

Implementasi Media Kartu Make A Match untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa SDN 2 Winong Kendal

Tesya Septiya Alfiani ^{a,1}, Mahfudhotul Muayyanah ^{b,2}, Trisna Yulisa ^{c,3}, Aulia Pipit Nur Hidayati ^{d,4}, Nur Indah Wahyuni ^{e,5}

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹ tesyaseptiyaalfiani@students.unnes.ac.id *

*korespondensi penulis

ABSTRAK

Pembelajaran PKn di SDN 2 Winong masih menghadapi permasalahan rendahnya konsentrasi dan kemampuan bernalar kritis siswa akibat penggunaan metode ceramah dan media visual pasif. Penelitian ini bertujuan menggambarkan penerapan media kartu *Make a Match* sebagai strategi untuk meningkatkan fokus dan kemampuan bernalar kritis siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung dan wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif tematik dengan mengelompokkan hasil observasi dan wawancara ke dalam tema terkait konsentrasi, keterlibatan, dan kemampuan bernalar kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas pencocokan kartu mendorong siswa memahami informasi dengan cepat, menjaga fokus, serta meningkatkan partisipasi dan kepercayaan diri dalam berdiskusi. Interaksi melalui kegiatan pasangan juga memperkuat kemampuan siswa dalam memberikan alasan logis. Secara keseluruhan, media *Make a Match* terbukti relevan dan efektif dalam menciptakan pembelajaran PKn yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna di SDN 2 Winong.

ABSTRACT

Civic Education learning at SDN 2 Winong encounters issues related to low student concentration and limited critical reasoning ability due to teacher-centered instruction and passive visual media. This study aims to describe the implementation of the Make a Match card media as a strategy to enhance students' focus and critical reasoning in elementary school. A qualitative approach was applied, involving classroom observations and semi-structured interviews with the homeroom teacher. The data were analyzed using thematic descriptive analysis to identify patterns related to concentration, engagement, and reasoning skills. The findings show that the card-matching activities stimulate students to process information quickly, maintain focus, and participate more actively. The interactive nature of the activity also strengthens students' confidence and supports their ability to articulate logical explanations. Overall, the Make a Match media is considered effective and relevant for fostering a more active, engaging, and meaningful Civic Education learning environment at SDN 2 Winong.

Informasi Artikel

Diterima : 30 September 2025

Disetujui: 10 Desember 2025

Kata Kunci:

Make a Match, konsentrasi, Pkn

Article's Information

Received: 30 September 2025

Accepted: 10 December 2025

Keywords:

Make a match, concentration, Civic Education Students Activity Learning and Focus

Pendahuluan

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar menuntut strategi inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar aktif, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Namun kenyataannya, proses pembelajaran di banyak sekolah dasar masih berlangsung secara konvensional melalui metode ceramah dan penyampaian materi berbantuan media presentasi pasif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara kognitif maupun emosional, sehingga mudah terdistraksi, kehilangan fokus, dan belum mampu mengembangkan kemampuan bernalar kritis secara optimal

(Sayidiman et al., 2023). Minimnya aktivitas belajar yang menuntut siswa berpikir dan berinteraksi membuat mereka menjadi penerima informasi pasif, bukan pelaku pembelajaran.

Fenomena tersebut juga terlihat pada siswa kelas III dan IV SDN 2 Winong, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal, yang menunjukkan tanda-tanda kurang konsentrasi selama kegiatan belajar. Indikator yang tampak antara lain siswa sering bercanda dengan teman, berbicara sendiri, serta tidak memperhatikan instruksi guru ketika materi disampaikan menggunakan media LCD. Proses belajar satu arah menyebabkan siswa hanya menonton tanpa keterlibatan mental yang memadai. Padahal, pembelajaran yang efektif harus menciptakan keterlibatan aktif agar informasi dapat diproses dan dipahami melalui pengalaman belajar langsung (Aeni, 2024).

Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai untuk mengembangkan konsentrasi dan kemampuan bernalar kritis siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model ini menuntut siswa untuk mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban dalam batas waktu tertentu melalui aktivitas kolaborasi, diskusi, dan pengambilan keputusan cepat. Proses pencocokan membutuhkan perhatian, ketelitian, dan kemampuan menganalisis informasi, sehingga siswa terdorong untuk berpikir aktif selama pembelajaran (Oktaviana, Destini, & Sowiyah, 2025). Selain itu, penelitian oleh Fathurrahmaniah et al. (2024) menunjukkan bahwa *Make a Match* mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif.

