

Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Penguatan Kompetensi Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik PPKn

Diterima:
22 Juni 2025

Revisi:
10 Agustus 2025
Terbit
1 November 2025

^{a*}Muhammad Syamsuddin, ^bMukhammad Murdiono, ^cSyaldiva

^{a,b}Universitas Negeri Yogyakarta

^cSMP Baitul Quran Cendekia

Abstrak— Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMP Baitul Quran Cendekia melalui penerapan model kooperatif tipe Make a Match. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart dengan dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan persentase capaian, N-gain, dan ketuntasan minimal ($KKM \geq 75$) serta analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kognitif dari 64,00 (pra-siklus) menjadi 81,33 (siklus II), dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 33,33% menjadi 86,67%. Aspek afektif dan psikomotorik juga mengalami peningkatan, masing-masing dari 72,50% menjadi 84,17% dan dari 70,83% menjadi 83,33%. Nilai N-gain sebesar 0,48 berada pada kategori sedang. Secara keseluruhan, model Make a Match terbukti efektif meningkatkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, serta layak diterapkan pada mata pelajaran lain yang membutuhkan pembelajaran aktif dan kolaboratif.

Kata Kunci— make a match, hasil belajar, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan

Abstract— This study aims to improve the civic education (PPKn) learning outcomes of eighth-grade students at SMP Baitul Quran Cendekia through the implementation of the Make a Match cooperative learning model. The research employed a Classroom Action Research design based on the Kemmis and McTaggart model and was conducted in two cycles. Data were collected through observation, tests, and documentation, and were analyzed using achievement percentage, N-gain, and the minimum mastery criteria ($KKM \geq 75$), along with qualitative analysis. The results indicate an increase in the average cognitive score from 64.00 in the pre-cycle to 81.33 in cycle II, with classical mastery rising from 33.33% to 86.67%. Improvements were also observed in the affective and psychomotor domains, increasing from 72.50% to 84.17% and from 70.83% to 83.33%, respectively. The N-gain score of 0.48 falls into the moderate category. Overall, the Make a Match model is proven effective in enhancing students' cognitive, affective, and psychomotor competencies and is recommended for application in other concept-centered subjects that require active and collaborative learning.

Keywords— make a match, learning outcomes, pancasila and citizenship education

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Muhammad Syamsuddin,
Universitas Negeri Yogyakarta,
Email: muhammadsyamsuddin.2024@student.uny.ac.id

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembentukan kualitas manusia seutuhnya. Dalam kerangka kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, pendidikan berperan strategis dalam membangun peradaban yang berkelanjutan (Syaadah et al., 2022). Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran menjadi instrumen utama dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional karena memungkinkan peserta didik mengalami transformasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna (Julmulyani et al., 2021). Belajar dipahami sebagai proses internal yang kompleks, di mana peserta didik memperoleh kompetensi baru secara sistematis (Herawati, 2018). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru merancang strategi yang mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara proporsional (Maulidah et al., 2024). Guru tidak lagi diposisikan semata-mata sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator dan motivator yang menumbuhkan moralitas, keterampilan sosial, serta kecakapan abad ke-21 (Palunga & Marzuki, 2017).

Dalam kerangka pembentukan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki urgensi tinggi. Mata pelajaran ini merupakan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan dirancang untuk membentuk warga negara yang cerdas, berkepribadian luhur, serta menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila (Putri et al., 2023). Namun demikian, implementasi pembelajaran PPKn di berbagai sekolah masih menghadapi tantangan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa metode ceramah yang mendominasi proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah, monoton, dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak negatif pada motivasi dan partisipasi belajar (Widyatama et al., 2024). Hal ini mengindikasikan perlunya reformulasi strategi pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik peserta didik.

Kondisi serupa teridentifikasi di SMP Baitul Quran Cendekia. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran PPKn di sekolah tersebut cenderung berorientasi pada transfer materi melalui ceramah, tanya jawab, dan penugasan tertulis. Akibatnya, keterlibatan siswa relatif rendah; sebagian besar bersikap pasif, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas. Data evaluasi awal menunjukkan bahwa dari 15 siswa kelas VIII, hanya 5 siswa (33,33%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan sisanya belum memenuhi standar. Rendahnya tingkat ketuntasan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan capaian aktual, sekaligus menegaskan perlunya inovasi strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas interaksi dan capaian belajar siswa (Nobisa & Usman, 2021).

