



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Rayung II

Yulia Nur Azizah^{1*}, Ana Naimatul Jannah²

^{1,2} Universitas Trunojoyo Madura

Email: liaaziz134@gmail.com^{1*}, ana.naimatuljannah@trunojoyo.ac.id²

*Korespondensi penulis: liaaziz134@gmail.com

Abstract: *The learning model is a conceptual framework that describes a systematic procedure in organizing learning experiences to achieve learning goals. This study aims to determine the influence of the make a match type cooperative learning model on the learning outcomes of Pancasila education for grade V students of SD Negeri Rayung II. This research method is quantitative with a pre-experimental design of one group pretest posttest design. All students in grade V of SD Negeri Rayung II for the 2023/2024 school year were used as the population in this study. Sampling uses nonprobability sampling techniques with total sample types. The research sample was 26 students. The data collection technique in this study uses test questions and observation sheets. The results of the study prove that the make a match type cooperative learning model can have an influence on student learning outcomes. The make a match type cooperative learning model was implemented well according to its syntax, so that it affected the results of the t paired sample t-test test with a calculated value of $16.223 \geq 1.708$ so that H_a was accepted, namely there was a difference in the value of learning outcomes between the pretest and the posttest using the make a match type cooperative learning model. This shows that there is an influence of the make a match type cooperative learning model on the learning outcomes of Pancasila education for grade V students of SD Negeri Rayung II.*

Keywords: *Make a match type cooperative model, Learning outcomes, Education*

Abstrak: Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri Rayung II. Metode penelitian ini kuantitatif dengan desain *pre-experimental design* jenis *one group pretest posttest design*. Semua siswa kelas V SD Negeri Rayung II tahun ajaran 2023/2024 digunakan sebagai populasi pada penelitian ini. Pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis sampel total. Sampel penelitian sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan soal tes dan lembar observasi. Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terlaksana dengan baik sesuai sintaksnya, sehingga berpengaruh pada hasil uji *t paired sample t-test* diketahui nilai $t_{hitung} 16,223 \geq 1,708$ sehingga H_a diterima yakni ada perbedaan nilai hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri Rayung II.

Kata kunci: Model kooperatif tipe *make a match*, Hasil belajar, Pendidikan

1. PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan seperangkat program pendidikan yang telah disusun dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain (Kamiludin dkk., 2017:59). Dikeluarkannya Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan & Pembelajaran 2022 sebagai bentuk dukungan penuh terhadap perbaikan

kurikulum di Indonesia mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong dan berkebhinnekaan global melalui Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka dijelaskan oleh Kemdikbud (2021b) berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan, tidak terburu-buru. Kurikulum Merdeka tidak ada lagi tuntutan tercapainya nilai ketuntasan minimal, tetapi menekankan belajar yang berkualitas demi terwujudnya siswa berkualitas, berkarakter profil pelajar pancasila, memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia Indonesia siap menghadapi tantangan global. Guru dapat memberikan bekal pengetahuan untuk siswa dalam menciptakan siswa yang berkualitas melalui pelajaran pendidikan pancasila.

PKn atau dalam kurikulum merdeka dinamakan pendidikan pancasila adalah program yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar tentang hubungan antara warga negara dan negara serta memperkenalkan langkah-langkah bela negara untuk memungkinkan mereka menjadi andalan bangsa dan negara tertera pada pasal 39 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan pendidikan pancasila adalah untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan memahami dan mengamalkan nilai-nilai pancasila, membentuk sikap dan perilaku individu, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab, serta memberikan kondisi kemampuan untuk mengenyam pendidikan menengah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas V SD Negeri Rayung II pada tanggal 20 Oktober 2023 terdapat 26 siswa yang ada di kelas V, model pembelajaran yang sering digunakan guru adalah *inquiry* dan *problem based learning*. Terdapat kendala yang sering dihadapi yaitu hasil belajar siswa yang rendah. Rekapitan hasil belajar siswa setelah melaksanakan PTS adalah pada pelajaran pendidikan pancasila siswa yang tidak tuntas sebanyak 77%, pada pelajaran matematika dan IPAS siswa yang tidak tuntas 69,3%, pada pelajaran bahasa Indonesia dan PJOK siswa yang tidak tuntas 42,4%, pada pelajaran pendidikan agama islam siswa yang tidak tuntas 23,1% dan pelajaran seni budaya siswa yang tidak tuntas 30,8%. Melihat hasil belajar siswa tersebut guru menyatakan bahwa pada mata pelajaran pendidikan pancasila nilai siswa masih rendah. Guru sudah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi hal tersebut, dengan melakukan pendekatan lebih dan membimbing siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa, tapi dalam pembelajaran pendidikan pancasila hal ini tidak berhasil.