Temuan penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* efektif meningkatkan aktivitas kognitif dan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang memadukan gerak fisik dan pemrosesan informasi, sehingga dapat memperkuat konsentrasi dan pemahaman konsep (Sayidiman, 2023). Dengan demikian, penerapan model *Make a Match* memiliki potensi kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal kemampuan bernalar kritis dan fokus belajar di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan implementasi media kartu *Make a Match* dalam meningkatkan konsentrasi dan kemampuan bernalar kritis siswa kelas III dan IV SDN 2 Winong, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan media kartu *Make a Match* dalam meningkatkan konsentrasi dan kemampuan bernalar kritis siswa. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui dua langkah utama, yaitu observasi langsung selama proses pembelajaran dan wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas. Observasi digunakan untuk mencatat perilaku, fokus belajar, dan interaksi siswa, sedangkan wawancara memberikan informasi tambahan mengenai pengalaman guru serta respons siswa terhadap penggunaan media tersebut. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif tematik, yang dilakukan melalui proses mengorganisasi catatan observasi dan hasil wawancara, kemudian mengelompokkannya ke dalam tema-tema yang berkaitan dengan konsentrasi, keterlibatan siswa, serta kemampuan bernalar kritis. Setiap tema ditinjau kembali untuk menemukan pola perubahan yang muncul selama penerapan media kartu *Make a Match*. Analisis ini dimaksudkan untuk membangun alur pemahaman yang sistematis mengenai bagaimana aktivitas pencocokan kartu memberikan pengaruh terhadap fokus belajar dan cara siswa mengolah informasi sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Penggunaan kedua teknik tersebut membantu peneliti menangkap dinamika pembelajaran secara lebih menyeluruh, khususnya melalui pengamatan langsung dan percakapan terarah yang menjadi dasar pemahaman mendalam terhadap pengalaman belajar siswa (Permatasari & Sukartono, 2022)

Hasil dan Pembahasan

Bagian hasil penelitian ini menyajikan gambaran objektif dengan memfokuskan pada identifikasi beberapa artikel yang mengkaji penggunaan media kartu *Make a Match* sebagai

pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan konsentrasi dan kemampuan bernalar kritis siswa sekolah dasar, sebagaimana tersaji pada tabel 1. Artikel-artikel tersebut menampilkan berbagai perspektif dalam menerapkan model *Make a Match*, mulai dari teknik guru dalam mengelola aktivitas pencocokan kartu, pola interaksi antar siswa selama kegiatan berlangsung, hingga pengaruh model ini terhadap keterlibatan dan fokus belajar siswa. Penggunaan media kartu *Make a Match* ini dapat disebut juga permainan edukatif, sehingga siswa merasa kelas lebih hidup, aktif, dan menyenangkan ketika penggunaan media ini. Ratnasari (2023) memperkuat gambaran tersebut dengan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menumbuhkan motivasi dan keterlibatan kognitif siswa.

Melalui pemetaan pada sembilan artikel yang telah dikaji, penelitian ini memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai sejauh mana media *Make a Match* dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis. Identifikasi literatur ini tidak hanya memberikan dasar teoretis yang kuat, tetapi juga membuka ruang bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan *student-centered*. Dengan demikian, temuan-temuan terdahulu ini diharapkan dapat memperkuat pelaksanaan *Make a Match* di SDN 2 Winong dan membantu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Tabel 1 Identifikasi Literatur

Judul dan Peneliti	Anotasi
Salimah, M. N., & Pritasari, A. C. (2024). Pengaruh Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia</i> , 3(3), 144-154.	Penelitian kuasi-eksperimen ini menemukan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan <i>Make a Match</i> memperoleh skor rata-rata hasil belajar matematika lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Media kartu memberikan dukungan visual dan kinestetik yang mempermudah siswa memahami konsep matematika seperti operasi hitung dan nilai tempat. Selain memengaruhi pemahaman kognitif, model ini meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk menjelaskan jawaban secara lisan kepada teman sekelompoknya.
Salsabiila, S. A., Mulyani, S., & Caturiasari, J. (2023). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD. <i>Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan</i> , 21(2), 814-823.	Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan model <i>Make a Match</i> dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Aktivitas pencarian pasangan kartu memungkinkan siswa berlatih membandingkan informasi, mengevaluasi jawaban, dan menyampaikan alasan logis atas keputusan mereka. Siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri berpartisipasi dalam diskusi kelompok, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif. Peningkatan terjadi pada indikator berpikir kritis seperti kemampuan menganalisis permasalahan dan menghubungkan konsep IPS dengan kehidupan nyata.

