

**Optimalisasi Keterlibatan Peserta Didik Kelas VIII-I dalam
Pembelajaran Wawasan Nusantara melalui
Metode *Make a Match***

Rosa Briliana, Muthomimah, Yuniar Mujiwati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
rosabrilianasa1898@gmail.com

Abstract: *This study aims to optimize student engagement in learning the Indonesian Archipelago Insight through the application of the Make a Match method. This method was chosen because it encourages active, collaborative, and enjoyable interactions through card matching activities containing information on Pancasila Education subject matter. This Classroom Action Research was conducted in two cycles, with each cycle including planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 29 students of class VIII-I of SMP Negeri 17 Malang. Data collection was carried out using learning engagement observation sheets, student response questionnaires, and field notes. The results of the study showed a significant increase in student engagement after the implementation of the Make a Match method. In cycle I, the level of student engagement reached 67%, seen from the increase in asking, discussing, and answering questions actively. Furthermore, in cycle II, the percentage of engagement increased to 83% after improvements to learning strategies and more effective group management. In addition, the results of the questionnaire revealed that 91% of students felt more motivated and enjoyed the learning process with this method. Based on these results, it can be concluded that the Make a Match method is effective in optimizing student engagement in learning about Indonesian Archipelago Insight. This method is recommended for regular implementation to increase active participation and student understanding of the subject matter.*

Key Words: *Student Engagement; Indonesian Archipelago Insight; Make a Match Method; Classroom Action Research*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Wawasan Nusantara melalui penerapan metode Make a Match. Metode ini dipilih karena mendorong interaksi aktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui kegiatan pencocokan kartu yang memuat informasi materi pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII-I SMP Negeri 17 Malang, berjumlah 29 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi keterlibatan belajar, angket respons peserta didik, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterlibatan peserta didik setelah diterapkannya metode Make a Match. Pada siklus I, tingkat keterlibatan peserta didik mencapai 67%, terlihat dari peningkatan aktivitas bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan secara aktif. Selanjutnya, pada siklus II, persentase keterlibatan meningkat menjadi 83% setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran dan pengelolaan kelompok yang lebih efektif. Selain itu, hasil angket mengungkapkan bahwa 91% peserta didik merasa lebih termotivasi dan menikmati proses pembelajaran dengan metode ini. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode Make a Match efektif dalam mengoptimalkan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran Wawasan Nusantara. Metode ini disarankan untuk diterapkan secara berkala guna meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Kata kunci: *Keterlibatan Peserta Didik; Wawasan Nusantara; Metode Make a Match; Penelitian Tindakan Kelas*

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan, karakter, dan moral bagi peserta didik. Salah satu topik materinya yaitu Wawasan Nusantara yang memiliki peran penting dalam membangun pemahaman peserta didik mengenai kesatuan wilayah dan keberagaman bangsa Indonesia. Pemahaman konsep ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga proses pembelajaran perlu dirancang agar mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara bermakna dan sesuai dengan konteks kehidupan mereka (Kemendikbud, 2020).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Wawasan Nusantara, belum sepenuhnya mencerminkan pendekatan yang partisipatif. Proses belajar masih cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VIII-I SMP Negeri 17 Malang, diketahui bahwa sebanyak 65% peserta didik kurang aktif bertanya maupun menjawab saat pembelajaran berlangsung, dan hanya 35% peserta didik yang terlihat antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII-I, disebutkan bahwa peserta didik cenderung pasif, mengandalkan catatan, dan jarang terlibat dalam diskusi kelompok. Model pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah, yang menyebabkan interaksi peserta didik menjadi minim dan tidak terfasilitasinya keterlibatan secara menyeluruh. Faktor utama yang melatar belakangi model pembelajaran ini karena sarana dan prasarana yang kurang mendukung secara teknis untuk menunjang pembelajaran yang lebih menarik. Sanjaya (2013) menggaris bawahi bahwa apabila proses pembelajaran tidak memberi ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif, maka hal tersebut akan berdampak negatif terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Peserta didik tidak hanya kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga akan cenderung kehilangan dorongan untuk belajar secara mandiri. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak mampu menumbuhkan motivasi internal. Kondisi ini turut memengaruhi rendahnya tingkat keaktifan peserta didik selama proses belajar berlangsung, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal.

