



Effect of making a match model, flashcard media, and motivation on learning outcomes

Rachyana Fahira¹, Daulat Saragi², Rosmala Dewi³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Indonesia

rachyanafahira.srg@gmail.com¹, saragios@yahoo.co.id², ros_dwi@unimed.ac.id³

ABSTRACT

The implementation of Pancasila Education learning in elementary schools faces various challenges. This research was motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education subjects, caused by a lack of learning motivation and a limited variety of teaching models. This study aimed to determine the effect of the cooperative learning model type Make A Match assisted by flashcard media on students' learning outcomes in cognitive, affective, and psychomotor domains, as well as the interaction with learning motivation. This study employed a quasi-experimental method with a 2x2 factorial design. The research subjects consisted of 42 fifth-grade students divided into experimental and control groups. Data were collected through tests and questionnaires, and analyzed using two-way ANOVA with the help of SPSS. The findings indicated that the Make A Match model, assisted by flashcard media, had a significant impact on improving students' learning outcomes. Additionally, students with high learning motivation achieved better performance, and there was a significant interaction between the learning model and learning motivation on student outcomes. The Make A Match model with flashcards proved to be effective in fostering active and interactive learning, making it a suitable strategy for Pancasila Education.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 5 Apr 2025

Revised: 31 Jul 2025

Accepted: 2 Aug 2025

Available online: 19 Aug 2025

Publish: 29 Aug 2025

Keywords:

flashcard media; learning motivation; learning outcomes; make a match.

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar dan kurang variatifnya model pembelajaran yang diterapkan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar peserta didik ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta interaksinya dengan motivasi belajar. Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu dengan desain faktorial 2x2. Subjek penelitian terdiri dari 42 peserta didik kelas V yang dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket, sedangkan analisis data dilakukan dengan uji ANAVA dua jalur menggunakan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Make A Match berbantuan media flashcard berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Temuan lain menunjukkan bahwa peserta didik dengan motivasi belajar tinggi menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, dan terdapat interaksi signifikan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Model Make A Match berbantuan flashcard terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif, serta efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: hasil belajar; media flashcard; motivasi belajar; make a match

How to cite (APA 7)

Fahira, R., Saragi, D., & Dewi, R. (2025). Effect of making a match model, flashcard media, and motivation on learning outcomes. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1885-1902.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2025, Rachyana Fahira, Daulat Saragi, Rosmala Dewi. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: rachyanafahira.srg@gmail.com

INTRODUCTION

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar hingga saat ini masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya kualitas keterlibatan peserta didik. Dominasi metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam penyampaian materi menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara satu arah tanpa memberikan ruang partisipatif bagi peserta didik (Ngasmarani *et al.*, 2024). Rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menimbulkan dampak negatif terhadap motivasi belajar serta pencapaian hasil belajar, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Hidayah & Saputro, 2024). Minimnya variasi metode dan media pembelajaran juga menjadi faktor penghambat dalam membentuk suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar (Setiawan *et al.*, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan konvensional tidak lagi relevan untuk menjawab tuntutan pendidikan karakter dan kompetensi abad ke-21. Permasalahan ini mempertegas urgensi inovasi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keberadaan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki tanggung jawab strategis untuk menanamkan nilai-nilai luhur bangsa sejak dini melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan bermakna (Aqna *et al.*, 2024). Pembelajaran tidak lagi cukup jika sekadar berorientasi pada pencapaian kognitif, melainkan harus mendorong peserta didik untuk menginternalisasi nilai dan menunjukkan perubahan dalam sikap serta perilaku (Ardiansyah *et al.*, 2024).

Hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi indikator penting untuk mengukur keberhasilan dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan. Hasil observasi awal menunjukkan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 104244 Jati Sari, sejumlah kendala yang berdampak langsung pada rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Proses belajar masih bersifat *teacher-centered* dengan dominasi ceramah tanpa pelibatan aktif peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, serta tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Ketidaktertarikan peserta didik terlihat melalui perilaku seperti melamun, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan enggan mengajukan pertanyaan. Evaluasi hasil belajar juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75, di mana hanya sekitar 35% peserta didik kelas V-A dan 27.77% peserta didik kelas V-B yang berhasil melampaui batas tersebut. Ketidadaan media pembelajaran dan kurangnya variasi model pembelajaran memperparah rendahnya motivasi serta hasil belajar peserta didik. Permasalahan tersebut memperkuat kebutuhan akan transformasi pendekatan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada partisipasi peserta didik secara menyeluruh.

Keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep-konsep dasar kewarganegaraan, seperti norma dan aturan dalam kehidupan bermasyarakat, sangat dipengaruhi oleh dorongan internal untuk belajar secara aktif dan konsisten. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak langsung terhadap ketidaktuntasan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam norma sosial maupun aturan hukum yang berlaku (Noor *et al.*, 2022; Salamah, 2022). Kondisi ini menghambat terbentuknya kesadaran berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila, terutama pada anak usia sekolah dasar yang masih berada dalam fase pembentukan karakter. Keberhasilan belajar bukan hanya ditandai oleh pencapaian nilai akademik semata, tetapi juga oleh kemampuan peserta didik dalam menerapkan norma dan aturan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari (Hidayati *et al.*, 2022; Irfan & Savitri, 2022). Motivasi yang tinggi memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah menginternalisasi materi, memahami makna nilai, serta merefleksikan pembelajaran menjadi bagian dari perilaku nyata dalam kehidupan sosial. Pemahaman ini mengarah pada pentingnya merancang strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan menciptakan pengalaman belajar yang relevan serta kontekstual bagi peserta didik.

Model *make a match* dan media *flashcard* berperan sebagai solusi pedagogis yang mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif, kolaboratif, dan reflektif dalam proses pembelajaran. Kombinasi antara model yang bersifat interaktif dan media yang bersifat visual konkret diyakini dapat menciptakan pengalaman belajar yang mampu menstimulus motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik secara simultan (Isnaeni & Radia, 2021; Niño *et al.*, 2024). Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran aktif dan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan (Murdaya *et al.*, 2021; Ubaidillah *et al.*, 2023). Temuan tersebut diperkuat oleh studi eksperimental yang membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik, rasa tanggung jawab, serta ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Meskipun demikian, sebagian besar studi tersebut cenderung memisahkan pengaruh model pembelajaran dan media terhadap motivasi belajar dari hasil belajar, atau hanya mengukur efek pada aspek motivasional saja. Fokus pada ranah motivasi tanpa integrasi dengan pencapaian kognitif dan psikomotorik menciptakan kesenjangan dalam pemahaman menyeluruh tentang efektivitas pembelajaran. Keberadaan kesenjangan tersebut membuka ruang penelitian untuk menguji secara langsung interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media visual seperti *flashcard* dengan tingkat motivasi belajar peserta didik, serta dampaknya terhadap hasil belajar secara holistik.