Salah satu alternatif yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Pendekatan ini menekankan kolaborasi antarsiswa dalam kelompok

heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, sehingga memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, saling membantu, dan penguatan keterampilan sosial (Ali, 2021). Di antara berbagai tipe pembelajaran kooperatif, model *Make a Match* menonjol karena menggabungkan unsur permainan edukatif berupa pencocokan kartu soal dan jawaban dalam suasana kompetitif yang positif (Gosachi & Japa, 2020). Mekanisme ini mendorong siswa untuk terlibat aktif, berpikir kritis, serta berinteraksi secara konstruktif, sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial yang dikemukakan Vygotsky (1978).

Berbagai studi terdahulu menunjukkan efektivitas model *Make a Match* dalam meningkatkan capaian kognitif siswa di berbagai mata pelajaran (Astika & Nyoman, 2012). Selain itu, penelitian Magdalena et., al. (2020) menegaskan bahwa pendekatan ini juga berdampak positif pada pembentukan karakter, termasuk kepercayaan diri, kerja sama, dan kemampuan komunikasi. Bahkan, Suhana et., al. (2024) mencatat bahwa media kartu yang digunakan dalam model ini membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman visual dan interaktif. Dengan demikian, *Make a Match* memiliki potensi untuk menjawab tantangan pembelajaran PPKn yang bersifat normatif dan konseptual.

Namun demikian, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang belum banyak dijelaskan dalam literatur. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilaksanakan di sekolah umum dengan populasi siswa yang relatif homogen dalam konteks sosial-budaya. Penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan menguji implementasi *Make a Match* di sekolah berbasis Islam, yang memiliki karakteristik siswa berbeda, baik dari segi latar belakang nilai religius maupun budaya belajar. Selain itu, penelitian ini memodifikasi prosedur *Make a Match* agar sesuai dengan norma dan lingkungan sekolah, sehingga diharapkan menghasilkan dinamika pembelajaran yang lebih kontekstual. Faktor-faktor ini membedakan penelitian ini dari studi sebelumnya dan memberikan kontribusi orisinal pada kajian strategi pembelajaran PPKn.

Di sisi lain, adaptasi model pembelajaran pada konteks sekolah berbasis keislaman memerlukan perhatian khusus. Lingkungan belajar yang sarat nilai religius mengharuskan strategi pengajaran tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga selaras dengan prinsip moral dan spiritual siswa (Hayati, 2017). Oleh karena itu, penelitian ini tidak sekadar menguji efektivitas *Make a Match* dari sisi peningkatan capaian belajar, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana model tersebut dapat memperkuat dimensi afektif dan psikomotorik yang relevan dengan visi pendidikan berbasis karakter.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan aktivitas guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn, (2) mengoptimalkan capaian hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta (3) menyajikan alternatif model pembelajaran aktif yang dapat diimplementasikan secara efektif di sekolah berbasis keislaman.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis pada pengembangan model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan kewarganegaraan, sekaligus menawarkan rekomendasi praktis bagi guru dan pengambil kebijakan dalam merancang pembelajaran yang partisipatif, kontekstual, dan bermakna.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis, McTaggart, dan Nixon (2014) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan di SMP Baitul Quran Cendekia Bantul pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, mulai bulan Maret hingga Juni 2025 dengan total durasi enam minggu. Kegiatan diawali dengan pra-penelitian selama satu minggu pada 3–7 Maret 2025 untuk observasi awal dan uji coba instrumen. Siklus I dilaksanakan selama dua minggu pada 10–21 Maret 2025, diikuti refleksi singkat sebelum masuk ke siklus berikutnya. Siklus II dilaksanakan selama dua minggu pada 24 Maret–4 April 2025. Tahap akhir berupa refleksi keseluruhan dan penyusunan laporan dilakukan pada 7–11 April 2025.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 15 siswa, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Variabel bebas penelitian ini adalah model pembelajaran *Make a Match*, sedangkan variabel terikatnya meliputi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Instrumen penelitian terdiri atas tes hasil belajar kognitif berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah diuji validitasnya dengan korelasi Product Moment Pearson menggunakan SPSS 25 dan reliabilitasnya dengan rumus Kuder Richardson (KR-20), dinyatakan reliabel jika nilai $\alpha \geq 0,70$. Soal telah di-*try out* kepada kelas paralel sebelum digunakan. Untuk mengukur aspek afektif dan psikomotorik digunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa dengan skala Likert 1–4 (1= sangat kurang, 2= Kurang, 3= Baik, 4= sangat baik) yang indikatornya telah dirinci pada tabel penilaian. Lembar catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan kualitatif selama proses pembelajaran berlangsung.

