

Doi:

Website: <https://jurnalpelitanegribelantaraya.com/index.php/jupik>

Naskah Masuk	Direvis	Diterbitkan
01-06-2025	15-06-2025	22-06-2025

Implementasi Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas II SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

Samsina¹

(Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta)

Email: samsinaina6@gmail.com

Mahfud Ifendi²

(Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta)

Email: mahfudzifendi@gmail.com

Anggra Prima³

(Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta)

Email: primaanggra@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out how the implementation of the cooperative learning model type make a match in motivating grade II students in PPKn subjects at SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara and what are the supporting and inhibiting factors in its implementation. The type of research using a qualitative research approach, where the author searches for valid data by going directly to the field, namely searching for information related to research conducted at SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara by observing phenomena that occur in the field and conducting interviews with informants and documentation to obtain valid information based on observations conducted in the field. The informants in this study were the Class Teacher as an educator who applies the learning model and students who feel and carry out learning and the methods used and the Deputy Curriculum as the person in charge of organizing all teacher learning activities at school. While the data analysis technique uses data analysis techniques and Miles and Huberman based on the results of the study, it can be concluded that the application of the cooperative learning model type make a match in motivating students is said to be quite effective and has been implemented and has succeeded in increasing student learning motivation in class II of SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara. However of course there are still many things that need to be improved and developed again by the school to be able to achieve greater learning success.

Keyword: *cooperative learning, make a match, motivation to learn*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui bagaimana implementasi model *cooperative learning tipe make a match* dalam memotivasi siswa kelas II pada mata pelajaran PPKn di SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara serta apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan penelitian yaitu kualitatif, dimana penulis mencari data yang akurat dengan cara turun langsung ke lapangan yaitu mencari informasi terkait penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara dengan mengamati fenomena yang terjadi di lapangan serta melakukan wawancara bersama informan dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi valid berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian

ini adalah Guru Kelas sebagai seorang tenaga pendidik yang menerapkan model pembelajaran dan Siswa yang merasakan dan melakukan suatu pembelajaran dan metode yang digunakan serta Waka Kurikulum sebagai penanggung jawab mengatur seluruh kegiatan pembelajaran guru di sekolah. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis data dari Miles and Huberman. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasannya Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dalam memotivasi siswa ini, dikatakan cukup efektif dan sudah di terapkan dan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas II SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara. Namun tentunya tetap banyak hal yang harus diperbaiki dan dikembangkan lagi oleh pihak sekolah untuk dapat mencapai keberhasilan pembelajaran yang lebih besar lagi.

Kata Kunci: *cooperative learning, make a match, motivasi belajar*

Pendahuluan

Mata pelajaran PPKn atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang amat penting bagi masyarakat Indonesia, karena di dalamnya terkandung nilai-nilai, moral norma, serta pengetahuan tentang kebangsaan.¹ Sebagai warga negara yang baik, kita wajib menanamkan prinsip-prinsip PPKn dalam diri kita. Oleh karena itu pembelajaran PPKn telah diajarkan sejak dini. Penanaman moral sejak dini sangat penting agar siswa dapat tumbuh dengan watak yang mencerminkan nilai-nilai PPKn sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar mereka menjadi individu yang beriman dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat secara fisik dan mental, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang menghargai demokrasi dan bertanggung jawab.²

Namun kebanyakan pembelajaran PPKn seakan terasa membosankan sehingga mengakibatkan siswa tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran, merasa ngantuk, materi yang diajarkan terasa berat. Pembelajaran dapat berjalan dengan mulus apabila seorang guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang tepat. Pemilihan model pembelajaran juga menjadi satu hal yang dapat mengakibatkan siswa mampu menerima materi yang disampaikan dengan baik. Kebanyakan guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga mengakibatkan siswa cenderung tidak aktif dalam proses belajar dan cepat merasa jenuh. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru tanpa mengeksplor kemampuan berfikir siswa.³ Oleh sebab itu diperlukan inovasi dan kreativitas baru untuk mengembangkan cara penyampaian materi pembelajaran di kelas. Inovasi atau kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan guru dalam memilih model, metode, pendekatan ataupun media yang sesuai dalam pembelajaran.

¹ Latifah Dwiyantri et al., "Penerapan Metode cerita bergambar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III SD NEGERI Citeureup I" *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no 3 (2022) : 203-207, <http://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/71>

² Republik Indonesia, "Undang-Undang tentang Pendidikan Nasional, UU No.20 Tahun 2003

³ Agus Purnomo et al, "Model Pembelajaran Konvensional" dalam M. Yahya (eds), *Pengantar Model Pembelajaran*, (Lombok Tengah: Hamjah Diha Foundtion, 2022) cet. 1, h. 77

Guru perlu memahami model pembelajaran agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif sehingga mampu meningkatkan hasil pembelajaran dan hasil pembelajaran dapat diraih ketika siswa memiliki motivasi dalam belajar. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda-beda.⁴

Model pembelajaran yang dapat diterapkan di jenjang SD ataupun MI adalah model *cooperative learning* dengan tipe *Make A Match*, dengan mencari kecocokan antara satu kartu dengan kartu lainnya yang sudah berisi soal atau gambar berdasarkan materi yang diajarkan atau mengevaluasi pembelajaran yang sudah diajarkan sebelumnya *Cooperative learning* sendiri berarti sebuah pendekatan dimana siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi dan memahami konsep yang kompleks melalui diskusi dengan teman-teman mereka. *Cooperative learning* ini melibatkan siswa yang belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif.⁵