Peneliti melakukan observasi di kelas V pada tanggal 6 November 2023. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, guru pada saat mengajar tidak menggunakan model *inquiry* ataupun *problem based learning* terlihat dari pada saat observasi peneliti membawa lembar observasi dengan model *inquiry* dan *problem based learning* tetapi tidak sesuai dengan sintaks yang ada pada model pembelajaran *inquiry* dan *problem based learning*. Kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran akan berdampak terhadap proses pembelajaran dan pada akhirnya berimbas pada hasil belajar siswa (Kahar dkk., 2020:281).

Berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada 26 siswa kelas V SD Negeri Rayung II pada tanggal 7 November 2023 69% siswa suka mencatat pada saat pembelajaran, 75% siswa suka belajar dengan aktif, 69% siswa suka belajar berdiskusi kelompok tapi hanya 23% siswa yang berani presentasi, 62% siswa menyatakan tidak pernah melakukan pembelajaran pendidikan pancasila dengan bermain, dan 85% siswa tidak pernah belajar menyimpulkan dengan bahasanya sendiri. Berdasarkan hasil angket dan dasar pertimbangan memilih model pembelajaran, maka model pembelajaran yang sesuai salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif (Nurdyansyah, 2016:21).

Adanya problematika yang terjadi di SD Negeri Rayung II, terkait hasil belajar siswa yang tidak tuntas mata pelajaran pendidikan pancasila dipengaruhi oleh guru belum melaksanakan model pembelajaran sesuai dengan sintaksnya, mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila rendah. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam kelas sangat memengaruhi hasil belajar. Salah satu pengaruh model pembelajaran *make a match* dimana model pembelajaran ini menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Mikran dkk., 2018:11). Model pembelajaran *make a match* lebih berpusat pada siswa sehingga siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk berpikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang didapatkan menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sesuai untuk digunakan (Berlian dkk., 2017:15).

Penelitian terdahulu terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dilakukan peneliti sebelumnya oleh Handarpuri (2018) bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimental sebenarnya dengan pola *pretest posttest control group design*. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Rayung II”.

2. KAJIAN PUSTAKA

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah rencana atau sebuah pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pelajaran diruang kelas (Huda dalam Harefa dkk., 2022:326). Kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas harus sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Maka dari itu model pembelajaran merupakan sebuah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Telaumbanua dalam Harefa dkk., 2022:326). Pembelajaran kooperatif menjadi model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar menjadi seorang sumber belajar bagi temanya.

Pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, membolehkan pertukaran ide dalam suasana yang nyaman sesuai dengan falsafah konstruktivisme (Sulistio dkk., 2022:52). Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan anggota dua sampai lima orang yang heterogen, namun untuk kualitas kelompoknya bersifat homogen.

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah prestasi akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temanya serta pengembangan keterampilan sosial (Surur, 2020:117). Pembelajaran kooperatif menjadi perhatian bahkan anjuran para ahli pendidikan karena, disinyalir dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Alasan model pembelajaran kooperatif menjadi anjuran karena hasil dari beberapa penilaian yang dilakukan oleh pakar pendidikan membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain (Slavin dalam Sulistio, 2022:54). Model pembelajaran kooperatif secara teoritis dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berfikir kreatif memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan proses pembelajaran yang melalui belajar sambil bermain, dengan cara siswa mencocokkan pasangan kartu tentang topik pada pembelajaran yang menyenangkan (Wulandari dkk., 2018:240). Model pembelajaran *make a match* dapat menumbuhkan kerja sama pada saat menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan kartu, sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih antusias dalam pembelajaran, serta keaktifan siswa juga dapat terlihat saat mencari pasangan kartu (Kurniasih dkk., 2015:55).

Model pembelajaran *make a match* digunakan untuk memberikan pemahaman konsep yang sulit pada peserta didik. Melalui penerapan model *make a match* peserta didik dibagi beberapa kelompok kecil dengan minimal anggota 2 orang. Masing-masing kelompok mencari anggotanya dengan cara mencari pasangan dari kartu yang telah di bawa. Tugas guru dalam model *make a match* pada saat pembelajaran mengarahkan permainan, menentukan pertanyaan atau jawaban pada kartu, memberikan informasi yang dibentuk untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permainan (Fauhah dkk., 2021:324). Guru juga dapat membuat dua kotak undian, kotak yang pertama berisi soal dan kotak yang kedua berisi jawaban. Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar.

Model pembelajaran *make a match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Model *make a match* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan siswa lainnya. Suasana belajar dikelas juga dapat di *setting* sebagai suasana permainan, karena terdapat kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait topik pembelajaran serta adanya penghargaan atau *reward*, yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna. Model *make a match* memerlukan media yang cocok yakni sebuah kartu yang berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban (Suprijono dalam Wijanarko, 2017:54).