Sambawarana, A. A. N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. <i>Journal of Education Action Research</i> , 6(4), 446-452.	Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran tematik berbasis <i>Make a Match</i> mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena siswa terlibat aktif dalam aktivitas pencarian pasangan kartu yang memerlukan kerja sama dan komunikasi. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani mengemukakan pendapat. Model ini memperkuat interaksi antar siswa dan menumbuhkan budaya kolaboratif. Peningkatan hasil belajar diperoleh setelah diterapkan dua siklus pembelajaran dengan peningkatan persentase ketuntasan kelas secara signifikan.
Sunedi, D. P. O. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD. <i>Journal of Education Action Research</i> , 7(2), 237-242.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Make a Match</i> secara efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV karena model pembelajaran ini menstimulasi fokus dan ketelitian melalui proses mencocokkan soal dan jawaban. Pembelajaran dengan permainan edukatif membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, sekaligus melatih keterampilan berpikir cepat. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang sehingga motivasi dan keterlibatan siswa meningkat dibanding pembelajaran tradisional.
Aprialda, G., Solihat, A. N., & Gumilar, R. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar. <i>PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)</i> , 12(1), 247-258.	Model <i>Make a Match</i> berbantuan media Wordwall meningkatkan hasil belajar dan fokus belajar siswa. Aktivitas pencarian pasangan kartu menuntut perhatian dan konsentrasi penuh karena waktu yang terbatas. Siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang interaktif dan kompetitif, yang meningkatkan keterlibatan kognitif dan kemampuan memproses informasi.
Maknun, M. L., Setiawardani, W., & Hadiansah, D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. <i>Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> , 2(1).	<i>Make a Match</i> mampu meningkatkan aktivitas dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang terlihat dari peningkatan keterlibatan dan keberhasilan siswa menyelesaikan masalah secara tepat. Model ini menstimulasi siswa berpikir kritis melalui perbandingan karakteristik hewan sesuai kategori yang ditentukan dalam kartu pasangan.
Nurmala, S., Ardhian, T., & Marwanti, E. (2024). ANALISIS IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA PEMBELAJARAN IPS. <i>INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> , 8(1), 45-54.	Studi kualitatif yang menganalisis penerapan <i>Make a Match</i> menunjukkan bahwa model ini efektif meningkatkan fokus belajar dan interaksi siswa. Kendala waktu dan kesiapan media dapat diatasi dengan perencanaan dan pengelolaan kelas yang baik. Model ini sangat efektif digunakan pada materi konsep-konsep dasar

	yang membutuhkan ketepatan berpikir dan konsentrasi tinggi.
Wijayanti, A., Maryadi, M., & Wijayanti, A. (2018). Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SDN 04 Kebongembong Kecamatan Pageruyung Kabupaten Kendal TP 2017/2018. <i>Jurnal Guru Kita</i> , 2(3), 30-38.	Model <i>Make a Match</i> terbukti meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas mencocokkan kartu yang menuntut fokus dan keaktifan dalam belajar. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tepat sehingga meningkatkan konsentrasi dan kemampuan bernalar. Penggunaan media kartu membuat siswa lebih terlibat secara aktif dan berani berpendapat dalam proses pembelajaran.
Meidina, P. A. N., A'yun, Q., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan kemampuan penguasaan vocabulary melalui model make a match berbantuan media flashcard siswa sekolah dasar. <i>Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang</i> , 10(3), 282-294.	Model pembelajaran <i>Make a Match</i> mampu meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan siswa melalui aktivitas mencocokkan kartu secara berpasangan. Proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga membantu siswa fokus pada materi dan meningkatkan kemampuan berpikir dalam mencari jawaban yang tepat. Pembelajaran kooperatif ini juga mendorong keterlibatan dan kerja sama siswa di dalam kelompok.