Penelitian ini dirancang untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak nyata pada peningkatan hasil belajar secara utuh. Sinergi antara model dan media ini tidak hanya memperkaya variasi instruksional, tetapi juga menjawab kebutuhan pembelajaran yang menuntut keterpaduan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Strategi ini memperkuat pendekatan pedagogis yang berorientasi pada pengembangan karakter dan pemahaman nilai secara menyeluruh melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan lain yang ingin dicapai adalah mengidentifikasi perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan peserta didik dengan motivasi belajar rendah. Penelitian ini berfokus pada analisis interaksi antara penerapan model *make a match* berbantuan media *flashcard* dan tingkat motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam pengembangan penelitian model pembelajaran berbantuan media pembelajaran.

LITERATURE REVIEW

Hasil Belajar

Pemahaman tentang hasil belajar menjadi kunci dalam menilai keberhasilan proses pendidikan karena mencerminkan ketercapaian kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum. Hasil belajar secara teoritis mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling terkait dalam membentuk profil pelajar yang utuh (Habsy *et al.*, 2023). Landasan teoretis ini sejalan dengan pendekatan konstruktivis yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Babullah, 2022). Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan langsung peserta didik, seperti pendekatan kooperatif dan media visual (Elya *et al.*, 2024; Muryanto & Anjarwani, 2025; Rosyiddin *et al.*, 2023). Beberapa penelitian berfokus pada pengaruh model pembelajaran terhadap aspek kognitif saja, tanpa menyertakan indikator afektif maupun psikomotorik secara bersamaan, sehingga belum mencerminkan pencapaian hasil belajar secara holistik. Identifikasi celah ini memperjelas bahwa pengukuran hasil belajar secara menyeluruh masih belum menjadi perhatian utama dalam banyak studi terdahulu. Keberadaan gap tersebut memperkuat urgensi penelitian ini untuk mengukur hasil belajar

berdasarkan tiga ranah secara terpadu dalam konteks Pendidikan Pancasila dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran kooperatif dan dukungan media visual yang relevan.

Konsep hasil belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal yang saling berinteraksi. Faktor internal seperti kesiapan belajar, minat, dan kemampuan kognitif individu berperan penting dalam menentukan capaian belajar, sedangkan faktor eksternal mencakup strategi pembelajaran, peran guru, serta penggunaan media yang mendukung proses interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran (Khaira *et al.*, 2023; Yatimah *et al.*, 2024). Hasil belajar yang optimal hanya dapat dicapai apabila pendekatan pembelajaran mampu menstimulus aktivitas mental dan emosional peserta didik secara bersamaan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, kolaborasi, dan stimulus visual sangat diperlukan dalam proses pembelajaran yang bertujuan membentuk pemahaman konseptual yang kuat dan sikap yang sesuai nilai (Thaariq *et al.*, 2023). Rendahnya hasil belajar peserta didik yang ditandai oleh ketidaktuntasan capaian indikator kompetensi menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional belum mampu merespons kebutuhan peserta didik secara menyeluruh (Maknun *et al.*, 2024). Temuan tersebut memberikan dasar konseptual bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan kooperatif dan media konkret seperti *flashcard* memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar secara lebih komprehensif.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan psikologis internal yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Konsep ini mencakup dimensi kognitif, afektif, dan konatif yang membentuk kesiapan serta keinginan peserta didik untuk belajar dan mempertahankan usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran (Filgona *et al.*, 2020; Isma *et al.*, 2025). Model *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction* (ARCS) yang dikembangkan oleh Keller menjadi salah satu kerangka teoritis penting dalam menjelaskan bagaimana motivasi belajar dapat ditumbuhkan melalui empat elemen utama, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*) (Efriyenef & Fitria, 2021; Lin *et al.*, 2025). Pemahaman terhadap motivasi belajar tidak dapat dipisahkan dari konteks dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Ketika strategi pembelajaran tidak selaras dengan kebutuhan belajar peserta didik, maka motivasi akan menurun, dan berdampak langsung terhadap hasil belajar.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu strategi instruksional yang menekankan pada kerja sama antar peserta didik melalui aktivitas mencocokkan pasangan kartu soal dan jawaban secara interaktif (Aprilia & Dwandaru, 2025). Pendekatan ini dikembangkan untuk merangsang aktivitas belajar yang kolaboratif sekaligus menyenangkan, dengan tujuan membangun pemahaman konseptual dan memperkuat keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran (Kusumaningtyas & Mirtasari, 2024). Aktivitas mencari pasangan kartu dalam waktu terbatas mendorong peserta didik untuk berpikir cepat, berdiskusi aktif, dan mengambil keputusan bersama secara efisien (Karmada, 2023). Konsep pembelajaran ini juga selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial yang dinamis (Viergiawati *et al.*, 2024). Aktivitas mencocokkan pasangan kartu yang menjadi inti dari model *make a match* melatih kemampuan berpikir cepat, meningkatkan interaksi sosial, serta menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat di antara peserta didik (Juliani *et al.*, 2021).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *make a match* secara konsisten berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, seperti IPA, matematika, dan bahasa Indonesia (Khotimah & Mulyawati, 2023; Purnama, 2023). Peningkatan tersebut terjadi tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik, karena model ini melibatkan aktivitas fisik dan emosional yang mendorong keterlibatan menyeluruh peserta didik. Beberapa studi bahkan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan minat peserta didik terhadap pembelajaran setelah diterapkannya model *make a match*. Namun demikian, sebagian besar penelitian lebih menekankan pada pengaruh model terhadap hasil belajar saja, tanpa melihat keterkaitan simultan antara aktivitas kooperatif dan kondisi motivasional peserta didik dalam konteks yang spesifik seperti Pendidikan Pancasila. Kurangnya penelitian yang secara eksplisit mengintegrasikan model *make a match* dengan dimensi motivasi belajar dan hasil belajar dalam satu kerangka utuh, khususnya pada materi nilai dan norma dalam Pendidikan Pancasila, menunjukkan adanya kesenjangan konseptual dan empiris yang belum banyak dijelajahi. Penelitian ini dirancang untuk mengisi celah tersebut melalui pengujian terhadap efektivitas model *make a match* berbantuan media *flashcard*, dengan harapan dapat memperkaya praktik pedagogis guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, reflektif, dan bermakna secara karakter dan nilai kebangsaan (Savitri & Amalina, 2023). Pendekatan ini diyakini mampu mengintegrasikan pemahaman konsep, partisipasi aktif, serta internalisasi nilai secara lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional yang masih dominan digunakan.