Model *Make A Match* ini adalah tipe model pengajaran kooperatif yang memanfaatkan kartu dalam proses pelaksanaannya. Karakteristik dari model pembelajaran *Make A Match* adalah siswa diminta untuk menemukan pasangan kartu yang berisi jawaban atas pertanyaan materi tertentu. Model pembelajaran *Make A Match* menuntut siswa dapat berfikir dengan cepat dan tepat dalam permainan kartu. Melalui model ini siswa melatih kemampuan sosial, berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lainnya.⁶ Model pembelajaran *Make A Match* ini merupakan salah satu tipe model *cooperative learning* dimana pembelajaran ini dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok dengan teman yang terdiri dari dua atau lebih anggota kelompok. Siswa dapat mengembangkan pemahaman melalui kerja sama antar anggota kelompok, berdiskusi dan bertukar pendapat mengenai pembelajaran yang dilakukan. Pada model pembelajaran tipe *Make A Match* ini, pembelajaran berbasis *game* siswa akan mencocokkan konsep dengan menggunakan kartu yang telah disediakan oleh guru yang berisi kartu soal dan jawaban. Dengan demikian anak akan senang ketika pembelajaran dikombinasikan dengan *games*, memotivasi anak untuk semangat dalam belajar.

Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran ketika model, metode serta media yang digunakan oleh guru itu menyenangkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi yang dimaksud disini adalah motivasi ekstrinsik dimana motivasi ini perlu adanya rangsangan dari luar diri siswa. Penggunaan model pembelajaran tipe *Make A Match* sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi siswa agar semangat dalam belajar.

⁴ Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif(Cooperative Learning Model)*” (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara,2022) h. 1

⁵ Aprido B. Simamora, dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Tasikmalaya: PRCI, 2024), h. 17

⁶ Kurnia Ratna Sari et al., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Jati Baru,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Sekolah Dasar 1*, no.1 (2020):<http://eskrispi.stkippgribl.ac.id/>

Oleh karena itu guru harus memilih model pembelajaran yang menarik, sesuai dengan materi agar siswa tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana hadits Nabi Muhammad Saw. Yang diriwayatkan oleh Ibnu Mas'ud :

حَدَّثَنَا عُثْمَانُ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ، قَالَ: حَدَّثَنَا جَرِيرٌ، عَنْ مَنْصُورٍ، عَنْ أَبِي وَائِلٍ، قَالَ: كَانَ عَبْدُ اللَّهِ يُذَكِّرُ النَّاسَ فِي كُلِّ خَمِيسٍ فَقَالَ لَهُ رَجُلٌ: يَا أَبَا عَبْدِ الرَّحْمَنِ لَوَدِدْتُ أَنَّكَ ذَكَرْتَنَا كُلَّ يَوْمٍ؟ قَالَ: أَمَا إِنَّهُ يَمْنَعُنِي مِنْ ذَلِكَ أَنِّي أَكْرَهُ أَنْ أُمَلِّكُمْ، وَإِنِّي أَتَحَوَّلُكُمْ بِالْمَوْعِظَةِ، كَمَا كَانَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَتَحَوَّلُنَا بِهَا، مَخَافَةَ السَّامَةِ عَلَيْنَا

Terjemahan :

“Usman bin Abi Syaibah telah menceritakan kepada kami, ia berkata, Jarir telah menceritakan kepada kami, dari Manshur, dari Abu Wail, ia berkata bahwa Abdullah memberi pelajaran kepada orang-orang setiap hari Kamis, kemudian seseorang berkata, “Wahai Abdurrahman, sungguh aku ingin Anda memberi pelajaran kepada kami setiap hari. ”Ia menjawab, “Sungguh aku enggan melakukannya, karena aku takut membuat kalian bosan, dan aku ingin memberi pelajaran kepada kalian sebagaimana Nabi saw. memberi pelajaran kepada kami karena khawatir kebosanan akan menimpa kami.(HR. ” Bukhori)

Berdasarkan tafsir Ibnu Mas'ud yang diriwayatkan juga oleh Imam Bukhari menjelaskan metode terbaik dalam waktu pemberian materi-materi keilmuan, terutama ilmu agama. Rutinitas biasanya menyebabkan jiwa bosan yang pada akhirnya akan menimbulkan kemalasan, sehingga parahnya ia akan meninggalkan aktivitas tersebut. Salah satu hikmah diciptakan rasa jenuh pada jiwa manusia adalah agar ia tidak sedih terhadap bencana atau musibah yang menimpanya. Islam adalah agama yang terbaik salah satu buktinya adalah, Islam tidak memaksakan seseorang untuk menghilangkan rasa jenuh, namun Islam mengatur bagaimana agar seseorang tidak cepat dihindangi rasa jenuh.⁸

Berdasarkan hal tersebut, sebagai seorang guru sebaiknya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan baik dari segi pemilihan waktu, model pembelajaran, metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar siswa dapat mencerna materi atau memahami materi dengan baik.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam teori perkembangan Jean Piaget, bahwa anak tingkat sekolah dasar cenderung memiliki sifat yang gampang bosan, selalu ingin bermain, sehingga guru harus memiliki cara atau strategi yang menarik agar pembelajaran dapat terkondisikan dengan baik. Menurut teori psikologi Jean Piaget, perkembangan kognitif anak sekolah dasar masuk dalam tahapan

⁷ Abu Sa'id Neno Triyono, *Penjelasan Shahih Bukhari:Kitab Ilmu*,hadits no.70, (Bekasi: Abu Said, 2013), h.94

⁸ Abu Sa'id Neno Triyono, *Penjelasan Shahih Bukhari:Kitab Ilmu*,hadits no.70, h.95-96

operasional konkrit (7-11 tahun), dimana anak sudah bisa diajak belajar secara berkelompok, diberi motivasi dan diajak berpikir sistematis.⁹