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah proses belajar mengajar sesuai tujuan pendidikan. Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran, ataupun hasil sampingan pengiring. Hasil utama pengajaran adalah kemampuan yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Hasil pengiring adalah kemampuan yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai (Purwanto,

2016:54). Kemampuan hasil belajar siswa terbagi menjadi tiga domain yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Setiap domain memiliki cara dalam melaksanakan kegiatan sehingga mendapatkan hasil belajar.

Tes hasil belajar merupakan tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan (Purwanto, 2016:66). Tes dilakukan setelah siswa mendapat sejumlah materi pelajaran dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa atas materi tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan metode kuantitatif yang menguji teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variable (Creswell dalam Kusumastuti dkk., 2020:2). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian untuk mengkaji hipotesis dengan analisis data berupa angka-angka dengan perhitungan statistika, sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan cara sistematis (Rukminingsih dkk., 2020:14).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest posttest design*. Jenis penelitian *pre-eksperimental* adalah penelitian yang tidak memiliki kelompok pembanding dan randomisasi. Desain penelitian menggunakan *one group pretest posttest design* dimana sebelum kelompok diberikan *treatment* akan dilakukan *pretest* (Dantes, 2017:14).

$$O_1 X O_2$$

Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan :

$O_1 = \text{Pretest}$

$X = \text{Treatment}$ perlakuan sebagai variable bebas

$O_2 = \text{Posttest}$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan pancasila di SD Negeri Rayung II. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperiment* dengan desain *one group pretest posttest design*. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan teknik sampel total. Jumlah siswa kelas V sebanyak 26 orang siswa, dalam penelitian ini hanya ada kelompok eksperimen.

Pengambilan data penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 dan 14 Mei 2024. Hari pertama dilaksanakan pada hari Senin 13 Mei 2024 dengan memberikan *pretest* kepada siswa. Selanjutnya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar. Hari kedua dilaksanakan pada hari Selasa 14 Mei 2024 yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar lalu memberikan *posttest*.

b. Hasil Validasi Ahli Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari instrument lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes. Perangkat yang digunakan yaitu modul ajar. Sebelum instrumen dan perangkat pembelajaran digunakan untuk penelitian, terlebih dahulu divalidasi untuk menilai instrument penelitian yang akan digunakan sudah valid dan layak digunakan. Validasi penelitian dilakukan kepada dosen ahli kemudian hasil validasi dihitung untuk mengetahui valid dan dinyatakan instrumen layak digunakan.

c. Validasi Modul Ajar

Modul ajar divalidasi oleh dosen ahli yaitu Ibu Nilamsari Damayanti Fajrin, S.Pd., M.Pd. Aspek yang dinilai pada lembar validasi modul ajar mencakup kelengkapan komponen modul ajar, pencantuman kegiatan pembelajaran, kesesuaian tujuan pembelajaran, kelengkapan rumusan tujuan pembelajaran, kejelasan sintaks model pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang dapat melatih kognitif siswa, penggunaan sumber belajar, dan kalimat yang digunakan dalam modul ajar. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Modul Ajar

No	Kriteria Penilaian	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kelengkapan komponen modul ajar (mencakup identitas mata pelajaran, CP, TP, materi ajar, alokasi waktu, model, kegiatan pembelajaran dan penilaian hasil belajar)					✓	
2	Pencantuman kegiatan awal, inti, dan akhir dalam pengalaman belajar yang menggambarkan model, sumber belajar dan melibatkan siswa.					✓	
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi yang dicapai.					✓	
4	Kelengkapan rumusan tujuan pembelajaran yang mencakup komponen ABC (A= <i>audience</i> , B= <i>behavior</i> , C= <i>condition</i>)					✓	
5	Kejelasan sintaks model pembelajaran <i>make a match</i> dalam pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.				✓		
6	Kegiatan pembelajaran yang disajikan dapat melatih kemampuan kognitif peserta didik.				✓		

7	Penggunaan sumber belajar disesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan materi yang disajikan.			✓		
8	Mencantumkan penilaian hasil belajar.				✓	
9	Kesesuaian instrument penilaian dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓	
10	Kesesuaian materi dengan CP dan tujuan pembelajaran.			✓		
11	Kesesuaian soal evaluasi dengan kompetensi.				✓	
12	Soal yang disajikan disesuaikan dengan pemecahan masalah.			✓		
13	Kalimat yang digunakan dalam penyusunan soal sesuai dengan perkembangan peserta didik serta tidak menimbulkan penafsiran ganda.		✓			
Jumlah Skor		51				
Presentase		78%				

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai modul ajar kelas eksperimen yang diberikan oleh dosen ahli. Hasil perhitungan mendapat jumlah skor 51 dengan presentase 78%. Maka instrument modul ajar layak digunakan untuk melakukan penelitian.

d. Hasil Validasi Instrumen Tes

Instrument tes divalidasi oleh dosen ahli Bapak Dr. Widya Trio Pangestu, M.Pd. Aspek yang dinilai pada instrument tes mencakup ketepatan, kesesuai butir soal dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan bahasa yang digunakan. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Instrumen Tes