Prosedur pelaksanaan model *Make a Match* mengikuti modifikasi Lie (2002), yang terdiri atas tahapan persiapan kartu, pembagian kartu, mencari pasangan, presentasi, penguatan, dan evaluasi. Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, kemudian membagikannya secara acak kepada siswa. Siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dalam waktu yang telah ditentukan. Pasangan yang cocok mempresentasikan hasil di depan kelas, guru memberikan penguatan dan klarifikasi, diakhiri evaluasi dan refleksi bersama siswa. Tahapan penerapan model *Make a Match* mengikuti modifikasi Lie (2002), disajikan pada Gambar 1.

Diagram Alur Tahapan Make a Match



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan *Make a Match*

Data kuantitatif yang mencakup nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik dianalisis menggunakan rumus persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Persentasi Data Kuantitatif

Kriteria keberhasilan ditetapkan apabila $\geq 75\%$ siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data kualitatif dari catatan lapangan dan observasi non-skala dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai model Miles, Huberman, & Saldana (2014).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aktivitas guru, partisipasi siswa, dan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Berdasarkan tolok ukur persentase capaian indikator, aktivitas guru dan siswa dikategorikan sebagai Sangat Baik apabila $>80\%$, Baik pada kisaran 66–80%, Cukup pada 56–65%, dan Kurang apabila $<56\%$. Pada siklus I, aktivitas guru memperoleh skor 69,37% (kategori *Baik*) dan meningkat menjadi 81,25% (kategori *Sangat Baik*) pada siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 63,12% (kategori *Cukup*) menjadi 80,94% (kategori *Sangat Baik*). Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan kualitas pembelajaran yang signifikan, sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) bahwa interaksi sosial yang difasilitasi guru mampu memperluas *zone of proximal development* (ZPD) siswa.

Dampak positif penerapan model ini juga terlihat pada hasil belajar kognitif siswa. Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari pra-siklus hingga siklus II sebagaimana tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Perkembangan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Kognitif

Tahap	Nilai Rata-rata	Ketuntasan Klasikal (%)
Pra-siklus	64,00	33,33
Siklus I	74,67	60,00
Siklus II	81,33	86,67

Peningkatan nilai rata-rata dari 64,00 pada pra-siklus menjadi 81,33 pada siklus II menunjukkan adanya kenaikan sebesar 17,33 poin, sedangkan ketuntasan klasikal naik sebesar 53,34 poin persentase, melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Peningkatan pada siklus I (60,00% ketuntasan) menunjukkan bahwa penerapan awal *Make a Match* sudah efektif dalam mengaktifkan siswa dan memfasilitasi pemahaman materi, namun beberapa siswa masih memerlukan adaptasi terhadap mekanisme permainan edukatif ini. Perbaikan strategi pada siklus II, seperti pemberian waktu diskusi yang lebih proporsional dan pembagian kelompok yang lebih heterogen, mempercepat pemahaman dan mendorong semua siswa untuk berpartisipasi aktif.

Analisis statistik sederhana menggunakan rumus N-gain menghasilkan nilai 0,48 yang masuk kategori *sedang*, berarti pembelajaran dengan model *Make a Match* efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Kategori sedang pada N-gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang dicapai bersifat substansial namun masih memiliki ruang perbaikan. Efektivitas pembelajaran *Make a Match* tercermin dari kemampuan siswa untuk menginternalisasi materi dalam jangka waktu relatif singkat (dua siklus). Peningkatan ini dapat dijelaskan oleh adanya keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari pencocokan kartu hingga presentasi hasil di depan kelas.