Media Pembelajaran *Flashcard*

Media pembelajaran visual seperti *flashcard* merupakan alat bantu yang dapat meningkatkan daya serap informasi peserta didik melalui kombinasi antara teks dan gambar yang dirancang untuk merangsang kemampuan kognitif dan atensi visual. *Flashcard* bekerja berdasarkan prinsip asosiasi antara konsep verbal dan representasi visual yang konkret, sehingga memperkuat daya ingat jangka panjang dan mempercepat proses internalisasi materi (Pan et al., 2023). Teori *dual coding* yang dikembangkan oleh Paivio menjadi landasan penting dalam menjelaskan efektivitas media ini, karena otak manusia memproses informasi verbal dan visual secara paralel, yang saling memperkuat dalam memori kerja (Isya'i & Bektiningsih, 2025; Liu et al., 2023). Media *flashcard* berperan penting dalam memperkuat visualisasi materi, mempercepat pemrosesan informasi, dan memberikan stimulus belajar yang konkret, terutama dalam menyampaikan materi abstrak seperti norma dan aturan dalam kehidupan masyarakat (Nurfadilah et al., 2024). Media *flashcard* yang dirancang secara visual dan kontekstual berkontribusi dalam memperkuat daya ingat serta membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui simbol yang konkret dan menarik secara visual.

Penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dasar, kecepatan *recall* informasi, dan minat belajar peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan (Budiyo et al., 2023; Saputra et al., 2024). Media ini telah digunakan secara luas pada pembelajaran kosakata, IPA, hingga literasi numerasi, dengan hasil yang konsisten dalam meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik. Penggunaan *flashcard* sebagai media bantu dalam model pembelajaran aktif juga terbukti meningkatkan fokus dan motivasi peserta didik, karena melibatkan elemen permainan, visualisasi, dan interaksi. Namun sebagian besar studi masih terfokus pada penggunaannya sebagai alat bantu kognitif semata, dan belum mengeksplorasi potensi *flashcard* dalam konteks penguatan nilai dan karakter melalui pembelajaran tematik seperti Pendidikan Pancasila. Keterbatasan kajian yang secara sistematis menguji efektivitas media *flashcard* dalam membentuk pemahaman nilai-nilai sosial dan karakter pada pembelajaran tematik sekolah dasar menunjukkan bahwa potensi pedagogis media ini masih kurang dieksplorasi.

Fokus penelitian yang dominan pada aspek kognitif semata belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai kontribusi media *flashcard* terhadap dimensi motivasi belajar dan internalisasi nilai dalam

konteks Pendidikan Pancasila. Ketidakhadiran pendekatan komprehensif tersebut menjadi dasar perlunya pengembangan model pembelajaran yang menggabungkan unsur visualisasi konkret dan aktivitas kooperatif. Penelitian ini dirancang untuk merespons celah tersebut melalui integrasi media flashcard ke dalam model *make a match*, guna menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman konseptual serta nilai sikap sosial secara simultan. Kombinasi *make a match* dan media *flashcard* menciptakan pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tetapi juga mampu menyesuaikan dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat memberikan peluang besar bagi terciptanya lingkungan belajar yang bermakna dan mendorong terbentuknya kompetensi sikap, pengetahuan, serta keterampilan secara terpadu. Kartu yang berisi informasi singkat dan visualisasi menarik terbukti dapat mengurangi beban kognitif peserta didik, khususnya pada materi-materi yang bersifat abstrak seperti norma, aturan, dan nilai-nilai kebangsaan dalam Pendidikan Pancasila (Alvani *et al.*, 2024; Fitriani *et al.*, 2021).

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) yang dirancang untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 104244 Jati Sari, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, selama semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di sekolah tersebut, sedangkan sampel penelitian terdiri dari dua kelas paralel, yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol, dengan total 42 peserta didik. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik kelas dan ketersediaan kelas yang memungkinkan diterapkannya perlakuan model pembelajaran secara konsisten.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran angket dan pelaksanaan tes untuk memperoleh informasi mengenai motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Instrumen yang digunakan terdiri dari tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif, angket penilaian diri untuk mengukur ranah afektif, dan lembar observasi guru untuk menilai ranah psikomotorik. Validitas instrumen diuji melalui *expert judgement* oleh dosen dan guru mata pelajaran, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk angket dan rumus Kuder Richardson (KR-20) untuk tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan teknik analisis varians dua jalur (*Two-Way ANOVA*) yang diolah menggunakan perangkat lunak SPSS untuk mengidentifikasi pengaruh langsung model pembelajaran dan motivasi belajar, serta interaksi antara keduanya terhadap hasil belajar peserta didik secara signifikan.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil Nilai *Pretest* Motivasi Belajar

Pretest motivasi dilakukan untuk memperoleh gambaran tingkat motivasi belajar awal peserta didik sebelum perlakuan diberikan. Pengukuran dilakukan menggunakan angket yang diisi oleh seluruh peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 77.38, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 73.29. Perbedaan ini menggambarkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen memiliki kecenderungan motivasi awal yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, meskipun tidak terpaut jauh. Kategori tingkat motivasi peserta didik pada masing-masing kelas kemudian diklasifikasikan menjadi dua

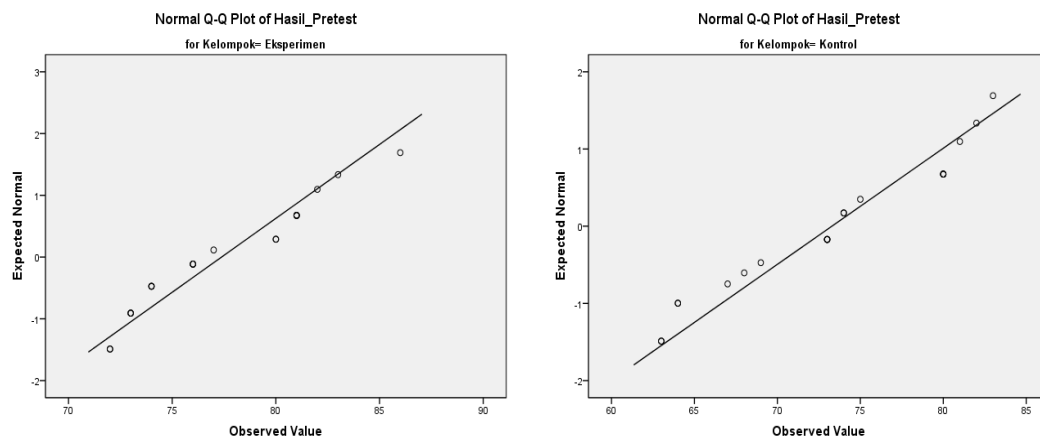
kelompok, yaitu kategori motivasi tinggi dan motivasi rendah berdasarkan skor batas tertentu yang telah ditetapkan secara statistik.