No	Kriteria Penilaian	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan menjabarkan butir soal relevan dengan capaian pembelajaran.				✓		
2	Ketepatan menjabarkan butir soal dengan tujuan pembelajaran.				✓		
3	Kesesuaian butir soal dengan tingkat perkembangan siswa.				✓		
4	Kesesuaian butir soal dengan materi.				✓		
5	Kelogisan butir soal.				✓		
6	Ketepatan butir soal menggunakan bahasa baku yang mudah dipahami.					✓	
7	Kesesuaian butir soal dengan kisi-kisi soal.				✓		
Jumlah Skor		29					
Presentase		83%					

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai instrument tes. Jumlah skor yang diperoleh 29 dan hasil presentase yang diperoleh 83% maka instrument tes dinyatakan layak digunakan dengan melakukan uji coba butir soal.

e. Hasil Analisis Intrumen Penelitian

Instrumen yang telah dibuat oleh penyusun diuji cobakan terlebih dahulu pada sekolah yang sama tetapi kelasnya berbeda. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2024 di SD Negeri Rayung II. Alasan melakukan di kelas yang berbeda karena agar mendapat tingkat validasi yang lebih tinggi. Soal diuji cobakan kepada siswa kelas VI SD Negeri Rayung II yang berjumlah 40 orang siswa. Lembar tes yang diuji cobakan sebanyak 20 butir soal. Tujuan dilakukan uji coba lembar tes adalah untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda tiap butir soal. Lembar tes setelah diuji cobakan kemudian dianalisis dengan bantuan aplikasi SPSS 26 *for windows*. Adapun hasil uji coba sebagai berikut.

f. Hasil Analisis Uji Validitas Konstruk

Analisis validitas lembar tes yaitu menggunakan rumus korelasi *point biserial*. Untuk menghitung nilai r_{tabel} dengan $n=40$ dan $\alpha=0,05$ atau 5% sehingga diperoleh nilai r_{tabel} yaitu 0,312. Suatu lembar tes dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid (Wewe, 2021:693). Lembar tes uji coba yang diberikan berjumlah 20 butir soal, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 soal. Perhitungan validasi lembar tes dapat dilihat pada lampiran. Hasil validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 3 Hasil Validitas Soal *Pretest*

No. Item	r hitung	r tabel 5% (40)	Kriteria
1	0,385	0,312	Valid
2	0,604	0,312	Valid
3	0,530	0,312	Valid
4	0,580	0,312	Valid
5	0,385	0,312	Valid
6	0,530	0,312	Valid
7	0,520	0,312	Valid
8	0,658	0,312	Valid
9	0,530	0,312	Valid
10	0,477	0,312	Valid
11	0,530	0,312	Valid
12	0,385	0,312	Valid
13	0,467	0,312	Valid
14	0,530	0,312	Valid
15	0,409	0,312	Valid
16	0,658	0,312	Valid
17	0,434	0,312	Valid
18	0,371	0,312	Valid
19	0,385	0,312	Valid
20	0,448	0,312	Valid

Tabel 4. 4 Hasil Validitas *Posttest*

No. Item	r hitung	r tabel 5% (40)	Kriteria
1	0,467	0,312	Valid
2	0,513	0,312	Valid
3	0,594	0,312	Valid
4	0,586	0,312	Valid
5	0,542	0,312	Valid
6	0,478	0,312	Valid
7	0,614	0,312	Valid
8	0,542	0,312	Valid
9	0,696	0,312	Valid
10	0,573	0,312	Valid
11	0,696	0,312	Valid
12	0,542	0,312	Valid
13	0,575	0,312	Valid
14	0,696	0,312	Valid
15	0,549	0,312	Valid
16	0,542	0,312	Valid
17	0,468	0,312	Valid
18	0,321	0,312	Valid
19	0,356	0,312	Valid
20	0,586	0,312	Valid

g. Hasil Analisis Uji Reliabilitas

Uji lembar tes yang dikatakan valid kemudian dilakukan perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *split half* dengan rumus *Spearman Brown*. Data yang diperoleh dari uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *split half* adalah 0,853 untuk *pretest* dan 0,921 untuk *posttest* dengan kesimpulan reliabel.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Lembar Tes

Kategori	Cronbach Alpha If Item Deleted (>0,80)	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,853	Reliabel
<i>Posttest</i>	0,921	Reliabel

Supriadi (2021:96) menyatakan bahwa sebuah tes dinyatakan reliabel jika skor-skor yang diperoleh dari penggunaan instrument tersebut mempunyai tinggi dengan nilai skor sesungguhnya yang dimiliki oleh subjek penelitian. Kriteria suatu instrument penelitian dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas $r_{hitung} > 0,80$. Berdasarkan hasil reliabilitas diatas maka *pretest* $r_{hitung}=0,853 > 0,80$ dan *pretest* $r_{hitung}=0,921 > 0,80$. Jadi dapat diketahui bahwa 20 butir soal *pretest* dan *posttest* dinyatakan valid juga reliabel.

h. Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran soal dengan menggunakan SPSS 26 *for windows* diperoleh hasil seperti tabel dibawah ini.