Dari perspektif teori pembelajaran aktif yang dikemukakan Bonwell dan Eison (1991), aktivitas seperti *Make a Match* menciptakan keterlibatan mendalam (*deep engagement*) yang memungkinkan siswa membangun pemahaman konseptual secara lebih kokoh dibandingkan dengan pembelajaran pasif. Proses *peer tutoring* yang terjadi saat siswa mencari pasangan kartu juga sejalan dengan *social learning theory* Bandura (1971), di mana pembelajaran terjadi melalui observasi, interaksi, dan imitasi perilaku teman sebaya. Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas yang signifikan, nilai N-gain yang diperoleh masih berada pada kategori sedang (0,48) dan belum mencapai kategori tinggi ($>0,7$). Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain durasi penelitian yang relatif singkat (hanya dua siklus), adanya sebagian siswa yang memerlukan lebih banyak pengulangan materi untuk mencapai penguasaan penuh, serta tingkat kesulitan soal yang bervariasi sehingga pada siklus awal siswa masih dalam tahap adaptasi strategi. Oleh karena itu, jika model ini diterapkan secara berkelanjutan dengan variasi materi dan penerapan strategi diferensiasi pembelajaran, peluang untuk meningkatkan nilai N-gain ke kategori tinggi sangat terbuka, yang pada gilirannya akan menunjukkan dampak optimal dari penggunaan *Make a Match* dalam pembelajaran PPKn.

Selain aspek kognitif, model ini juga berdampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotorik. Aspek afektif yang diukur mencakup rasa percaya diri, tanggung jawab, dan partisipasi aktif, sedangkan aspek psikomotorik meliputi keterampilan bergerak aktif, menyusun informasi, dan mempresentasikan hasil. Data peningkatan kedua aspek disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Skor Rata-rata Afektif dan Psikomotorik

Aspek	Siklus I (%)	Kategori	Siklus II (%)	Kategori
Afektif	72,50	Baik	84,17	Sangat Baik
Psikomotorik	70,83	Baik	83,33	Sangat Baik

Dampak pada aspek afektif memperlihatkan perubahan kualitas interaksi kelas: skor afektif meningkat dari 72,50% menjadi 84,17% (Baik → Sangat Baik). Peningkatan ini lebih dari sekadar indikator partisipasi kuantitatif; ia mencerminkan peningkatan motivasi intrinsik, rasa kompetensi, dan *sense of relatedness* yang menjadi prasyarat partisipasi aktif. Dalam kerangka *Self-Determination Theory*, struktur tugas di *Make a Match* memberi siswa otonomi memilih pasangan dan peran, pengalaman kompeten saat menemukan jawaban benar, serta koneksi sosial saat berdiskusi. Ketiga hal ini memperkuat motivasi internal sehingga siswa lebih berani mengemukakan pendapat dan mempertahankan argumen. Emosi positif yang muncul pada praktik ini (misalnya rasa puas ketika pasangan ditemukan) juga berfungsi sebagai penguat pembelajaran dan mengurangi kecemasan performa yang sering menghambat partisipasi pada mata pelajaran normatif seperti PPKn.

Aspek psikomotorik yang meningkat (70,83% → 83,33%) mengindikasikan bahwa *Make a Match* tidak hanya menyentuh ranah mental tetapi juga ranah tindakan: bergerak mencari kartu, menyusun informasi visual, dan mempresentasikan hasil melatih koordinasi motorik halus, organisasi materi, dan kemampuan komunikasi publik. Penjelasan teoritis dapat dihubungkan ke konsep *embodied cognition* interaksi fisik dengan materi pembelajaran memfasilitasi pembentukan representasi mental yang lebih konkret serta prinsip multimodal *learning* yang menyatakan bahwa keterlibatan lebih dari satu saluran (visual, kinestetik, verbal) meningkatkan pemahaman dan retensi. Aktivitas yang tampak “permainan” ini sejatinya menyediakan praktik berulang yang autentik untuk menginternalisasi konsep dan melatih keterampilan presentasi yang relevan bagi pendidikan kewargaan. Secara keseluruhan, tren positif di ketiga domain (kognitif, afektif, psikomotorik) membuktikan bahwa pembelajaran dengan *Make a Match* mampu menciptakan lingkungan belajar multimodal yang mengaktifkan berbagai pusat kecerdasan siswa (Samsuddin et al., 2024). Aktivitas fisik dan mental yang seimbang memfasilitasi *deep learning*, sementara interaksi sosial menguatkan keterampilan kolaboratif yang penting untuk pembelajaran abad ke-21.