Tabel 1. Kategori Nilai *Pretest* Motivasi Belajar

Kategori	Statistik	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	N	9	7
	Percent	43%	33%
	Mean	81.67	80.86
	Std. Dev	1.87	1.21
Rendah	N	12	14
	Percent	57%	67%
	Mean	74.17	69.50
	Std. Dev	1.70	4.59

Sumber: Penelitian 2025

Hasil pengelompokan kategori tersebut disajikan secara rinci pada **Tabel 1**. Asumsi distribusi normal diuji menggunakan Shapiro-Wilk karena ukuran sampel kurang dari 50. Nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0.066 dan kelas kontrol sebesar 0.071. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum 0.05, sehingga data pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.



Gambar 1. Grafik Normalitas Q-Q plot Nilai *Pretest* Motivasi Belajar

Sumber: Penelitian 2025

Distribusi ini juga terkonfirmasi melalui visualisasi pada **Gambar 1**, di mana titik-titik data menyebar mengikuti garis diagonal secara konsisten pada grafik Q-Q Plot. Kesetaraan varians diuji melalui uji homogenitas dengan pendekatan *Test of Homogeneity of Variance*. Nilai signifikansi sebesar 0.074. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen, sehingga data telah memenuhi asumsi untuk dianalisis pada tahap berikutnya.

Hasil Nilai *Pretest* Hasil Belajar

Pengukuran *pretest* hasil belajar dilakukan sebelum pemberian perlakuan model pembelajaran pada masing-masing kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas

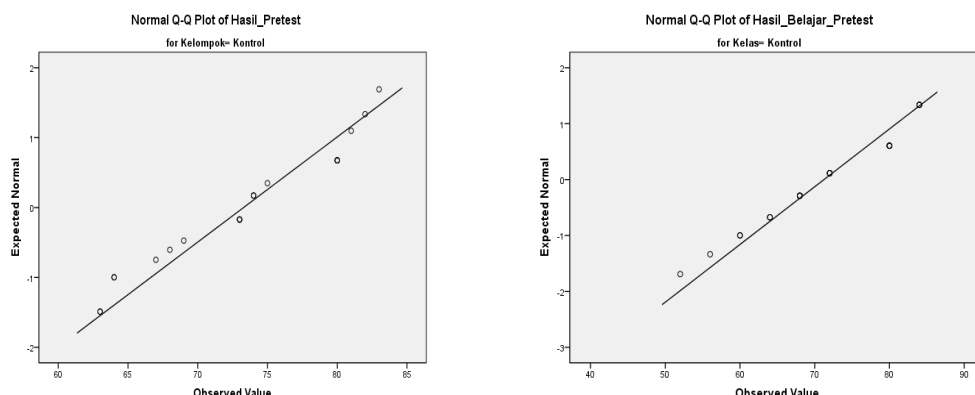
kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 soal dengan empat alternatif jawaban, di mana setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Hasil skor akhir peserta didik digunakan untuk menghitung nilai rata-rata *pretest* pada kedua kelas. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen tercatat sebesar 76.57, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 71.24. Selisih ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen sedikit lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Distribusi tingkat pencapaian peserta didik selanjutnya dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu tinggi dan rendah, sebagaimana ditampilkan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Kategori Nilai *Pretest* Hasil Belajar

Kategori	Statistik	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	N	10	8
	Percent	48%	38%
	Mean	82.80	81.50
	Std. Dev	2.70	2.07
Rendah	N	11	13
	Percent	52%	62%
	Mean	70.91	64.92
	Std. Dev	4.76	6.36

Sumber: Penelitian 2025

Kelas eksperimen terdiri atas 10 peserta didik dengan hasil belajar tinggi dan 11 peserta didik dengan hasil rendah, sedangkan kelas kontrol terdiri atas 8 peserta didik berkategori tinggi dan 13 peserta didik berkategori rendah. Meskipun kelas eksperimen menunjukkan rerata yang lebih baik, mayoritas peserta didik pada kedua kelas masih berada dalam kategori rendah. Distribusi data hasil belajar diuji menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.365 untuk kelas eksperimen dan 0.141 untuk kelas kontrol. Kedua nilai lebih besar dari ambang batas 0.05, sehingga data dari kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.



Gambar 2. Grafik Normalitas Q-Q Plot Nilai *Pretest* Hasil Belajar
Sumber: Penelitian 2025

Distribusi ini ditunjukkan melalui **Gambar 2**, di mana titik-titik pada grafik Q–Q Plot cenderung mengikuti garis diagonal. Pola tersebut menunjukkan bahwa data hasil belajar peserta didik memenuhi asumsi normalitas. Pengujian homogenitas varians dilakukan untuk memastikan kesamaan varians antara kedua kelompok sebelum dilakukan analisis inferensial. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi

sebesar 0.185. Nilai ini lebih besar dari batas minimum 0.05, yang berarti kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Temuan ini menegaskan bahwa data hasil belajar peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan pendekatan statistik parametrik.

Hasil *Posttest* Motivasi Belajar

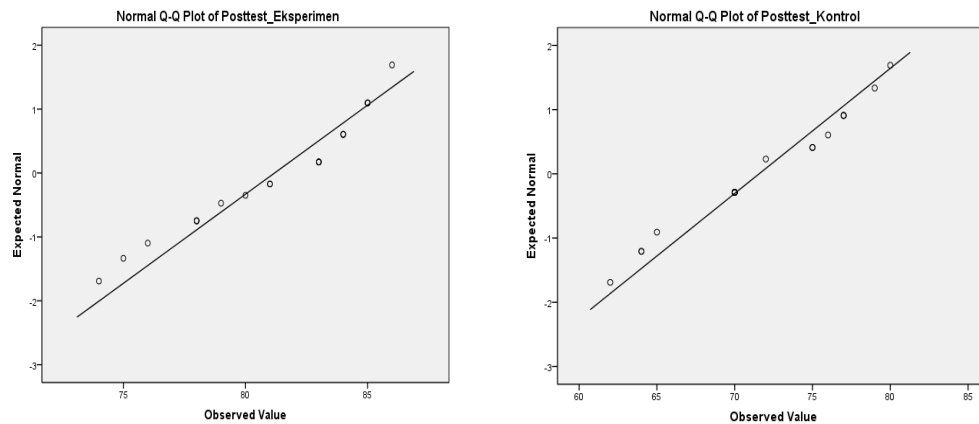
Pelaksanaan *posttest* motivasi dilakukan setelah intervensi pembelajaran diterapkan pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang didukung oleh media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kelas kontrol diberikan materi melalui penerapan metode konvensional tanpa penggunaan model maupun media pendukung interaktif. Instrumen yang digunakan pada tahap ini serupa dengan saat *pretest*, yaitu angket motivasi belajar yang telah divalidasi. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa rata-rata nilai motivasi peserta didik pada kelas eksperimen mencapai 82.95, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 77.71.