Berdasarkan pra observasi yang telah dilakukan di sekolah SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara kelas II yang terbagi menjadi 3 kelas dengan beragam karakter dan gaya belajar siswa, bahwasanya di kelas II SD Muhammadiyah pernah menerapkan model pembelajaran interaktif seperti *cooperative learning* tipe *Make A Match* dan berbagai model lainnya agar siswa tidak mudah bosan dalam setiap pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PPKn yang terkenal dengan materi yang membosankan. Guru kelas menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match* sebagai variasi dalam pembelajaran agar siswa termotivasi dalam pembelajaran.¹⁰

Namun dalam penerapannya model pembelajaran tipe ini, guru belum secara maksimal mengikuti langkah-langkah dengan benar sesuai dengan teori yang ada. Terdapat kendala yang dialami guru saat menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match* yaitu keterbatasan waktu yang dimiliki untuk menerapkan model pembelajaran tersebut, kegiatan yang cukup menyita banyak waktu dalam penerapannya sehingga menjadi pertimbangan dalam pelaksanaannya. Kendala lainnya adalah kemampuan literasi siswa yang masih terbilang cukup karena beberapa siswa masih ada yang tidak bisa membaca sehingga untuk menerapkan model pembelajaran tipe ini dengan konsep soal dan jawaban akan sangat sulit. Namun bukan berarti penerapan model pembelajaran tipe *Make A Match* tidak dapat diterapkan di SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara. Pada penelitian ini, peneliti berkonsultasi dengan guru terkait penerapan model *cooperative learning* tipe *Make A Match* sebaiknya lebih sering digunakan pada setiap materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn dalam materi sila-sila pancasila ataupun yang lainnya sesuai dengan mata pelajaran yang disampaikan.¹¹

Guru kelas II SD Muhammadiyah menggunakan model *cooperative learning* tipe *Make A Match* membentuk siswa menjadi beberapa kelompok belajar dan menggunakan kartu dalam penerapannya. Guru menggunakan model pembelajaran ini untuk menciptakan variasi dalam belajar karena ketika hanya menggunakan model pembelajaran tradisional kebanyakan siswa hanya sibuk sendiri tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru di depan kelas, oleh karena itu pemilihan model ini diharapkan berhasil dalam penyampaian materi serta meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas II SD Muhammadiyah.¹²

⁹ Leny Marinda., "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia sekolah Dasar" *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* Vol. 13, no 1 (2020) : 116-152, <http://www.neliti.com/id/publications/340203/teori-perkembangan-kognitif-jean-pieaget-dan-problematikanya-pada-anak-usia-sekolah-dasar>

¹⁰ Berdasarkan pra observasi pada hari Rabu tanggal 5 Agustus 2024 bersama ibu Qurrotul Ain di SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

¹¹ Berdasarkan pra observasi pada hari Rabu tanggal 5 Agustus 2024 bersama ibu Qurrotul Ain di SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

¹² Berdasarkan hasil observasi pada hari Rabu tanggal 5 Agustus 2024 bersama ibu Qurrotul Ain di SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

Dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* siswa akan lebih mudah mengingat materi penting melalui kartu-kartu yang dipasangkan, siswa dapat terfokus pada inti materi yang dikemas dengan baik. Selain itu, model pembelajaran *Make A Match* juga dapat dikombinasikan dengan gambar sehingga proses belajar lebih bervariasi. Sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa diharapkan dengan model pembelajaran *Make A Match* ini pembelajaran PPKn tidak lagi membosankan di mata siswa dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan, bahwa penerapan model pembelajaran yang lebih menarik seperti *Make A Match* diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka, penelitian tentang “Implementasi Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas II SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara” perlu dilakukan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif untuk mengungkap data secara detail melalui fenomena mengenai bagaimana pelaksanaan model *Make A Match* di kelas II SD Muhammadiyah pada mata pelajaran PPKn untuk memotivasi belajar siswanya, bagaimana proses mengajar guru untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung apa saja yang dirasakan oleh guru dalam pelaksanaan model pembelajaran ini. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan 3 cara yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis data dari Miles and Huberman yaitu pengumpulan data, kondensasi data atau *data condensation*, penyajian data atau *data display*, dan verifikasi data/ kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam memotivasi siswa pada pembelajaran PPKn kelas II SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

Model pembelajaran *Make A Match* diterapkan dalam pembelajaran oleh guru-guru sebagai variatif dalam pembelajaran serta sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dengan tidak hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton. Selain itu pelaksanaan model ini digunakan untuk mensiasati agar siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan teman dan berfikir kritis dalam menentukan pasangan kartu soal dan jawaban maupun pasangan gambar dalam bentuk lembar kerja. Materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa karena terkonsep dengan baik dalam bentuk kartu dan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa terbukti dengan hasil dari lembar kerja siswa yang diberikan guru setelah materi pembelajaran selesai. Model pembelajaran ini juga, pelaksanaannya seperti bermain

games siswa mendapatkan poin ketika berhasil memasang kartu dengan tepat dalam waktu yang ditentukan sehingga dapat meningkatkan semangat bersaing siswa dalam mendapatkan poin. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang disampaikan oleh Nuraini dalam jurnal Kurnia Ratna Sari yang berjudul Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Jati Baru, ciri dari model pembelajaran *Make A Match* sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Siswa harus aktif bergerak mencari pasangan mereka berdasarkan kartu agar mendapatkan poin, sehingga dengan model pembelajaran ini siswa dapat meningkatkan kerja sama antar teman, berdiskusi dengan teman, aktif mencari tahu serta termotivasi untuk menyelesaikan misi pencarian pasangan kartu karena poin yang didapatkan.¹³

Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan solusi agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sebagaimana hasil penelitian yang dikemukakan oleh Novi Mayasari dan Johar Alimuddin, dalam bukunya yang berjudul Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yaitu salah satu cara yang dapat mendorong motivasi belajar siswa dengan adanya persaingan atau kompetisi dalam belajar.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas dan siswa kelas II, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka yang biasanya guru akan memeriksa kehadiran siswa, memberikan motivasi atau *ice breaking* dan gambaran terkait materi yang akan dipelajari kemudian kegiatan inti adalah mulainya materi pembelajaran. Untuk model pembelajaran tipe *Make A Match* sendiri pelaksanaannya pada mata pelajaran PPKn dilakukan dengan mencocokkan konsep dengan bantuan kartu maupun gambar, dikerjakan secara individu maupun kelompok. Model pembelajaran ini berbentuk *games* sehingga siswa akan berkompetisi untuk mencari kecocokan antar kartu dan bagi siswa yang telah menemukan pasangan kartu yang tepat akan mendapatkan poin. Terakhir kegiatan penutup yang biasanya guru akan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan serta evaluasi pembelajaran. Jadi selain pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* berbentuk *games* dan mendapatkan poin melalui kompetisi, motivasi juga dibangun dengan cara lain yaitu melalui *ice breaking* yang biasa diselipkan diawal atau diakhir pembelajaran.

Pada penelitian-penelitian sebelumnya juga telah dijelaskan bahwasanya model pembelajaran tipe *Make A Match* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* ini adalah pembelajaran berkelompok berbasis *games* mencari kecocokan antar kartu sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Aprido B Simamora dalam bukunya tentang model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*, yang dilakukan guru adalah sebelumnya guru telah memberikan materi kepada siswa dan kemudian guru membentuk siswa menjadi beberapa

¹³ Kurnia Ratna Sari et al., "Pelaksanaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Jati Baru," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Sekolah Dasar 1*, no.1 (2020):<http://eskrispi.stkippgribi.ac.id/>

¹⁴ Novi Mayasari dan Johar Alimuddin, "*Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*", h.73-76

kelompok A dan B. Setelah membentuk kelompok guru akan membagikan kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban, kelompok A memegang kartu soal dengan masing-masing siswa atau anggota kelompok memegang satu kartu dan kelompok B memegang kartu jawaban dan masing-masing anggota kelompok memegang satu kartu jawaban.¹⁵

Begitupula yang diterapkan di kelas IIA SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara, berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelum menerapkan model pembelajaran tipe *make a match* ini guru akan memberikan materi atau mengingatkan kembali materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Guru menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan yaitu media kartu setelah itu guru akan membagikan kartu-kartu kepada siswa, masing-masing kartu dipegang oleh satu siswa. kemudian siswa akan mencari pasangan kartu dengan batasan waktu yang ditentukan. Jika waktu sudah habis guru akan meminta untuk berhenti. Setelah itu guru akan meminta siswa mempersentasikan hasil jawaban yang telah didapatkan hingga semua kelompok selesai mempersentasikan. Guru akan meminta respon siswa terkait hasil yang didapatkan oleh teman yang sedang mempersentasikan hasil kerjanya apakah sudah sesuai atau tidak. Jawaban yang tepat akan mendapatkan poin bagi anggota kelompoknya. Setelah itu guru akan memberikan penjelasan atau menyimpulkan hasil pembelajaran.

Namun sedikit berbeda dengan pelaksanaan model pembelajaran tipe *make a match* yang dijelaskan oleh Aprido B Simamora di kelas IIA SD Muhammadiyah ini membagi kartu terlebih dahulu baru setelahnya guru akan meminta siswa membentuk kelompok berdasarkan kartu yang dimiliki. Siswa akan dituntut untuk berpikir mana pasangan yang cocok berdasarkan kartu yang dipegang. Hal ini sejalan dengan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran tipe *make a match* yang dijelaskan oleh Mutia Ryansari dimana guru akan menyiapkan kartu yang berisi jawaban dan soal, masing-masing siswa memiliki satu kartu dan harus memikirkan jawaban dan pertanyaan dari kartu yang dimiliki. Kemudian siswa harus mencari pasangan kartu yang dimiliki. Setiap siswa yang mendapatkan pasangan kartu yang dimiliki sebelum batas waktunya akan mendapatkan poin, dan terakhir adalah kesimpulan.¹⁶

Berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan yang telah dilaksanakan baik di SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara maupun di sekolah-sekolah lain yang menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match* dapat dikatakan bahwa model tersebut akan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran dengan konsep bermain dan bekerja sama dengan temannya yang lain serta penerapan poin dalam pembelajaran dapat menambah semangat siswa dalam belajar.

Faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam memotivasi siswa pada pembelajaran PPKn kelas II SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

¹⁵ Aprido B. Simamora, dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Tasikmalaya: PRCI, 2024), h.20-21

¹⁶ Mutia Ryansari, "Pelaksanaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD NEGERI Cambaya Kabupaten Gowa" Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, (Makassar: Perpustakaan Universitas Negeri Makassar, 2023)

Berdasarkan deskripsi data sebelumnya terdapat beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II di SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara, ditemukan hasil sebagai berikut :

a. Kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas

Kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas menjadi salah satu faktor yang dapat mendukung pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* di SD Muhammadiyah karena dalam pembelajaran ini guru mengarahkan jalannya pembelajaran memberikan instruksi kepada siswa terkait langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* ini, sebagaimana hasil penelitian yang dijelaskan oleh Huda dalam jurnal yang ditulis oleh Siti Jumrotul, terkait langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* bahwasanya guru yang berperan dalam mengarahkan siswa dalam jalannya pembelajaran.¹⁷ Selaras dengan penelitian Kasiti tentang faktor yang membentuk motivasi belajar siswa adalah bimbingan guru. Dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* ini guru akan membimbing siswa untuk bekerja sama mencari jawaban dari kartu yang dimiliki setiap siswa, maka dengan demikian siswa akan terdorong untuk menemukan pasangan kartu yang dimiliki.¹⁸