Temuan di atas sejalan dengan Penelitian Astika & Nyoman (2012) dan Gosachi & Japa (2020) yang membuktikan efektivitas *Make a Match* dalam meningkatkan capaian kognitif. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan memasukkan analisis kuantitatif pada aspek afektif dan psikomotorik serta menerapkan model ini pada sekolah berbasis Islam dengan

adaptasi materi PPKn yang kontekstual. Pendekatan kuantitatif–kualitatif yang digunakan menghasilkan analisis yang lebih komprehensif dan relevan secara budaya.

Secara praktis, temuan ini memberi sejumlah implikasi rinci bagi praktik pembelajaran PPKn. Pertama, desain kartu perlu memuat pasangan konsep–konteks (misalnya “nilai Pancasila” ↔ “contoh penerapan konkret”) dan dilengkapi *scaffold prompt* untuk memicu diskusi (pertanyaan elicitation, *counterexamples*, dan tautan ke pengalaman lokal). Kedua, guru disarankan menerapkan siklus: *briefing* singkat → *make a match* (pencocokan) → *peer-explanation* → *whole-class reflection* dengan umpan balik segera; setiap siklus sebaiknya diakhiri dengan *formative check* berupa soal singkat untuk melihat transfer pemahaman. Ketiga, pengelompokan heterogen harus dipadukan strategi diferensiasi: kartu berlevel (mudah–sedang–sulit) dan peran kelompok (penanya, pencatat, presenter, evaluator) agar semua siswa terlibat sesuai zona kemampuan mereka.

Dari sisi kurikulum PPKn, aplikasi *Make a Match* pada materi nilai Pancasila, hak/kewajiban, norma hukum, dan proses demokrasi bukan sekadar teknik menghafal; ia mendukung internalisasi nilai melalui diskusi reflektif dan simulasi, sehingga peluang transfer ke perilaku warga (mis. tanggung jawab, toleransi) lebih besar. Untuk memperkuat klaim transfer ini, penelitian lanjutan perlu memasukkan indikator perilaku jangka menengah (misalnya observasi perilaku kelas rutin, portofolio keterlibatan) dan alat ukur literasi kewarganegaraan yang dapat menangkap perubahan sikap dan praktik nyata.

Rekomendasi desain penelitian berikutnya: lakukan studi quasi-eksperimental atau RCT dengan jumlah sampel lebih besar dan periode pengukuran panjang (mis. pretest → posttest → follow-up 3–6 bulan) untuk menilai retensi. Kombinasikan data kuantitatif (nilai, skor observasi, effect size) dengan data kualitatif yang lebih kaya (wawancara mendalam, *focus group*, *think-aloud*) untuk menelusuri mekanisme perubahan. Selain itu, penting mencatat *fidelity of implementation* (sejauh mana guru menerapkan prosedur sesuai rancangan) melalui *checklists* sehingga variasi hasil antar kelas bisa dikaitkan dengan ketepatan pelaksanaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Make a Match* adalah intervensi pedagogis yang menjanjikan untuk meningkatkan kompetensi holistik PPKn namun efektivitasnya akan lebih meyakinkan bila didukung oleh instrumen yang tervalidasi, ukuran sampel yang lebih representatif, uji statistik yang memadai, dan desain jangka panjang yang menguji transfer ke praktik kewarganegaraan nyata. Implementasi di tingkat sekolah sebaiknya disertai pelatihan guru, monitoring pelaksanaan, dan penyusunan rubrik observasi yang jelas agar keunggulan model ini dapat dipertahankan dan diskalakan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan bukti bahwa adaptasi *Make a Match* dalam konteks sekolah berbasis nilai