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran *Pretest*

No. Soal	Tingkat Kesukaran soal <i>Pretest</i>	Kategori
1	0,90	Mudah
2	0,60	Sedang
3	0,05	Sukar
4	0,45	Sedang
5	0,90	Mudah
6	0,05	Sukar
7	0,50	Sedang
8	0,93	Mudah
9	0,05	Sukar
10	0,48	Sedang
11	0,05	Sukar
12	0,90	Mudah
13	0,57	Sedang
14	0,05	Sukar
15	0,57	Sedang
16	0,93	Mudah
17	0,53	Sedang
18	0,13	Sukar
19	0,90	Mudah
20	0,48	Sedang

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap 20 butir soal pretest, didapatkan 6 butir soal termasuk kategori mudah, 8 soal termasuk kategori sedang dan 6 soal termasuk kategori sukar. Sudjana (2017:96) menyebutkan bahwa proporsi tingkat kesukaran dapat mengacu pada perbandingan 30% soal mudah, 40% soal sedang dan 30% soal sukar memiliki kategori yang baik. Distribusi soal berdasarkan klasifikasi tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 7 Distribusi Butir Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran *Pretest*

Kategori	Nomor Soal	Jumlah	Persentase
Mudah	1,5,8,12,16,19	6	30%
Sedang	2,4,7,10,13,15,17,20	8	40%
Sukar	3,6,9,11,14,18	6	30%

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran *Posttest*

No. Soal	Tingkat Kesukaran Soal <i>Posttest</i>	Kategori
1	0,93	Mudah
2	0,65	Sedang
3	0,08	Sukar
4	0,55	Sedang
5	0,88	Mudah
6	0,10	Sukar
7	0,60	Sedang
8	0,88	Mudah
9	0,10	Sukar
10	0,45	Sedang
11	0,10	Sukar
12	0,88	Mudah
13	0,57	Sedang
14	0,10	Sukar
15	0,45	Sedang
16	0,88	Mudah

17	0,53	Sedang
18	0,13	Sukar
19	0,85	Mudah
20	0,55	Sedang

Tabel 4. 9 Distribusi Butir Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran *Posttest*

Kategori	Nomor Soal	Jumlah	Persentase
Mudah	1,5,8,12,16,19	6	30%
Sedang	2,4,7,10,13,15,17,20	8	40%
Sukar	3,6,9,11,14,18	6	30%

i. Uji Daya Beda

Uji daya beda butir soal dengan menggunakan SPSS 26 *for windows* diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Daya Beda *Pretest*

No. Soal	Daya Beda	Keterangan
1	0,308	Boleh Digunakan
2	0,502	Baik Digunakan
3	0,482	Baik Digunakan
4	0,473	Baik Digunakan
5	0,308	Boleh Digunakan
6	0,482	Baik Digunakan
7	0,402	Baik Digunakan
8	0,611	Baik Digunakan
9	0,482	Baik Digunakan
10	0,354	Boleh Digunakan
11	0,482	Baik Digunakan
12	0,308	Boleh Digunakan
13	0,345	Boleh Digunakan
14	0,482	Baik Digunakan
15	0,280	Boleh Digunakan
16	0,611	Baik Digunakan
17	0,306	Boleh Digunakan
18	0,284	Boleh Digunakan
19	0,308	Boleh Digunakan
20	0,322	Boleh Digunakan

Berdasarkan hasil uji daya beda yang dilakukan terhadap 20 butir soal, dapat diketahui sebanyak 10 butir soal memiliki kategori boleh digunakan artinya soal tersebut bisa digunakan untuk pengambilan data atau tidak digunakan untuk pengambilan data, dan 10 butir soal memiliki kategori baik digunakan yang artinya harus digunakan untuk pengambilan data.

Tabel 4. 11 hasil Uji Daya Beda *Posttest*

No. Soal	Daya Beda	Keterangan
1	0,416	Baik Digunakan
2	0,422	Baik Digunakan
3	0,551	Baik Digunakan
4	0,500	Baik Digunakan
5	0,482	Baik Digunakan
6	0,420	Baik Digunakan
7	0,533	Baik Digunakan
8	0,482	Baik Digunakan

9	0,658	Baik Digunakan
10	0,485	Baik Digunakan
11	0,656	Baik Digunakan
12	0,482	Baik Digunakan
13	0,488	Baik Digunakan
14	0,656	Baik Digunakan
15	0,458	Baik Digunakan
16	0,482	Baik Digunakan
17	0,367	Boleh Digunakan
18	0,248	Boleh Digunakan
19	0,278	Boleh Digunakan
20	0,500	Baik Digunakan