Penelitian lain juga mengungkapkan salah satu faktor yang dapat mendukung pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* adalah kemampuan mengkondisikan kelas oleh guru. Menurut Isnii Nugrahen dalam penelitiannya di kelas III MI Nahdlatul Ulama Gribig guru harus mampu mengkondisikan kelas agar pembelajaran tetap kondusif, karena ketika pembelajaran kondusif maka siswa akan mudah untuk berkonsentrasi dan model pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.¹⁹

Oleh karena itu, dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* guru harus mampu mengkondisikan kelas menjadi kelas yang kondusif khususnya kelas II yang menjadi objek penelitian dimana kelas rendah biasanya sedikit sulit untuk diarahkan sehingga kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas sangat membantu dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match*.

b. Guru menguasai bahan ajar

Penguasaan bahan ajar juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* karena guru akan menjadi fasilitator bagi siswa. Menurut Kosasih, dalam bukunya yang berjudul pengembangan bahan ajar bahwa bahan ajar memuat uraian tentang

¹⁷ Siti Jumrotul et al., “Pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar” *Jurnal Kependidikan Dasar*, no 1 (2020) : 73-88, <http://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/ibtidai/article/view/3370/2488>

¹⁸ Kasiti, “Asyiknya Belajar Membaca Dengan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas I”, *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, vol.5 no.1(2024): 139-149, <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>

¹⁹ Isnii Nugrahen, “Pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas III Di MI Nahdlatul Ulama Gribig” Skripsi Fakultas Tarbiyah, (Kudus: Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023)

pengetahuan, pengalaman dan hasil penelitian yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.²⁰ Ketika guru menguasai bahan ajar pembelajaran akan berjalan dengan baik dan siswa akan sangat terbantu dengan guru yang menguasai bahan ajar, apabila siswa tidak paham dengan materi dan bertanya pada guru dan guru mampu dalam menerangkan akan sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran serta hal ini akan membantu terwujudnya tujuan pembelajaran.

Menurut Retno Wahyuningsih dalam penelitiannya di kelas V SD/MI bahan ajar sebaiknya dibuat sendiri oleh guru agar lebih menarik serta lebih kontekstual dengan situasi dan kondisi sekolah maupun lingkungan sosial sekolah, dengan adanya bahan ajar yang baik akan mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan mampu mengembangkan potensi siswa. Oleh karena itu, penguasaan bahan ajar oleh guru menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan model tipe *Make A Match*.²¹

Namun, penguasaan bahan ajar tidak cukup dalam pengimplementasian model pembelajaran *Make A Match* karena pada kenyataannya di kelas II SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara yang terdiri dari kelas IIA, IIB, dan IIC tidak semua menerapkan model pembelajaran tersebut karena beberapa alasan seperti media yang tidak mendukung dan antusias siswa yang kurang sehingga pengimplementasian model pembelajaran tipe *Make A Match* tidak dapat diterapkan secara maksimal di SD Muhammadiyah khususnya kelas II.

Penguasaan bahan ajar memang perlu dipahami oleh seorang guru walaupun hal tersebut bukanlah satu-satunya faktor yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* namun hal ini bisa menjadi salah bahan yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan pembelajaran baik dari segi media, materi dan lainnya.

c. Guru menggunakan media ajar yang sesuai

Penggunaan media ajar yang sesuai menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match*. Dengan penggunaan media ajar yang sesuai guru akan sangat terbantu dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* karena tujuan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik karena media yang digunakan tepat sasaran. Salah satu fungsi dari media ajar adalah fungsi motivasi sebagaimana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran tipe *Make A Match*, melalui media, dapat dibayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara seperti ceramah tanpa melibatkan siswa dan tanpa menggunakan media dapat menimbulkan kebosanan pada siswa.²²

²⁰Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021), hlm. 1

²¹ Retno Wahyuningsih, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Kelas V SD/MI Berbasis Nilai-nilai Pendidikan Karakter" Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, (Semarang: Perpustakaan Universitas IslamNegeri Walisongo, 2022)

²² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*.(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) hlm.73

Di kelas IIA SD Muhammadiyah telah menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match* dengan bantuan media kartu dan sebagaimana hasil penelitian yang dikemukakan oleh Aprido B Simamora bahwa pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* adalah pembelajaran yang mencocokkan kartu, menggunakan kartu sebagai media dalam penerapannya.²³ Sejalan dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Andi Sulistio dan Nik Haryanti yang menjelaskan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* adalah pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban atas suatu pertanyaan atau pasangan dari sebuah konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.²⁴ Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* adalah pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai media. Sesuai dengan apa yang telah diterapkan di kelas II SD Muhammadiyah dengan menggunakan media kartu dalam mengimplementasikan model pembelajaran tipe *Make A Match*.

d. Konsep bermain

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwasanya anak-anak khususnya kelas rendah sangat senang dengan konsep pembelajaran sambil bermain sebagaimana teori perkembangan yang di jelaskan oleh Jean Piaget, bahwa anak tingkat sekolah dasar cenderung memiliki sifat yang gampang bosan, selalu ingin bermain, sehingga guru harus memiliki cara atau strategi yang menarik agar pembelajaran dapat terkondisikan dengan baik.²⁵

Konsep bermain ini menjadi salah satu faktor pendukung terlaksananya model pembelajaran tipe *Make A Match* di kelas II SD Muhammadiyah sebagaimana yang diungkapkan oleh wali kelas IIB bahwasanya anak-anak senang dengan konsep bermain karena suasana pembelajaran terasa lebih menyenangkan.²⁶ Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang disampaikan oleh Nuraini dalam jurnal Kurnia Ratna Sari yang berjudul Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Jati Baru, ciri dari model pembelajaran *Make A Match* sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain..²⁷

Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa salah satu faktor pendukung implementasi model pembelajaran tipe *Make A Match* dapat dilaksanakan di kelas II SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara adalah karena anak suka dengan konsep bermain dalam pembelajaran.