mampu meningkatkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang, yang sejalan dengan tujuan PPKn untuk membentuk warga negara yang cerdas, berkarakter, dan bertanggung jawab.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan bukti empiris yang diperoleh dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* selama dua siklus tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa model ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitas pembelajaran, dan capaian hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Baitul Quran Cendekia. Data menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kognitif siswa dari 64,00 pada pra-siklus menjadi 81,33 pada siklus II, disertai kenaikan ketuntasan klasikal dari 33,33% menjadi 86,67%. Peningkatan tersebut diiringi perbaikan skor afektif dari 72,50% menjadi 84,17% dan psikomotorik dari 70,83% menjadi 83,33%, yang mengindikasikan perkembangan seimbang pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Temuan ini menegaskan bahwa *Make a Match* tidak hanya efektif mengatasi rendahnya partisipasi akibat metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah, tetapi juga mampu memfasilitasi pembelajaran aktif yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Model ini membangun keterampilan sosial, rasa percaya diri, dan kesadaran demokratis siswa, sejalan dengan tujuan PPKn untuk membentuk warga negara yang cerdas, berkarakter, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, guru PPKn maupun mata pelajaran lain yang bersifat konseptual dan normatif disarankan mengadopsi model pembelajaran partisipatif seperti *Make a Match* untuk meningkatkan kualitas interaksi dan hasil belajar di kelas. Pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan perlu memberikan dukungan melalui pelatihan strategi pembelajaran aktif dan fasilitasi sarana pendukung agar penerapan model ini dapat optimal dan berkelanjutan. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengeksplorasi dampak *Make a Match* terhadap keterampilan berpikir kritis, literasi kewarganegaraan, dan transfer pembelajaran ke perilaku nyata, dengan cakupan sampel yang lebih luas dan desain penelitian jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Astika, N., & Nyoman, N. A. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 3(2), 110–117. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26877/jp2f.v3i2/SEPTEMBE.346>
- Bandura, A. (1971). Social learning theory. In *General Learning Press*. <https://doi.org/10.4324/9781315744902-26>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. 1991 ASHE-ERIC Higher Education Reports. In *ASHE-ERIC Higher Education Report*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Hayati, S. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. In *Magelang: Graha Cendekia* (pp. 1–139). <https://staff.universitaspahlawan.ac.id/web/upload/materials/6835-materials.pdf>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Julmulyani, J., Hariyanto, H., Kurniawansyah, E., & Zubair, M. (2021). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Ppkn Di Smp Negeri 2 Wawo. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 8(2), 106–116. <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v8i2.251>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner*, 3rd Edition. Springer International Publishing.
- Lie, A. (2002). *Lie (2002).pdf*. PT Grasindo. <https://id.scribd.com/document/718868371/Kooperatif-Learning-Anita-Lie>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri bojong 3 pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains STITPN*, 2(3), 97–104. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications, Inc.
- Nobisa, J., & Usman. (2021). Pengunaan Metode Ummi dalam Pembelajaran Al-Qur'an. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(1), 44–70. <https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v4i1.110>
- Palunga, R., & Marzuki, M. (2017). Peran Guru Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 109–123. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.20858>
- Putri, M. F. J. L. P., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 2723–2328. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5839>
- Samsuddin, Anzelina, D., Lubis, M. A., Azizan, N., Hanifah, & Siregar, K. (2024). Implementation of the Make a Match Learning Model in Pancasila and Citizenship Education in Elementary Schools Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Sekolah Dasar. *Journa Of Elementary Educational Research*, 4(2), 115–126. <https://doi.org/10.30984/jeer.v4i2.1078>
- Siti Nur Maulidah, Muhammad Aqil Madani, Najwa Nabilah, Muhammad Ridho Ramadhan Ali, Ikmawati Ikmawati, & Zainuddin Untu. (2024). Analisis Peran Guru dalam Pembelajaran Abad 21 pada Siswa Sekolah Dasar di Kurikulum Merdeka. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(2), 31–42. <https://doi.org/10.58192/populer.v3i2.2116>

- Suhana, R. A., Mulyadi, S., & Rahman, T. (2024). Pemanfaatan Media Kartu Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Journal On Education*, 7(1), 4447–4452. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Mental Processes*. Harvard University Press. https://w.pauldowling.me/rtf/2021.1/readings/LSVygotsky_1978_MindinSocietyDevelopmentofHigherPsycholo.pdf
- Widyatama, P. R., Risky, E. A., Ngene, P. K., Lestari, A. W. D., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Indonesian Research Journal on Education Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 227–232. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>