Berdasarkan hasil uji daya beda yang dilakukan terhadap 20 butir soal, dapat diketahui sebanyak 3 butir soal memiliki kategori boleh digunakan dan 17 butir soal memiliki kategori baik digunakan.

j. Hasil Pengumpulan Data Penelitian

Data dalam penelitian ini berupa hasil *pretest*, *posttest* dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun hasil pengumpulan datanya sebagai berikut.

k. Analisis Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pretest adalah tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar kognitif awal siswa sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. *Posttest* adalah tes pemahaman yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran atau setelah materi diajarkan. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar kognitif siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 12 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No. Absen	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Ahmad Dika Setya Putra	30	80
2	Afifah Nur Hafizah	30	80
3	Alvino Ananda Putra	25	75
4	Anggy Rosita	50	80
5	Annisa Jasmin	60	80
6	Aqeela Balbina	40	95
7	Benashir Nafilatus Shidqin	40	95
8	Danisa Naura Salsabila	35	85
9	Fadila Fajar Maula Dafa	55	75
10	Gustian Yudha Pratama	40	75
11	Haris	20	70
12	Lailatul Putri Pajeriah	20	80
13	Levita Elsa Putri Purwadinata	60	75
14	Maharani Ashila Zahra	40	75
15	Marcello Abigail Vandes	40	80
16	Marsya Jenika Putri	20	65
17	Meisya Wulan Sari	30	80
18	Muhammad Kevin Ferdinan S	25	80

19	Nova Eka Putra Ramadhani	50	85
20	Rafika Willia Ananta Nisa	40	85
21	Rahmania Febi A P	50	75
22	Salsa Amirul Khusna	60	90
23	Setyo Apta Abyantoro	40	80
24	Tania Ana Tasya Grefita	55	85
25	Tegar Adi Rata	40	95
26	Whilyam Reno Pratama	55	85
Jumlah		1050	2105

Berdasarkan tabel 4.11 dapat dilihat bahwa jumlah antara nilai *pretest* dan *posttest* memiliki hasil yang sangat jauh berbeda. Hasil *pretest* memiliki jumlah nilai 1050, sedangkan hasil *posttest* memiliki jumlah nilai 2105.

1. Analisis Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi dilakukan untuk menilai apakah aktivitas guru dalam rencana pembelajaran telah dilaksanakan sesuai sintaks oleh guru atau tidak. Hasil pengamatan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran ini diperoleh dari observer yaitu ibu Tatik, S.Pd. Penilaian pada observasi ini dengan memberi checklist (✓) pada kolom ya dan tidak, kemudian lembar observasi dianalisis menggunakan skala gutman (Sugiyono, 2022:156) yaitu menggunakan skor 1 jika terlaksana dan tidak terlaksana dengan skor 0 seperti yang telah dijabarkan pada bab III untuk kemudian dapat dilihat rata-ratanya. Pengamatan terhadap guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* disajikan pada tabel 4.13 di bawah ini.

Tabel 4. 13 Hasil Analisis Data keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Pertemuan ke 1	Pertemuan ke 2
A. Kegiatan Pendahuluan			
1	Membuka pembelajaran dengan salam pembuka.	1	1
2	Meminta siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai	1	1
3	Menanyakan kabar siswa dan melakukan presensi	1	1
4	Menyampaikan apersepsi sesuai materi yang akan dipelajari	1	1
5	Menyampaikan tujuan pembelajaran	1	1
B. Kegiatan Inti (Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i>)			
Fase 1 Persiapan Kartu			
6	Mempersiapkan kartu yang akan digunakan, pertama kartu soal yang kedua kartu jawaban. Kartu harus relevan dengan materi pembelajaran.	1	1
7	Membagi peserta didik menjadi 2 kelompok	1	1
Fase 2 Pembagian Kartu dan Memikirkan Jawaban			
8	Membagikan kartu pada peserta didik	1	1
9	Menerangkan aturan dan waktu permainan	1	1
Fase 3 Mencari Pasangan			
10	Mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya berupa jawaban atau pertanyaan.	1	1
11	Mencari pasangan kartu setelah mendapat aba-aba dari guru	1	1
Fase 4 Mencocokkan Kartu Sebelum Batas Waktu			

12	Mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang sudah disepakati dan diberi <i>reward</i> .	1	1
Fase 5 Kartu Dikocok Ulang			
13	Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya.	1	1
Fase 6 Bertukar Pasangan			
14	Mengarahkan siswa untuk bertukar kelompok	1	1
Fase 7 Kesimpulan			
15	Memberikan reward pada kelompok pemenang	1	1
16	Memberikan kesimpulan materi	1	1
C. Kegiatan Penutup			
17	Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	1	1
18	Guru memberikan motivasi sebagai refleksi pembelajaran	1	1
19	Guru mengajak untuk berdoa bersama-sama	1	1
20	Guru menutup kelas dengan salam	1	1
Jumlah Skor		20	20
Skor Maksimal		20	20
Presentase		100%	100%
Kesimpulan		Terlaksana	