²³ Aprido B. Simamora, dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, h.20-21

²⁴ Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif(Cooperative Learning Model)*” (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara,2022) h. 62

²⁵ Leny Marinda., “ hasil penelitian Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia sekolah Dasar” *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Vol. 13, no 1 (2020) : 116-152*, <http://www.neliti.com/id/publications/340203/> hasil penelitian-perkembangan-kognitif-jean-pieaget-dan-problematikanya-pada-anak-usia-sekolah-dasar

²⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Aulia Rinjani Putri Wali Kelas IIB, pada tanggal 24 Januari 2025 di ruang kelas IIB SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

²⁷ Kurnia Ratna Sari et al., “Pelaksanaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Jati Baru,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Sekolah Dasar 1*, no.1 (2020):<http://eskrispi.stkippgribi.ac.id/>

e. Kemampuan kerja sama siswa

Salah satu faktor yang menjadi pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* ini adalah kemampuan kerja sama siswa dimana pembelajaran tipe *Make A Match* merupakan jenis atau tipe dari pembelajaran kooperatif yang berarti bahwa pembelajaran ini menekankan pada kemampuan kerja sama antar siswa untuk mencari kecocokan antar konsep sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IIA beliau mengatakan bahwa anak-anak kelas II itu senang berkelompok, mengerjakan tugas mereka sambil berdiskusi dengan temannya mereka lebih senang jika dibandingkan dengan mengerjakan sendiri,²⁸ sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerja sama siswa dapat menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match*. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai keaktifan siswa, kelas IIA yang mendapatkan nilai keaktifan lebih tinggi dengan mengimplementasikan model pembelajaran tipe *Make A Match* jika dibandingkan dengan kelas II lainnya yang tidak menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match*, adanya nilai atau prestasi yang ditunjukkan bergantung pada motivasi yang dimiliki oleh siswa dalam belajar.

Berdasarkan deskripsi data sebelumnya selain adanya faktor pendukung terdapat pula kendala atau penghambat dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara yaitu sebagai berikut :

a. Waktu yang terbatas

Waktu menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* karena jadwal yang padat sehingga untuk menerapkan pembelajaran kooperatif sulit untuk dilakukan. Dari sekian banyak pelaksanaan model pembelajaran waktu merupakan salah satu faktor yang paling sering menjadi kendala dalam pelaksanaannya karena kegiatan pembelajaran memang cukup menyita banyak waktu sehingga dengan jadwal yang padat di SD Muhammadiyah dengan sistem *full day* akan menjadi kesulitan dalam penerapannya karena waktu yang singkat dengan jadwal yang padat. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isni Nugrahen di kelas III MI Nahdlatul Ulama Gribig bahwa langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* membutuhkan waktu yang lama supaya siswa benar-benar memahami materi. Kurangnya durasi waktu yang panjang saat pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* mengganggu proses kegiatan belajar mengajar.²⁹ Sehingga dapat dikatakan bahwa

²⁸ Hasil observasi dengan Ibu Qurratul Ain Wali Kelas IIA, pada tanggal 14 Januari 2025 di ruang kelas IIA SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

²⁹ Isni Nugrahen, "Pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas III Di MI Nahdlatul Ulama Gribig" Skripsi Fakultas Tarbiyah, (Kudus: Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023)

waktu menjadi faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam pelaksanaan model pembelajaran.

Namun, meskipun waktu yang terbatas tersebut kelas IIA SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara bisa menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match* ini dengan beberapa cara salah satunya dengan memfokuskan jadwal pada satu materi di beberapa waktu kedepan sampai satu materi selesai. Setelah pembelajaran selesai barulah lanjut ke materi atau mata pelajaran lainnya. Hal ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IIA ibu Quratul Ain untuk mendapatkan pembelajaran yang maksimal tetapi tidak dilakukan terus menerus melainkan dilakukan pada saat-saat tertentu untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.³⁰ Adapun menurut penelitian Miftahul Jannah meskipun terdapat kendala dalam waktu pelaksanaan model pembelajaran seorang guru diharapkan menguasai pengelolaan kelas dengan baik agar pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif serta suasana kelas menjadi terkendali.³¹

Sehingga dapat dikatakan bahwa keterbatasan waktu dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* dapat diatasi dengan kemampuan guru dalam mengelola, mengatur strategi jalannya pembelajaran.

b. Kurangnya media ajar

Media ajar juga menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* karena ketika pelaksanaan model pembelajaran ini guru harus menyiapkan media yang dapat dijadikan bahan ajar saat pembelajaran dilakukan. Sebagaimana yang digambarkan oleh Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui media bahasa verbal.³² Oleh karena itu, penggunaan media berperan sangat penting dalam membantu guru maupun siswa dalam menyampaikan materi maupun memahami materi.

Guru kelas IIB SD Muhammadiyah menyampaikan jarang menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match* ini dikarenakan media yang harus dipersiapkan untuk penerapannya menurutnya untuk media kartu sendiri harus dipersiapkan oleh guru sendiri dan untuk membuat media kartu agak sedikit ribet dengan jumlah siswa yang lumayan banyak sehingga untuk menerapkannya harus terkendala dengan pembuatan media kartu.³³

Namun berbeda dengan kelas IIB, kelas IIA mampu menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match* dengan media kartu sederhana. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti mengamati bahwa media kartu yang digunakan pada pembelajaran PPKn di kelas IIA

³⁰ Hasil Wawancara dengan Ibu Quratul Ain Wali Kelas IIA, pada tanggal 14 Januari 2025 di ruang kelas IIA SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

³¹ Miftahul Jannah, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 Di Kelas IV SD Negeri 53 Banda Aceh, vol. 9 no 3 (2024) : 1-10, <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>

³² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) hlm.69

³³ Hasil Wawancara dengan Ibu Aulia Rinjani Putri Wali Kelas IIB, pada tanggal 24 Januari 2025 di ruang kelas IIB SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

hanya media kartu yang terbuat dari kertas yang berisi soal dan jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari kemudian digunting-gunting dan jadilah sebuah media pembelajaran sederhana yang digunakan dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match*.³⁴ Hal ini membuktikan bahwa kurangnya media ajar tidak selalu menjadi penghambat dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* apabila seorang guru mampu menciptakan alternatif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Ayuni Syakila yang menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match* ini dengan bantuan media *pop up*,³⁵ selain itu dalam jurnal I Made Adistha dan I Gusti Ngurah Japa juga menerapkan media kartu bergambar dan pada penelitian hal ini membuktikan banyak alternatif dalam penggunaan media untuk menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match*.³⁶

c. Kurangnya minat dan antusias siswa

Kurangnya minat dan antusias siswa juga menjadi kendala dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match*. Setiap siswa pasti memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Dengan kurangnya minat siswa dalam belajar akan mempengaruhi respon dan antusias siswa terhadap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan di kelas II bersama guru dan siswa. dari hasil wawancara dengan siswa ada beberapa siswa yang memang tidak tertarik dan kurang suka dengan pembelajaran PPKn itu sendiri. Guru juga menyatakan bahwa beberapa anak terkadang hanya antusias diawal pembelajaran saja seperti pada saat pembagian kartu dan ketika diminta untuk mencocokkan sesuai dengan konsepnya mereka jadi tidak antusias lagi, hal ini disebabkan mungkin karena kurangnya pemahaman siswa terkait mencocokkan konsep. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Arisnandar bahwasanya dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* terdapat beberapa siswa yang kurang berani mengemukakan pendapatnya saat guru bertanya, masih ada siswa yang kurang paham mengenai pencocokan kartu soal dan kartu jawaban.³⁷ Contoh lain juga dalam penelitian Isni Nugrahen khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an hadits guru kesulitan membagi satu kelas menjadi beberapa kelompok dikarenakan terkadang ada beberapa anak yang tidak mau di kelompokkan

³⁴ Hasil Observasi dengan Ibu Qurratul Ain Wali Kelas IIA, pada tanggal 14 Januari 2025 di ruang kelas IIA SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

³⁵ Ayuni Shakila, "Pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Berbantuan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD NEGERI 003/IX Senaung" Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, (Jambi: Perpustakaan Universitas Jambi, 2024)

³⁶ I Made Adistha Gosachi dan I Gusti Ngurah Japa., "Model pembelajaran tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika" *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, no 2 (2020) : 152-163, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/25260/15579/49012>

³⁷ Arisnandar.dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 1 no 2 (2021);, <http://ojs.unm.ac.id>

dengan siswa yang lain. Terdapat juga siswa yang keliru dalam menyusun potongan kartu ayat dan arti surah Al-Fiil.³⁸

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa minat dan atusias siswa juga menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran dalam pemilihan model serta metode pembelajaran sebab dapat menghambat pelaksanaan model pembelajaran dan mempengaruhi jalannya pembelajaran.

Berbeda dengan tanggapan guru kelas IIB yang mengatakan bahwa ketika ia menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match* dengan bantuan media kartu bergambar siswa akan sangat antusias ketika pembelajaran dilakukan karena mereka dapat melihat langsung gambar yang terdapat pada kartu yang telah di sediakandengan menggunakan media sehingga tidak merasa bosan dan materi yang disampaikan akan tersampaikan dengan baik.³⁹

d. Kurangnya kemampuan literasi siswa

Salah satu penyebab yang menghambat pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* kurangnya kemampuan literasi siswa apalagi kelas yang menjadi objek adalah kelas rendah dimana kemampuan membaca yang masih kurang. Selain itu pada pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* ini terdapat kartu yang berisi kalimat soal dan jawaban dari masing-masing kartu biasanya kartu-kartu tidak selalu berbentuk gambar terdapat kalimat yang menjelaskan konsep definisi dari sebuah kata kemudian dipasangkan sesuai dengan pasangannya. Namun ketika siswa tidak mampu dalam membaca maka akan sulit untuk menerapkan model pembelajaran seperti ini apalagi objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II dimana masih ada beberapa yang belum lancar bahkan belum bisa dalam membaca. Itulah sebabnya, pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam pembelajaran khususnya PPKn dikelas II SD Muhammadiyah jarang diterapkan kemampuan literasi siswa menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match*.

Namun bukan berarti model pembelajaran tipe *Make A Match* ini tidak dapat diterapkan sama sekali karena beberapa penelitian bahkan mengatakan bahwa pelaksanaan model pembelajaran tipe *make a match* dapat meningkatkan literasi belajar siswa. pada menurut Refina Mayanti dan Asep Samsudin penggunaan model pembelajaran tipe *Make A Match* efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi belajar siswa.⁴⁰

³⁸ Isnı Nugrahen, "Pelaksanaan Model pembelajaran tipe *Make A Match* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas III Di MI Nahdlatul Ulama Gribig" Skripsi Fakultas Tarbiyah, (Kudus: Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023)

³⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Aulia Rinjani Putri Wali Kelas IIB, pada tanggal 24 Januari 2025 di ruang kelas IIB SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara

⁴⁰ Refina Mayanti dan Asep Samsudin., "Penggunaan Model pembelajaran tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Tulis Pada Siswa Kelas II" *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 8, no 2 (2022) : 2331-2343, <http://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.545>

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka peneliti dapat memperoleh kesimpulan, pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah dengan menggunakan kartu sebagai media dalam pembelajaran kemudian dikemas dalam bentuk pembelajaran berbasis *games*, setiap siswa akan diberikan kartu lalu diminta untuk membentuk kelompok berdasarkan kartu yang dimiliki, siswa akan diminta untuk berpikir kritis dan berdiskusi dengan teman lainnya untuk mendapatkan pasangan kartu yang benar. Siswa akan berkompetisi untuk mendapatkan pasangan kartunya masing-masing apabila siswa berhasil menemukan pasangan maka siswa akan mendapatkan poin. Dalam model pembelajaran tipe *Make A Match* terdapat dua hal yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pertama pembelajaran berbasis *games* dengan permainan anak akan lebih senang dalam belajar dan lebih termotivasi untuk memenangkan permainan atau kompetisi dalam pembelajaran. Kedua adalah adanya poin dalam pembelajaran anak akan lebih senang jika mengetahui adanya nilai atau poin yang didapatkan sehingga mereka akan lebih termotivasi dalam belajar.