Berdasarkan tabel yang telah disajikan, dapat terlihat bahwa penggunaan media *Make a Match* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Berbagai artikel yang dikaji menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan interaktif bagi siswa. Pola temuan yang muncul dari keseluruhan literatur tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan mencocokkan kartu tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga turut memperkuat kemampuan mereka dalam memusatkan perhatian dan berpikir secara lebih terstruktur. Penelitian Sunedi (2023) menunjukkan bahwa kegiatan mencari pasangan kartu pada model *Make a Match* mampu menjaga fokus siswa sepanjang pembelajaran, karena aktivitas tersebut menuntut mereka membaca, membandingkan, dan mengolah informasi dengan cepat dan tepat. Sejalan dengan itu, Salsabiila et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan kartu visual dalam model ini dapat menstimulasi kemampuan analitis siswa, membuat mereka lebih teliti dalam mengamati detail serta memahami keterhubungan antar konsep. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Nurmala et al. (2024), yang mengungkapkan bahwa suasana kolaboratif dan kompetitif dalam *Make a Match* mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Hasil kajian literatur memperlihatkan bahwa *Make a Match* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya konsentrasi dan kurangnya keterlibatan siswa di kelas. Dengan memberikan ruang bagi aktivitas fisik, interaksi sosial, dan pemecahan masalah, model ini mampu menggerakkan potensi siswa secara lebih optimal. Oleh karena itu, temuan tersebut memperkuat dasar bahwa penerapan *Make a Match* di SDN 2 Winong tidak hanya sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa, tetapi juga sejalan dengan praktik pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memiliki tujuan untuk membentuk warga negara muda yang memiliki karakter privat dan publik melalui penguatan nilai moral, disiplin diri, kepedulian, serta

kemampuan berpikir kritis (Saputri et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran di SDN 2 Winong, penerapan PKn masih menghadapi tantangan berupa rendahnya fokus dan partisipasi siswa, sehingga penguatan karakter melalui kegiatan pembelajaran aktif menjadi sangat penting. Sebagaimana dijelaskan oleh Saputri et al. (2025), pembentukan *civic disposition* memerlukan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan olah pikir, olah rasa, dan interaksi sosial siswa secara bermakna, sehingga siswa tidak hanya memahami norma dan aturan, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam perilaku sehari-hari. Oleh karena itu, integrasi model pembelajaran aktif—misalnya *Make a Match*—menjadi sangat relevan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan kritis, kerja sama, kedisiplinan, dan rasa tanggung jawab sebagai warga negara muda. Dengan memperkaya aktivitas kelas dan budaya sekolah, pembelajaran PKn di SDN 2 Winong dapat lebih optimal dalam mendukung tujuan nasional untuk membentuk generasi yang berakarakter dan berintegritas sebagaimana direkomendasikan dalam artikel CIVICS tersebut (Saputri et al., 2025).

Pembelajaran PKn di SDN 2 Winong menghadapi sejumlah tantangan yang cukup signifikan, terutama berkaitan dengan rendahnya fokus dan keaktifan siswa selama proses belajar. Sebagian besar pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dan tayangan LCD, sehingga siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang terlibat secara langsung dengan materi. Model *Make a Match* menjadi alternatif solusi yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut karena menyediakan aktivitas belajar yang menuntut siswa bergerak, berpikir cepat, dan bekerja sama. Berbagai penelitian terbukti mendukung efektivitas model ini dalam meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan motivasi siswa, sehingga sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran PKn di SDN 2 Winong.

1. Peran Aktivitas Mencocokkan Kartu dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep PKn di SDN 2 Winong

Kegiatan mencocokkan kartu pada model *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep PKn, terutama materi nilai, norma, hak, dan kewajiban yang selama ini sulit dipahami siswa SDN 2 Winong melalui ceramah. Penelitian Romadin & Fauziah (2024) menemukan bahwa model *Make a Match* membuat siswa lebih mudah menghubungkan konsep PKn dengan contoh nyata karena mereka harus menganalisis isi kartu terlebih dahulu sebelum menemukan pasangan yang sesuai. Penelitian Rahmawati (2023) juga menunjukkan bahwa *Make a Match* mempermudah pemahaman konsep hak dan kewajiban karena representasi visual pada kartu membantu siswa membedakan konsep abstrak dengan lebih konkret. Kondisi ini sangat relevan dengan karakteristik siswa SDN 2 Winong yang membutuhkan media visual agar lebih mudah memahami materi PKn.