Berdasarkan tabel 4.13 menunjukkan bahwa secara keseluruhan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* pada pertemuan 1 dan 2 memiliki presentase 100% terlaksana. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, akan memberikan peluang untuk memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan. Keterlaksanaan model pembelajaran digunakan untuk mengukur sejauh mana guru melakukan pembelajaran sesuai dengan sintaksnya sehingga dapat memberikan pemahaman siswa melalui kegiatan permainan kartu yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam hal mengenali dan mengingat materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan Pratiwi (2018:38) pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* menjadikan siswa belajar lebih bermakna, aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

m. Uji Normalitas

Uji prasyarat dilakukan sebelum uji hipotesis. Uji prasyarat digunakan untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan pada pengujian hipotesis. Uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik atau non parametrik. Pada uji prasyarat penelitian ini dilakukan uji normalitas, jika data berdistribusi normal maka dilakukan uji hipotesis parametrik, jika data tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji hipotesis non parametrik. Penelitian ini uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 26, dengan Sig > 0,05 maka data normal jika Sig < 0,05 data tidak normal (Sintia dkk., 2022:12). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai uji normalitas.

Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Perlakuan	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.928	26	0.068
<i>Posttest</i>	.927	26	0.065

Berdasarkan tabel diatas hasil uji normalitas pada nilai *pretest* diketahui bahwa nilai Sig. $0,06 > 0,05$ artinya data normal. Selanjutnya nilai *posttes* Sig. $0,06 > 0,05$ artinya data normal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

n. Uji Hipotesis Data (*Paired Sample T-Test*)

Uji hipotesis *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Uji hipotesis *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS 26 dianalisis menggunakan statistik inferensial. Kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka tidak ada perbedaan nilai hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest* sehingga H_0 diterima yakni tidak ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yakni ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut hasil *paired sample t-test*.

Pair	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	40,577	12,754	2,501	35,426	45,728	16,223	25	,000

Gambar 4. 1 Hasil Analisis Uji Hipotesis Nilai *Pretest* dan *Posttest* (*Paired Sample T-Test*)

Hasil analisis uji hipotesis *paired sample t-test* diketahui nilai t_{hitung} sebesar 16,223. Untuk mencari t_{tabel} menggunakan $df=N-1$, yaitu $26-1=25$ dan taraf kesalahan 0,05 maka t_{tabel} sebesar 1,708. Maka $16,223 \geq 1,708$ sehingga H_a diterima yakni ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Menurut Sugiyono (2015:266) jika terdapat perbedaan setelah adanya perlakuan (*treatment*) maka dapat dikatakan perlakuan tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas V SD Negeri Rayung II.

Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri Rayung II. Metode yang digunakan penelitian ini kuantitatif dengan desain *pre-*

eskperimental design jenis *one group pretest posttest design*. Hasil dari penelitian *pretest* dan *posttest* diuji untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar menggunakan uji *t paired sample t-test*.

a. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Rayung II

Pertama peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum melakukan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match*. Selanjutnya, peneliti melakukan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang diobservasi oleh guru kelas V ibu Tatik, S.Pd yang mengamati aktivitas peneliti pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Pembelajaran dilakukan selama 2 kali pertemuan berturut turut di kelas V menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran didapat dengan cara observer mengisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah disediakan.

Hasil penelitian keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa penilaian keterlaksanaan pembelajaran satu dan dua yang dilakukan oleh peneliti mendapat presentase 100% terlaksana. Langkah-langkah atau sintaks dari model pembelajaran yang dilakukan oleh guru (peneliti), mengacu pada modul ajar yang telah dibuat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, yang mengadopsi dari Arsa (2020:183-184).

Berdasarkan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dalam pembahasan ini akan diuraikan proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti selama melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pembelajaran pertama dilakukan dengan kegiatan pendahuluan yang mana guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan agar ilmu yang didapat bermanfaat serta pembelajaran berjalan dengan lancar. Selanjutnya guru melakukan presensi pada siswa, memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum dilanjutkan pada kegiatan inti.

Kegiatan inti masuk pada pembelajaran yang sesuai sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Menurut Deschuri, dkk (2016:363) Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa dan lebih mudah dalam menciptakan kondisi kelas yang interaktif untuk melatih keberanian siswa. Selain itu juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah karena materi pembelajaran yang kurang menarik seperti halnya pelajaran pendidikan pancasila.