Tabel 3. Kategori Nilai *Posttest* Motivasi Belajar

Kategori	Statistik	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	N	14	8
	Percent	67%	38%
	Mean	85.71	82.50
	Std. Dev	3.50	1.31
Rendah	N	7	13
	Percent	33%	62%
	Mean	77.43	74.77
	Std. Dev	1.27	2.39

Sumber: Penelitian 2025

Data pada **Tabel 3** mengindikasikan bahwa motivasi peserta didik di kelas eksperimen meningkat lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan rentang skor yang telah ditetapkan, klasifikasi tingkat motivasi peserta didik pada kelas eksperimen terdiri dari 14 peserta didik berkategori motivasi tinggi dan 7 peserta didik berkategori rendah, sedangkan pada kelas kontrol terdapat 8 peserta didik dengan motivasi tinggi dan 13 peserta didik dengan motivasi rendah. Komposisi ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik di kelas eksperimen berada pada kategori motivasi tinggi (67%), sementara sebagian besar peserta didik kelas kontrol berada pada kategori rendah (62%). Uji normalitas terhadap data *posttest* motivasi dilakukan untuk memastikan bahwa distribusi data memenuhi syarat parametrik. Hasil uji Shapiro-Wilk dengan nilai signifikansi sebesar 0.083 untuk kelas eksperimen dan 0.130 untuk kelas kontrol. Kedua nilai tersebut berada di atas ambang batas minimum 0.05, yang berarti data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal.



Gambar 3. Grafik normalitas Q-Q plot nilai postes motivasi belajar
Sumber: Penelitian 2025

Visualisasi grafik Q–Q Plot pada **Gambar 3** turut mengkonfirmasi hal tersebut, di mana titik-titik data terlihat sejajar dan mengikuti garis diagonal secara konsisten. Kestabilan varians antar kelompok diuji menggunakan uji homogenitas. Nilai signifikansi sebesar 0.784 diperoleh dari analisis, dan angka ini melebihi kriteria minimum 0.05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas memiliki varians yang homogen. Seluruh prasyarat analisis statistik lanjutan, baik dari aspek distribusi maupun homogenitas, telah terpenuhi pada tahap *posttest* motivasi.

Hasil *Posttest* Hasil Belajar

Evaluasi *posttest* hasil belajar dilakukan untuk mengukur pencapaian akhir peserta didik setelah proses pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda di masing-masing kelas. Hasil *posttest* pada ranah kognitif. Nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik di kelas eksperimen tercatat sebesar 84.76, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 78.29. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila lebih tinggi pada kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model *make a match* dan media *flashcard*. Klasifikasi hasil belajar ranah kognitif ditampilkan pada **Tabel 4**, yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen terdiri dari 15 peserta didik dalam kategori tinggi dan 6 peserta didik dalam kategori rendah. Kelas kontrol mencatatkan 9 peserta didik dengan hasil belajar berkategori tinggi dan 12 peserta didik dalam kategori rendah. Komposisi ini menunjukkan bahwa 71% peserta didik di kelas eksperimen berada dalam kategori tinggi, sedangkan hanya 43% peserta didik kelas kontrol yang mencapai kategori tersebut.

Tabel 4. Kategori Nilai *Posttest* Hasil Belajar Ranah Kognitif

Kategori	Statistik	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	N	15	9
	Percent	71%	43%
	Mean	88.80	82.67
	Std. Dev	6.45	6.00
Rendah	N	6	12
	Percent	29%	57%
	Mean	74.67	74.33
	Std. Dev	2.07	3.60

Sumber: Penelitian 2025

Pengukuran hasil belajar pada ranah afektif. Nilai rata-rata yang dicapai peserta didik kelas eksperimen sebesar 81.43, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 67.14. Hasil ini menunjukkan peningkatan aspek sikap dan nilai-nilai yang berkaitan dengan pembelajaran Pancasila pada kelas eksperimen. Kategori capaian afektif ditampilkan dalam **Tabel 5**, dengan rincian bahwa sebanyak 14 peserta didik kelas eksperimen tergolong dalam kategori tinggi dan 7 peserta didik dalam kategori rendah. Jumlah peserta didik dengan kategori afektif tinggi pada kelas kontrol hanya mencapai 3 orang, sedangkan sisanya yaitu 18 peserta didik berada pada kategori rendah. Distribusi tersebut memperkuat dugaan adanya perbedaan pengaruh perlakuan pada aspek sikap belajar.

Tabel 5. Kategori Nilai *Posttest* Hasil Belajar Ranah Afektif

Kategori	Statistik	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	N	14	3
	Percent	67%	14%
	Mean	84.14	80.67
	Std. Dev	2.77	1.15
Rendah	N	7	18
	Percent	33%	86%
	Mean	76.00	64.89
	Std. Dev	2.00	4.66

Sumber: Penelitian 2025

Rata-rata nilai *posttest* psikomotorik peserta didik di kelas eksperimen sebesar 80,76, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 74.57. Nilai tersebut menunjukkan bahwa keterampilan peserta didik dalam menampilkan aktivitas belajar berbasis praktik lebih berkembang melalui model pembelajaran kooperatif yang interaktif. Sebanyak 14 peserta didik kelas eksperimen tergolong tinggi dan 7 peserta didik tergolong rendah. Hasil berbeda ditunjukkan pada kelas kontrol yang mencatatkan hanya 5 peserta didik dalam kategori tinggi, sedangkan 16 peserta didik berada dalam kategori rendah. Perbedaan distribusi ini mengarah pada kecenderungan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan dukungan media visual turut mendorong peningkatan keterampilan psikomotorik secara lebih optimal.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pertama ditujukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara dua kelompok perlakuan, yaitu pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media *flashcard* dan metode konvensional.

Tabel 6. Hasil uji ANAVA ranah kognitif

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	493.714 ^a	1	493.714	8.786	.005	.180
Intercept	277834.667	1	277834.667	4944.515	.000	.992
Model Pembelajaran	493.714	1	493.714	8.786	.005	.180
Error	2247.619	40	56.190			
Total	280576.000	42				

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Total	2741.333	41				
a. R Squared = .180 (Adjusted R Squared = .160)						

Sumber: Penilaian 2025

Berdasarkan hasil uji ANAVA dua jalur (lihat **Tabel 6**) terhadap nilai *posttest* hasil belajar pada ranah kognitif, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 8.786 dengan nilai signifikansi 0.005. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 dan lebih besar dari F_{tabel} sebesar 3.23, sehingga keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Dukungan lebih lanjut diperoleh dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 84.762 untuk kelas eksperimen dan 77.905 untuk kelas kontrol. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis kooperatif dengan alat bantu visual mampu memperkuat pencapaian kognitif peserta didik. Uji hipotesis selanjutnya dilakukan terhadap hasil belajar pada ranah afektif.