Selain itu, Putra & Ayu (2023) menegaskan bahwa kartu bergambar meningkatkan fokus siswa, terutama siswa yang sering kehilangan konsentrasi saat pembelajaran menggunakan LCD pasif. Dengan *Make a Match*, siswa SDN 2 Winong tidak hanya melihat gambar, tetapi juga aktif mencocokkan konsep, sehingga mereka terdorong untuk berpikir, mengingat, dan mengambil keputusan. Penggunaan model *Make a Match* juga membantu guru mengurangi dominasi ceramah karena siswa terlibat langsung dalam menemukan jawaban melalui aktivitas kartu. Situasi ini membuat kelas lebih dinamis dan mendorong siswa yang biasanya kurang berpartisipasi untuk mulai terlibat aktif dalam diskusi. Dengan meningkatnya fokus dan interaksi, tujuan pembelajaran PKn di SDN 2 Winong menjadi lebih mudah tercapai karena siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mempraktikkannya melalui kerja sama dan komunikasi.

2. Aktivitas Sosial dan Kolaboratif dalam *Make a Match* sebagai Sarana Pembentukan Karakter di SDN 2 Winong

Pembelajaran PKn di SDN 2 Winong menuntut pembentukan karakter, namun metode pembelajaran sebelumnya kurang melibatkan interaksi antar siswa. Model *Make a Match* memberi ruang luas bagi siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan saling membantu saat mencari kartu

pasangan. Penelitian Tyas et al. (2024) menunjukkan bahwa kegiatan *Make a Match* mendorong terjadinya interaksi positif yang membangun nilai gotong royong, saling menghargai, dan toleransi antarsiswa. Penelitian Hardiati & Juhri (2020) juga menegaskan bahwa *Make a Match* meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemampuan bekerja dalam kelompok. Komunikasi dalam proses pencarian pasangan kartu membuat siswa terbiasa mengemukakan pendapat dan mendengarkan teman, yang merupakan inti dari nilai-nilai PKn.

Kondisi ini sangat cocok diterapkan di SDN 2 Winong, di mana siswa sebelumnya cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan ide. Dengan *Make a Match*, siswa lebih aktif terlibat dalam kelompok kecil, sehingga rasa percaya diri meningkat secara bertahap. Selain meningkatkan pemahaman, siswa juga mengembangkan karakter kewarganegaraan melalui pengalaman belajar langsung. Penerapan *Make a Match* juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih suportif karena siswa merasa memiliki peran penting dalam menemukan jawaban bersama teman sekelompok. Situasi ini membuat siswa yang biasanya pemalu mulai berani mengemukakan pendapat karena aktivitas berlangsung dalam suasana permainan yang menyenangkan. Guru pun lebih mudah memantau perkembangan karakter siswa, karena sikap seperti kedisiplinan, kerja sama, dan tanggung jawab terlihat jelas selama proses pencocokan kartu berlangsung.

3. Media Kartu sebagai Sarana Meningkatkan Fokus dan Motivasi Belajar Siswa SDN 2 Winong

Rendahnya fokus siswa SDN 2 Winong selama pembelajaran PKn sebelumnya dipengaruhi oleh penggunaan media yang monoton. Wawancara guru menunjukkan bahwa siswa sering tidak memperhatikan saat guru menjelaskan dengan LCD. Hal ini dapat diatasi dengan penggunaan media kartu pada *Make a Match* yang lebih menarik dan interaktif. Muthmainnah et al. (2023) menyatakan bahwa media kartu berwarna dan bergambar dapat menarik perhatian siswa dan mengurangi rasa bosan. Sementara itu, Siregar & Lumbanraja (2023) membuktikan bahwa kartu flashcard dalam *Make a Match* mampu meningkatkan keterlibatan karena siswa memiliki dorongan intrinsik untuk menemukan pasangan kartu.