Keefektifan model kooperatif *make a match* terdapat pada fase 2 yaitu ketika semua siswa mendapatkan satu kartu siswa diberi waktu 1 menit untuk memahami dan menentukan pasangan kartu yang didapat, hal ini berguna untuk mengasah kemampuan kognitif siswa pada level C1, C2 dan C6. Selain itu, terdapat pada fase 3, dimana siswa segera mencari pasangan kartu yang tepat. Bentuk kartu lebih memudahkan siswa untuk fokus terhadap masalah apa yang perlu diselesaikan, hal ini lebih memudahkan siswa untuk mengingat materi karena siswa merasa tertarik dalam berkompetisi dengan kelompok lawan. Menurut Pratiwi (2018: 38) proses pembelajaran model *make a match* menjadikan belajar lebih inovatif, bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sintaks model pembelajaran harus dilakukan secara berurutan agar pembelajaran lebih terstruktur memudahkan dalam mengkoordinasi siswa sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Handarpuri (2018:60) pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* yang terlaksana sesuai dengan sintaksnya akan memberikan pemahaman kognitif lebih terhadap siswa, karena siswa memiliki ketertarikan yang tinggi pada pembelajaran melalui kegiatan bermain, mengenali dan mengingat materi pada kartu.

Langkah selanjutnya melakukan *posttest*, nilai *posttest* inilah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa. Diketahui hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* data *pretest* dan *posttest* berbeda. Kemudian dilakukan uji menggunakan *paired sample t-test*. Hasil uji t diketahui nilai $t_{hitung} 16,223 \geq 1,708$ maka H_a diterima yang artinya ada perbedaan signifikan antara nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

Menurut Sugiyono (2015:266) jika terdapat perbedaan setelah adanya perlakuan (*treatmen*) maka dapat dikatakan perlakuan tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Rayung II.

Model kooperatif tipe *make a match* digunakan untuk memberikan pemahaman konsep yang sulit pada siswa dimana terdapat kegiatan kerja sama pada saat menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan kartu, sehingga pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih antusias dalam pembelajaran, siswa juga aktif terlibat saat mencari pasangan kartu. Pada model ini suasana belajar dapat di *setting* sebagai suasana permainan, sehingga siswa menjadi lebih giat untuk menyelesaikan masalah terkait materi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut terkait dengan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri Rayung II menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri Rayung II.

5. PENUTUP

b. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Rayung II”. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terbukti memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dari uji *paired sample t-test* diketahui nilai $16,223 \geq 1,708$ yakni $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga H_a diterima yakni ada perbedaan nilai hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini berhasil mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri Rayung II.

c. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berikut ini saran yang dapat dipertimbangkan antara lain sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dijadikan alternatif guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* membutuhkan persiapan yang matang dan pengelolaan kelas dengan baik agar sintaks model pembelajaran terlaksana dengan baik.
- 3) Model kooperatif tipe *make a match* sebaiknya tidak digunakan untuk pembelajaran yang berurutan.
- 4) Penelitian ini memiliki kesalahan dalam mencantumkan level kognitif C6, sebaiknya penelitian selanjutnya lebih dibatasi lagi untuk level kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Berlian, Z., Aini, K., & Hikmah, S. N. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMP Negeri 10 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 13-17.
- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen Dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers.
- Deschuri, C., dkk. (2016). Penerapan model kooperatif teknik make a match dengan media kartu klop untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 361-369.
- Fauhah, H., & Brillian, R. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Handarpuri, I. Y. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Karangrejo 02 Jember. *Skripsi Pendidikan Dasar, Program Sarjana Universitas Jember*.
- Harefa, D., dkk. (2022). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan pemahaman konsep belajar siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332.
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 279-295.
- Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 58-67.
- Kemdikbud. (2021b). *Merdeka Belajar Episode 15*. http://merdekabelajar.kemdikbud.go.id/episode_15/web. Diakses pada 12 Nopember 2023.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Kusumastuti, A., Ahmad, M. K., & Taofan, A. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Mikran, M., Pasaribu, M., & Darmadi, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Tomini pada konsep gerak. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 2(2), 9-16.
- Nurdyansyah, & Eni, F. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Pratiwi, R. H. (2018). Metode pembelajaran 'make a match' dan pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA. *Florea J. Biol. dan Pembelajarannya*, 5(1), 37-43.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV. Bumi Maheswari.
- Sintia, I., dkk. (2022). Perbandingan tingkat konsistensi uji distribusi normalitas pada kasus tingkat pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Statistika*, 2, 322-333.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A., & Nik, H. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Surur, A. M. (2020). *Ragam Strategi Pembelajaran*. Serang: AA Rizky.
- Wewe, M., & Maria, C. T. M. (2021). Pengembangan instrumen tes berbasis high order thinking skill (HOTS) pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10693-10702.
- Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran make a match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52-59.
- Wulandari, E., dkk. (2018). Pengaruh model pembelajaran make a match berbasis penilaian portofolio terhadap hasil belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 240-248.