Tabel 7. Hasil Uji ANAVA Ranah Afektif

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	2142.857 ^a	1	2142.857	59.289	.000	.597
Intercept	231771.429	1	231771.429	6412.648	.000	.994
Model_Pembelajaran	2142.857	1	2142.857	59.289	.000	.597
Error	1445.714	40	36.143			
Total	235360.000	42				
Corrected Total	3588.571	41				
a. R Squared = .597 (Adjusted R Squared = .587)						

Sumber: Penilaian 2025

Berdasarkan **Tabel 7**, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 59.289 dengan nilai signifikansi 0.000. Nilai ini lebih kecil dari 0.05 dan secara statistik signifikan karena F_{hitung} jauh lebih besar dari F_{tabel} . Keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Hal ini menandakan bahwa model *make a match* berbantuan media *flashcard* memiliki pengaruh positif terhadap penguatan sikap dan nilai-nilai karakter dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data perbandingan nilai rata-rata pada **Tabel 7** menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 81.429, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 67.143. Perbedaan ini memperkuat temuan bahwa aktivitas pembelajaran interaktif yang disertai visualisasi konkret mampu mendorong keterlibatan emosional dan sikap positif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil perhitungan ANAVA menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 21.041 dengan signifikansi 0.000. Nilai ini memenuhi syarat untuk menolak H_0 dan menerima H_a , sebab F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} dan nilai signifikansi berada di bawah 0.05. Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan *make a match* dan media *flashcard* memiliki kemampuan psikomotorik yang lebih berkembang dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dukungan empiris terhadap hasil ini terlihat pada rata-rata hasil belajar psikomotorik peserta didik pada kelompok eksperimen sebesar 80.762, sedangkan kelompok kontrol hanya 74.571.

Kelebihan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas pasangan kartu tidak hanya efektif dalam aspek kognitif dan afektif, tetapi juga memberikan penguatan pada keterampilan

praktik dan gerakan motorik peserta didik secara bermakna. Pengujian hipotesis kedua dan ketiga dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh model *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik, ditinjau berdasarkan tingkat motivasi belajar. Hipotesis kedua berfokus pada kelompok peserta didik dengan motivasi tinggi, sementara hipotesis ketiga menyoroti kelompok peserta didik dengan motivasi rendah. Analisis dilakukan dengan pendekatan ANAVA dua jalur menggunakan bantuan SPSS, setelah memastikan data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas varians.

Hasil pengujian pada ranah kognitif nilai F_{hitung} sebesar 7.049 dengan signifikansi 0.012, lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 dan lebih besar dari F_{tabel} sebesar 3.23. Keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a , menandakan adanya pengaruh signifikan model pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif berdasarkan perbedaan motivasi. Kelompok peserta didik bermotivasi tinggi, nilai rata-rata hasil belajar kognitif mencapai 81.43 menggunakan model *make a match*, sementara metode konvensional hanya mencapai 80.50. Sementara itu, untuk kelompok motivasi rendah, nilai rata-rata pada model *make a match* adalah 76.31, lebih tinggi dibandingkan 75.43 pada kelompok kontrol. Temuan ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran kooperatif dengan pendekatan visual memiliki keunggulan baik untuk peserta didik bermotivasi tinggi maupun rendah pada aspek kognitif.

Analisis hipotesis kedua dan ketiga terhadap ranah afektif. Diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 21.041 dengan signifikansi 0.000 yang kembali menunjukkan signifikansi statistik. Nilai tersebut mendukung keputusan untuk menolak H_0 dan menerima H_a . Perbedaan rata-rata nilai afektif pada masing-masing kelompok. Kelompok dengan motivasi tinggi yang menggunakan model *make a match* mencatat rata-rata sebesar 82.57, sedangkan kelompok kontrol hanya 69.25. Pada kelompok dengan motivasi rendah, nilai rata-rata afektif peserta didik dalam kelompok eksperimen adalah 79.14, jauh di atas kelompok kontrol sebesar 65.85. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif melalui *flashcard* memberikan stimulasi positif terhadap pengembangan sikap dan nilai karakter, baik pada peserta didik bermotivasi tinggi maupun rendah.

Pada ranah psikomotorik, hasil pengujian menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 14.903 dan signifikansi 0.004. Nilai tersebut lebih besar dari F_{tabel} dan signifikan secara statistik. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti model pembelajaran memberikan pengaruh yang bermakna terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik berdasarkan tingkat motivasi. Rincian nilai rata-rata masing-masing kelompok peserta didik dengan motivasi tinggi yang mendapatkan perlakuan model *make a match* mencapai nilai rata-rata 80.95 lebih tinggi dibandingkan kelompok konvensional yang hanya mencapai 78.96. Demikian pula, pada peserta didik dengan motivasi rendah, rata-rata psikomotorik pada kelompok eksperimen adalah 76.35, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 74.51. Temuan ini menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis aktivitas pasangan visual memiliki efektivitas tinggi dalam mengembangkan keterampilan gerak dan praktik peserta didik secara menyeluruh.

Pengujian hipotesis keempat bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *make a match* dan tingkat motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik. Hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *make a match* dan motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik
- H_a : Terdapat interaksi antara model pembelajaran *make a match* dan motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANAVA dua jalur melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil pengujian interaksi terhadap ketiga ranah hasil belajar peserta didik. Diketahui bahwa nilai F_{hitung} untuk hasil belajar ranah kognitif sebesar 7.049, afektif sebesar 21.041, dan psikomotorik sebesar 14.903. Ketiga nilai tersebut lebih besar dari F_{tabel} sebesar 3.23. Selain itu, nilai signifikansi masing-masing yaitu

0.012 (kognitif), 0.000 (afektif), dan 0.004 (psikomotorik) juga lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Hasil ini memberikan cukup dasar untuk mengambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* dan motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar. Kombinasi antara strategi pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan dengan tingkat motivasi internal peserta didik menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian kognitif, sikap, dan keterampilan. Model *make a match* yang menggunakan media *flashcard* terbukti efektif memberikan stimulus positif bagi peserta didik dengan motivasi tinggi, ditunjukkan melalui partisipasi yang antusias, kemauan berdiskusi, dan semangat dalam memahami materi. Interaksi ini berperan penting dalam membantu peserta didik dengan motivasi rendah. Proses belajar yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis kolaborasi terbukti mampu menarik perhatian dan membangkitkan keterlibatan peserta didik secara emosional maupun fisik, sehingga secara tidak langsung meningkatkan capaian pembelajaran mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh pendekatan metode yang digunakan, tetapi juga sejauh mana strategi tersebut mampu bersinergi dengan karakteristik afektif peserta didik, terutama motivasi belajar.