Penelitian Kuncahyo et al. (2025) menunjukkan bahwa *Make a Match* meningkatkan motivasi siswa pada materi Pancasila, karena mereka merasa pembelajaran seperti permainan, bukan aktivitas yang membebani. Ini sejalan dengan kebutuhan siswa SDN 2 Winong yang membutuhkan pembelajaran aktif agar mampu mempertahankan fokus dalam waktu lama. Penggunaan kartu dalam model *Make a Match* juga membuat siswa lebih terlibat secara emosional, karena mereka merasa tertantang untuk menemukan pasangan kartu lebih cepat dari teman lainnya. Tantangan ini mendorong munculnya rasa antusias yang sebelumnya tidak tampak saat guru hanya menggunakan LCD sebagai media pembelajaran. Aktivitas fisik seperti bergerak mencari pasangan kartu juga membantu siswa yang mudah kehilangan fokus untuk tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, kondisi kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, sehingga siswa SDN 2 Winong dapat belajar PKn dengan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

4. Keterpaduan Model *Make a Match* dengan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 2 Winong

Tujuan pembelajaran PKn di SDN 2 Winong adalah membentuk siswa yang memahami konsep kewarganegaraan serta memiliki perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral, sosial, dan demokratis. *Make a Match* sangat selaras dengan tujuan tersebut karena menggabungkan pemahaman kognitif, interaksi sosial, dan aktivitas fisik. Penelitian Ernawati et al. (2020) menunjukkan bahwa *Make a Match* meningkatkan keberanian siswa dalam presentasi dan berdiskusi, yang menjadi bagian penting dari pendidikan demokrasi. Rahayu et al. (2024) juga menemukan bahwa *Make a Match* meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berargumentasi siswa saat menjelaskan pasangan kartu yang ditemukan.

Selain itu, Fitriani (2022) menjelaskan bahwa kartu visual membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai moral yang dipelajari, sehingga mereka tidak hanya memahami materi PKn tetapi juga mulai menerapkannya dalam perilaku. Oleh karena itu, penerapan *Make a Match* di SDN 2 Winong tidak hanya relevan untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter kewarganegaraan yang menjadi inti pembelajaran PKn.

Penerapan *Make a Match* juga membantu siswa memahami nilai-nilai demokrasi melalui pengalaman langsung, seperti bergiliran berbicara, menghargai pendapat teman, dan mengambil keputusan bersama. Kebiasaan ini penting karena sebelumnya siswa di SDN 2 Winong cenderung pasif dan kurang percaya diri saat diminta menjawab pertanyaan di depan kelas. Melalui kegiatan pencocokan kartu, siswa belajar mengekspresikan argumen secara sederhana namun jelas, sehingga kemampuan berkomunikasi mereka meningkat. Dengan demikian, *Make a Match* berkontribusi langsung pada pencapaian tujuan PKn, yaitu membentuk perilaku warga negara muda yang aktif, bertanggung jawab, dan menghargai nilai-nilai sosial.

Simpulan

Implementasi media kartu *Make a Match* di SDN 2 Winong terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan kemampuan bernalar kritis siswa sekolah dasar. Aktivitas pencocokan kartu menuntut siswa untuk membaca, menganalisis, dan menghubungkan informasi secara cepat, sehingga fokus belajar meningkat dan siswa lebih mampu mempertahankan perhatian selama pembelajaran PKn. Selain itu, interaksi yang terjadi selama proses mencari pasangan kartu mendorong siswa untuk berdiskusi, mengemukakan alasan, serta mengambil keputusan secara logis, yang berkontribusi pada berkembangnya kemampuan bernalar kritis. Pembelajaran yang semula bersifat pasif menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga motivasi dan keterlibatan siswa juga meningkat. Secara keseluruhan, media *Make a Match* merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan layak diterapkan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran PKn di SDN 2 Winong, khususnya dalam aspek konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Kepala SDN 2 Winong beserta seluruh jajaran guru yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih juga diberikan kepada para siswa yang telah berpartisipasi dengan antusias sehingga penelitian ini dapat memperoleh data yang dibutuhkan secara optimal. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu atas arahan, koreksi, dan bimbingan yang sangat berarti dalam penyempurnaan artikel ini. Tidak lupa, penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral, material, maupun motivasi, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai harapan.

