, sehingga proses transfer ilmu berjalan lebih efektif.

Peningkatan hasil belajar yang terdokumentasi dalam tabel statistik bukan sekadar angka, melainkan cerminan dari meningkatnya motivasi intrinsik siswa. Bukti kualitatif dari wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih dihargai dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dukungan dari pihak manajemen sekolah dan antusiasme guru mata pelajaran dalam menerapkan inovasi ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* sangat relevan untuk diterapkan pada jenjang Madrasah Aliyah. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar PKn, guru harus berani keluar dari zona nyaman metode ceramah dan mulai mengadopsi model pembelajaran kontemporer yang lebih dinamis, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu terbukti efektif meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas X MA Nurul Falah Tamosu. Peningkatan nilai rata-rata dari 59,86 menjadi 74,28 menunjukkan bahwa model ini mampu memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa. Peneliti menyarankan agar guru PKn dapat menerapkan model ini secara berkelanjutan untuk materi yang bersifat konseptual guna mempertahankan motivasi belajar siswa.

REFERENSI

- Achadah, A. (2025). *COOPERATIVE LEARNING Implementasi Model-Model Pembelajaran*. PT Nafal Global Nusantara.
- Anggela, M. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Tipe *Make A Match*. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 106–118.
- Azzahra, A. A. (2024). *Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Untuk*

Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Pusat. IAIN Metro.

- Dewi, N. A., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 21–33.
- Faratunnisa, A. N., & Afifah, N. (2024). Kajian Makna Sistem dalam Fondasi Pendidikan Nasional Indonesia. *JURNAL SARAWETA*, 2(2), 108–119.
- Humam, M. S., & Hanif, M. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Kritis Siswa di Era Modern. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 262–281.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 2012–2022.
- Mirnawati Mirnawati. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 98–112.
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80.
- Nasution, M. (2024). *Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan hasil belajar PPKn Kelas V SDN 200207 Sitamiang*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
- Rahim, A., Almadani, H. A., Ramadhan, D., Jannah, I. I., Sakinah, N., Wulansari, T. U., Ulhaq, D., & Haq, D. D. (2024). Penyuluhan Tentang Kewenangan Pemerintah Dalam Pengembangan Pendidikan Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Di Yayasan Perkasa Karunia Luhur Tangerang. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 5(2), 885–896.
- Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.
- SUGIHARTO, F. B., CHOTIMAH, C., & ICA, V. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SDN Tlogomas 2 Kota Malang. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 30(1), 1–16.
- Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Make A Match terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5542–5547.