Discussion

Hasil pengujian membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *make a match* berbantuan media *flashcard* lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Keunggulan ini sejalan dengan temuan bahwa model kooperatif berbasis kartu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kompetitif serta meningkatkan pencapaian hasil belajar (Maknun *et al.*, 2024; Yatimah *et al.*, 2024). Penggunaan strategi *make a match* juga terbukti meningkatkan pemahaman konsep melalui aktivitas mencocokkan informasi yang merangsang daya ingat peserta didik. Visualisasi materi melalui media *flashcard* memperkuat keterlibatan kognitif serta memfasilitasi proses internalisasi konsep (Fitriani *et al.*, 2021). Model *make a match* berbantuan media *flashcard* tidak hanya meningkatkan ranah kognitif, tetapi juga berdampak positif terhadap dimensi afektif dan psikomotorik. Kegiatan kolaboratif dan interaktif dalam pembelajaran ini mampu membangun motivasi intrinsik peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Sambawarana, 2022).

Flashcard sebagai media visual sederhana membantu peserta didik dalam mengenali informasi secara konkret, meningkatkan fokus belajar, serta menstimulasi interaksi antar peserta didik selama kegiatan berlangsung (Alvani *et al.*, 2024). Selain mendukung keterampilan berpikir kritis dan analitis, integrasi antara model *make a match* dan *flashcard* dinilai relevan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama dalam membentuk pemahaman terhadap norma dan nilai kehidupan sehari-hari (Novita & Sulistiyana, 2023). Berdasarkan hal tersebut, model *make a match* berbantuan media *flashcard* sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada seluruh ranah. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan diajarkan dengan model *make a match* berbantuan media *flashcard* lebih tinggi dibandingkan peserta didik bermotivasi rendah. Temuan ini sejalan dengan studi yang menunjukkan bahwa motivasi belajar berperan penting dalam mendorong keterlibatan kognitif, peningkatan minat, dan fokus selama proses pembelajaran (Irfan & Savitri, 2022; Juliani *et al.*, 2021).

Perbedaan capaian tampak signifikan ketika peserta didik bermotivasi tinggi mengikuti model pembelajaran aktif, sebab motivasi memperkuat kesiapan mental dan emosional dalam menerima materi. Motivasi menjadi aspek penting yang menentukan efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menuntut keterlibatan emosional dan nilai. Peserta didik dengan

motivasi tinggi ditandai dengan antusiasme belajar, kehadiran konsisten, dan semangat menyelesaikan tugas. Karakteristik tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar yang lebih optimal (Murdaya *et al.*, 2021). Sebaliknya, peserta didik dengan motivasi rendah cenderung mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran, tidak aktif dalam diskusi kelas, serta menunjukkan kinerja akademik yang kurang maksimal (Efriyenef & Fitria, 2021). Model pembelajaran yang menyenangkan seperti *make a match* terbukti mampu membantu peserta didik bermotivasi rendah agar tetap terlibat dan mencapai peningkatan hasil belajar. Guru diharapkan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik dengan menyusun pembelajaran yang relevan dan bermakna, karena motivasi belajar memiliki kontribusi besar terhadap keberhasilan akademik peserta didik (Budiyo *et al.*, 2023).

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran *make a match* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik. Keberadaan interaksi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran meningkat secara signifikan ketika diterapkan pada peserta didik dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi. Kondisi ini menguatkan prinsip bahwa pencapaian hasil belajar dipengaruhi secara simultan oleh strategi instruksional dan kondisi afektif peserta didik (Habsy *et al.*, 2023). Model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* mampu mengoptimalkan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang terstruktur, visual, dan kolaboratif. Peserta didik dengan motivasi belajar tinggi menunjukkan kecenderungan untuk memanfaatkan aktivitas pembelajaran secara maksimal karena adanya kesesuaian antara stimulus pembelajaran dan kesiapan afektif. Model *make a match* berbantuan media *flashcard* mampu membangkitkan keterlibatan peserta didik bermotivasi rendah melalui pendekatan visual dan aktivitas belajar yang menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan (Maulana, 2025). Oleh karena itu, kombinasi antara pendekatan *make a match* dan upaya peningkatan motivasi belajar terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

CONCLUSION

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Temuan ini menunjukkan bahwa baik peserta didik dengan motivasi belajar tinggi maupun rendah mengalami peningkatan hasil belajar ketika mengikuti pembelajaran dengan model tersebut, dibandingkan dengan metode konvensional. Interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar juga memberikan kontribusi signifikan terhadap capaian akademik peserta didik. Berdasarkan hasil ini, disarankan agar guru menerapkan model *make a match* berbantuan media *flashcard* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik dengan karakteristik motivasi yang berbeda. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengevaluasi penerapan model ini pada mata pelajaran berbeda, jenjang pendidikan yang lebih tinggi, serta mengintegrasikan media digital berbasis teknologi terkini seperti *augmented reality* atau *gamification* guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Alvani, E., Muharam, A., & Fajrussalam, H. (2024). Penggunaan model make a match berbantuan media pembelajaran flashcard untuk mengatasi kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas 1 di sekolah dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 705-717.
- Aprilia, A., & Dwandaru, W. (2025). Comparison of cooperative learning types in physics teaching: A short literature review. *Revista Mexicana de Física E*, 22(1), 1-9.
- Aqna, Z. K., Pratiwi, I. A., & Rondli, W. S. (2024). Hubungan minat belajar menggunakan media PowerPoint interaktif dengan hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SDN gugus R.A Kartini Kabupaten Pati. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 323-338.
- Ardiansyah, A., Zaennurain, K., Ifansah, B. T., Siltania, M. D., Azril, N. A., Cantika, B. A., Damar, R., & Zubair, M. (2024). Eksistensi budaya kesenian wayang kulit pada masyarakat Gunung Agung sebagai upaya mempertahankan nilai dalam Pancasila di desa Pringgarata, Lombok Tengah. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 8(2), 372-378.
- Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan penerapannya dalam pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131-152.
- Budiyono, B., Nuswantari, N., & Aurell, Y. S. (2023). Peningkatan kemampuan literasi siswa sekolah dasar menggunakan media pembelajaran flashcard guna mempercepat penambahan kosakata di SD Sukosari kecamatan Kartoharjo Kota Madiun. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2377-2382.
- Efriyenef, F., & Fitria, Y. (2021). Penerapan model ARCS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 151-156.
- Elya, E., Yanti, R. A. E., & Ilah, I. (2024). Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan tipe make a match pada mata pelajaran Ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 280-289.
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 10(4), 16-37.
- Fitriani, H., Imanda, R., Rahmi, A., & Nurmalingda, S. (2021). The development of flashcard learning media based on make a match on colloid. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(5), 373-379.
- Habsy, B. A., Fitriano, L., Sabrina, N. A., & Mustdika, A. L. (2023). Tinjauan literatur teori kognitif dan konstruktivisme dalam pembelajaran. *Tsaqofah*, 4(2), 751-769.
- Hidayah, Y., & Saputro, J. D. (2024). Pengembangan model pembelajaran transformatif berbasis etika Pancasila untuk meningkatkan keterlibatan. *Journal of Education and Culture*, 4(3), 69-78.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153-1160.
- Irfan, F., & Savitri, E. N. (2022). The effect of the make a match model assisted with question answer card in the excretion system material on students' motivation and cognitive learning outcomes. *Unnes Science Education Journal*, 11(1), 31-39.
- Isma, N., Azizah, M., & Antoko, L. (2025). Analisis motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan CRT. *Jurnal Pena Edukasi*, 12(1), 13-20.

- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-analisis pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304-313.
- Isya'i, A. H., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik pada materi Pancasila dalam diriku pada peserta didik kelas IV SD negeri Podorejo 03. *Fondatia*, 9(1), 118-138.
- Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021). "Make A Match Model" for improving the understanding of concepts and student learning results. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 3(1), 48-56.
- Karmada, G. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar tematik melalui Google Meet pada siswa kelas II SD. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 76-84.
- Khaira, H. S., Al Hafizh, M. F., Darmansyah, P. S. A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). Analysis of needs and teachers' perception towards business teaching materials at SMA Labschool UPI. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 2(2), 299-314.
- Khotimah, H., & Mulyawati, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap representasi Matematika peserta didik kelas IV SDN Bidaracina 03 Pagi. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 299-306.
- Kusumaningtyas, D. A., & Mirtasari, S. (2024). Enhancing elementary students' learning interest in science with the "Make-a-Match" cooperative learning model. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 3(2), 80-89.
- Lin, Y. L., Wang, W. T., Kuo, C. C., & Chen, P. H. (2025). Motivational incentives in the context of online game-based formative assessment and improved student learning performance. *Education and Information Technologies*, 30(4), 4669-4694.
- Liu, T., Oubibi, M., Zhou, Y., & Fute, A. (2023). Research on online teachers' training based on the gamification design: A survey analysis of primary and secondary school teachers. *Heliyon*, 9(4), 1-18.
- Maknun, M. L., Setiawardani, W., & Hadiansah, D. (2024). Penerapan model pembelajaran cooperative tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1-12.
- Maulana, A. R. (2025). Pengembangan media flashcard terintegrasi QR-code pada materi keberagaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDI Surya Buana. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 49-57.
- Murdaya, D., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. (2021). Analisis tingkat motivasi belajar PPKN dalam pembelajaran daring materi hubungan simbol dengan makna sila Pancasila pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 42-47.
- Muryanto, D., & Anjarwani, R. (2025). Implementasi model make a match untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Eka Tjipta Mandang Seruyan. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 64-72.
- Ngasmarani, C. L., Pramukti, H. S., Matsuri, M., & Mumpuni, A. D. (2024). Pemanfaatan media interaktif berbasis web 4.0 (Baamboozle) untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V SDN Gebang 224 kota Surakarta. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 873-877.
- Niño, J. R. G., Delgado, L. P. Á., Chiappe, A., & González, E. O. (2024). Gamifying learning with AI: A PATHWAY to 21st-century skills. *Journal of Research in Childhood Education*, 1(1), 1-16.

- Noor, U., Younas, M., Saleh Aldayel, H., Menhas, R., & Qingyu, X. (2022). Learning behavior, digital platforms for learning and its impact on university student's motivations and knowledge development. *Frontiers in Psychology*, 13(1), 1-12.
- Novita, N., & Sulistiyana, S. (2023). Mengenal huruf dengan kombinasi model demonstration, make a match, metode bermain dengan media flashcard. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 17-27.
- Nurfadilah, D. R., Ngatman, N., & Suryandari, K. C. (2024). Peningkatan profil pelajar Pancasila aspek berkebhinekaan global melalui model Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan media flashcard pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1729-1737.
- Pan, S. C., Zung, I., Imundo, M. N., Zhang, X., & Qiu, Y. (2023). User-generated digital flashcards yield better learning than premade flashcards. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 12(4), 574-588.
- Purnama, H. I. (2023). Implementasi saintifik terintegrasi make a match dengan reward edugames dalam pembelajaran. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 115-128.
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.
- Salamah, D. (2022). Pembelajaran team quiz berbantuan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 461-470.
- Sambawarana, A. A. N. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas III sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 446-452.
- Saputra, M., Pramono, R. M., Ayu, M. L., Widuri, N. E. S., Pratiwi, S. A., Nourmalia, S., & Farika, T. (2024). Pengembangan media flashcard Pancasila untuk menguatkan profil pelajar Pancasila siswa kelas X SMAN 1 Malang. *Journal of Education Research*, 5(4), 5777-5787.
- Savitri, A. Y., & Amalina, S. N. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif make a match terhadap keaktifan dan hasil belajar. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(2), 166-177.
- Setiawan, M. A., Sriadhi, S., & Silaban, S. (2024). Enhancing critical thinking skill by implementing electronic student worksheets based on guided inquiry in natural science subject for elementary school. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 16(3), 225-229.
- Thaariq, Z. Z. A., Yulianto, M. F., & Nurdianto, R. (2023). Construction of an Adaptive Blended Curriculum (ABC) model in implementing local content curriculum. *Inovasi Kurikulum*, 20(2), 177-192.
- Ubaidillah, A., Suad, S., & Santosa, S. (2023). Motivasi pembelajaran jarak jauh dengan buku saku tematik berbasis model pembelajaran ARCS. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17(1), 109-114.
- Viergiawati, W., Gunawan, A., & Kripsiyadi, G. (2024). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar siswa (Studi quasi eksperimen pada mata pelajaran bahasa Indonesia). *Logika: Journal of Multidisciplinary Studies*, 15(2), 248-257.
- Yatimah, D., Sukati, S., & Maksum, K. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe MAM (Make A Match) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 3(1), 40-51.