Referensi

- Aeni, N. (2024). Make a Match Type Cooperative Model as an Effort to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes in Islamic Education Learning. *DARUSSALAM: Scientific Journal of Islamic Education*, 1(2), 24-31. <https://doi.org/10.62945/darussalam.v1i2.231>
- Aprialda, G., Solihat, A. N., & Gumilar, R. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 12(1), 247-258. <http://dx.doi.org/10.24127/jp.v12i1.10419>
- Ernawati, T., Angraini, D., & Subandi, S. (2020). Penerapan model *Make a Match* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 112-121. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdp/article/download/26756/75676577443>
- Fathurrahmaniah, F., Ewisahrani, E., & Nursaban, E. (2024). Application of the Make a Match Type Cooperative Learning Model Assisted by Mind Mapping to Improve Student Science Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 10(2), 502-508. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v10i2.6843>

- Kuncahyo, A., Damanik, D., & Nurjanah, S. (2025). *Peningkatan hasil belajar PPKn melalui model Make a Match pada siswa sekolah dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1), 1–12. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/32756>
- 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). <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.957>
- Meidina, P. A. N., A'yun, Q., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan kemampuan penguasaan vocabulary melalui model make a match berbantuan media flashcard siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 282-294. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3448>
- Muthmainnah, S., Kadir, A., & Arifin, M. (2023). *Media puzzle kartu gambar dengan teknik Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Dasar, 7(1), 55–64. <https://journal.matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/3481>
- Nurmala, S., Ardhan, T., & Marwanti, E. (2024). ANALISIS IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA PEMBELAJARAN IPS. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 45-54. <https://doi.org/10.36456/inventa.8.1.a8825>
- Oktaviana, A. P., & Destini, F. (2025). The Effect of the Make A Match Cooperative Model Assisted by Matching Cards on the Mathematics Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students. *Journal of Adaptive Education*, 3(2), 80-89. <https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/JoAEdu/article/view/1168>
- Permatasari, A. Y., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Keislaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6405-6411. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3273>
- Putra, A. D., & Ayu, P. L. (2023). *Pengaruh media kartu bergambar terhadap pemahaman konsep PKn siswa sekolah dasar*. EduProxima: Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah, 5(2), 77–85. <https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/8825>
- Rahmawati, D. (2023). *Penerapan model Make a Match pada materi hak dan kewajiban warga negara*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 12(3), 210–219. <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/40518>
- Ratnasari, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Make a Match Berbantuan Media Kongkret Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Tematik di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation). <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.36274>
- Retno Kurnia Saputri, A. A. (2025). The role of citizenship education in shaping students' character as young citizens. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol. 10 (No. 01), 637 – 642. <https://doi.org/10.36805/civics.v10i01.7580>
- Romadin, M., & Fauziah, N. (2024). *Implementasi media pembelajaran kartu Make a Match pada mata pelajaran PPKn kelas III*. Aksara Widya, 5(1), 25–34. <https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW/article/view/3039>
- Salimah, M. N., & Pritasari, A. C. (2024). Pengaruh Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(3), 144-154. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i3.1233>
- Salsabiila, S. A., Mulyani, S., & Caturiasari, J. (2023). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 21(2), 814-823. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri/article/view/5574>
- 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. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.45871>
- SAYIDIMAN, S., HERMUTTAQIEN, B., & AISYA, N. (2023). THE APPLICATION OF THE MAKE A MATCH TYPE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TO IMPROVE SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES 5TH GRADE UPT SPF SDN KIP BARA-BARAYA I MAKASSAR CITY. *INTERNATIONAL JOURNAL*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.70713/ijest.v3i1.42614>

- Siregar, A., & Lumbanraja, R. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flascard sebagai Stimulus Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)*, 9(2), 217-226. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46833>
- Sunedi, D. P. O. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 237-242. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.54626>
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model make a match berbantuan media kartu kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78-88. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1871>
- Wijayanti, A., Maryadi, M., & Wijayanti, A. (2018). Penerapan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SDN 04 Kebongembong Kecamatan Pageruyung Kabupaten Kendal TP 2017/2018. *Jurnal Guru Kita*, 2(3), 30-38. <https://doi.org/10.24114/jgk.v2i3.10432>