Ada beberapa faktor pendukung implementasi model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II di SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara yaitu antara lain kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas, guru menguasai bahan ajar, dan guru menggunakan media yang sesuai sehingga dapat membantu implementasi model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam pembelajaran. Selain faktor pendukung ada pula faktor penghambat pengimplementasian model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II di SD Muhammadiyah 2 Sangatta Utara yaitu antara lain waktu yang terbatas, kurangnya media ajar, kurangnya minat dan antusias siswa, serta kemampuan literasi siswa yang masih kurang sehingga mengakibatkan terhambatnya pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam pembelajaran. Namun, faktor penghambat tersebut dapat diatasi dengan berbagai cara sesuai dengan kondisi kelas dan sekolah masing-masing.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahsan serta kesimpulan yang didapatkan maka berikut ini beberapa saran yang dapat diberikan dari peneliti untuk sekolah sebaiknya dapat memfasilitasi model pembelajaran tipe *Make A Match* untuk para guru dalam proses belajar mengajar baik dari segi waktu maupun media. Bagi guru sebaiknya lebih sering menggunakan model pembelajaran kooperatif khususnya tipe *Make A Match* agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak mudah bosan serta harus lebih sering menggunakan media saat pembelajaran karena siswa akan lebih senang dan mudah memahami apabila terdapat bantuan media dalam pembelajaran. Bagi siswa harus lebih aktif saat pembelajaran apalagi ketika pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* karena dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif, mencari tahu sendiri dengan bimbingan guru.

Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini adalah tipe pembelajaran yang berbasis games sehingga siswa seharusnya lebih termotivasi dan lebih semangat dalam pembelajaran. Serta bagi peneliti selanjutnya, dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga diharapkan peneliti dapat mengembangkan penelitian ini baik dari segi data penelitian ataupun hasil penelitian- hasil penelitian terbaru yang lebih relevan agar hasil yang didapatkan pun maksimal dan akurat.

Daftar Pustaka

- Adistha Gosachi I Made dan I Gusti Ngurah Japa., “Model pembelajaran tipe *make a match* Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, no 2 (2020) : 152-163, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/25260/15579/49012>
- Arisnandar.dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 1 no 2 (2021);, <http://ojs.unm.ac.id>
- B. Simamora Aprido, dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, Tasikmalaya: PRCI, 2024.
- Dwiyanti Latifah et al., “Pelaksanaan Metode cerita bergambar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III SDN Citeureup I” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no 3 (2022) : 203-207, <http://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/71>.
- Jumrotul Siti et al., “Pelaksanaan Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar” *Jurnal Kependidikan Dasar*7, no 1 (2020) : 73-88, <http://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/ibtidai/article/view/3370/2488>
- Kasiti, “Asyiknya Belajar Membaca Dengan Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas I”, *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, vol.5 no.1(2024): 139-149, <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, No.22 Tahun 2006 tentang Pendidikan kewarganegaraan.
- Kosasih, “*Pengembangan Bahan Ajar*”, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021
- Marinda Leny, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia sekolah Dasar” *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* Vol. 13, no 1 (2020) : 116-152, <http://www.neliti.com/id/publications/340203/teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-dan-problematikanya-pada-anak-usia-sekolah-dasar>.
- Mayasari Novi dan Johar Alimuddin, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Purwokerto: CV. Rizquna, 2023.

- Miftahul Jannah,dkk., “Penerapan *Model Pembelajaran Make A Match* Pada Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 Di Kelas IV SD Negeri 53 Banda Aceh, vol. 9 no 3 (2024) : 1-10, <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>
- Nugrahen Isni, “Pelaksanaan model pembelajaran tipe *make a match* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas III Di MI Nahdlatul Ulama Gribig” Skripsi Fakultas Tarbiyah, 2023
- Purnomo Agus et al, “Model Pembelajaran Konvensional” dalam M. Yahya (eds), *Pengantar Model Pembelajaran*, Lombok Tengah: Hamjah Diha Foundtion, 2022 cet. 1.
- Ratna Sari Kurnia et al., “Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Jati Baru,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Sekolah Dasar* 1, no.1 (2020):<http://eskrispi.stkippgribi.ac.id/>.
- Republik Indonesia, “Undang-Undang tentang Pendidikan Nasional, UU No.20 Tahun 2003.
- Ryansari Mutia, “Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SDN Cambaya Kabupaten Gowa” Skripsi Faskultas Ilmu Pendidikan, Makassar: Perpustakaan Universitas Negeri Makassar, 2023.
- Sa’id Neno Triyono Abu, *Penjelasan Shahih Bukhari:Kitab Ilmu*,hadits no.70, Bekasi: Abu Said, 2013.
- Sanjaya Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*.(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012
- Shakila Ayuni, “Pelaksanaan Model Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Berbantuan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 003/IX Senaung” Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jambi: Perpustakaan Universitas Jambi, 2024.
- Sulistio Andi dan Nik Haryanti, “Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)” Purbalingga: CV.Eureka Media Aksara, 2022.
- Wahyuningsih Retno, “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Kelas V SD/MI Berbasis Nilai-nilai Pendidikan Karakter” Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Semarang: Perpustakaan Universitas IslamNegeri Walisongo, 2022