Maharani & Kristin (dalam Widyastuti, 2015) menyatakan bahwa keaktifan peserta didik pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas dilakukan oleh guru dan peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan bentuk respons positif yang muncul dari adanya interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik. Sardiman (dalam Monica, 2013) menjelaskan bahwa keaktifan tidak hanya mencakup aktivitas fisik semata, tetapi juga melibatkan aspek mental secara menyeluruh. Artinya, dalam proses belajar, peserta didik tidak hanya terlibat dalam aktivitas seperti diskusi atau kerja kelompok, tetapi juga menggunakan kemampuan berpikir untuk memahami, menganalisis, dan mengajukan pertanyaan. Dengan demikian, keaktifan yang ideal dalam kegiatan pembelajaran mencakup perpaduan antara gerak fisik dan daya pikir yang berlangsung secara berkelanjutan. Ketika kedua aspek ini berjalan seimbang, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam.

Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada turunnya motivasi belajar, tetapi juga berpengaruh terhadap daya serap terhadap materi pelajaran. Sardiman (2011:101) menyatakan bahwa partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran merupakan elemen penting yang menentukan keberhasilan belajar serta pembentukan sikap. Jika peserta didik hanya berperan sebagai pendengar pasif, kemampuan mereka dalam berpikir kritis, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama cenderung tidak berkembang secara maksimal. Partisipasi aktif akan tercipta apabila peserta didik merasa termotivasi untuk belajar. Menurut Mc Donald (dalam Sardiman, 2011:73), motivasi merupakan suatu perubahan energi yang muncul dari dalam diri seseorang, yang biasanya ditandai dengan munculnya perasaan positif terhadap suatu hal dan ditandai dengan adanya tanggapan terhadap suatu tujuan.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, guru dituntut untuk melakukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Metode pembelajaran kooperatif "Make a Match," yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992, dikenal efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui kegiatan pencocokan informasi secara berpasangan. Menurut Sulistio (2022: 54) model pembelajaran Make A Match merupakan salah satu model kooperatif yang melibatkan peserta didik untuk mencari jawaban atas pertanyaan melalui permainan kartu pasangan.

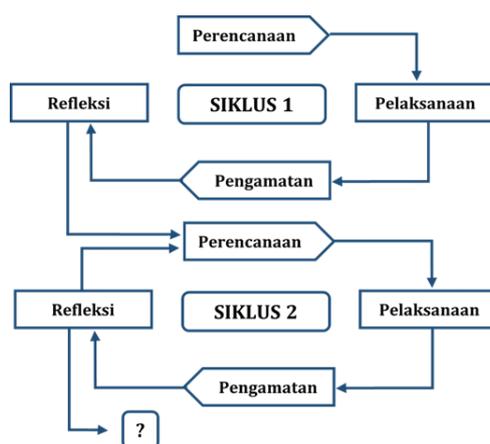
Metode ini mendorong peserta didik untuk berinteraksi dalam kegiatan pencocokan kartu soal dan jawaban yang mengandung materi pelajaran. Adanya pemberian tugas dengan metode yang beragam ini dapat memberikan variasi kegiatan dan mendorong peserta didik supaya bisa lebih mandiri dalam belajar. Pernyataan ini dikemukakan oleh Sardiman (2011: 24), belajar sebisa mungkin diubah kedalam bentuk tugas yang lebih beragam. Menurut Lie (2004:56), aktivitas mencari pasangan kartu dalam metode ini mendorong peserta didik untuk bergerak aktif, berkomunikasi secara verbal, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi mereka selama pembelajaran.

Make a Match sangat relevan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena memungkinkan peserta didik membangun pemahaman melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Selain itu, metode ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah menerima dan mengingat materi. Penelitian oleh Sugiyanto (2010:41) menunjukkan bahwa metode Make a Match dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sebesar 30% dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Selain itu Make a Match memiliki kelebihan, menurut (Kasminah, 2019) kelebihanannya meliputi melatih kemampuan, ketelitian, kedisiplinan, dan keberanian menyampaikan hasil di depan kelas serta menciptakan suasana baru dan menyenangkan bagi siswa. Ini merupakan cara yang tepat.

Berangkat dari kondisi tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Wawasan Nusantara melalui penerapan metode Make a Match. Penelitian ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, tetapi juga untuk mengukur efektivitas penerapan metode tersebut dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 17 Malang.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Wawasan Nusantara melalui penerapan metode Make a Match. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 17 Malang dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII-I yang berjumlah 29 orang. Penentuan subjek dilakukan secara purposive karena kelas ini menunjukkan tingkat keterlibatan yang rendah dalam pembelajaran sebelumnya, berdasarkan pengamatan awal guru mata pelajaran.



Gambar 1. Model Action Research Spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart

Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun Modul Ajar yang mengintegrasikan metode Make a Match ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Wawasan Nusantara. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa kartu berisi pasangan soal dan jawaban yang berkaitan dengan materi tersebut, serta instrumen untuk mengumpulkan data penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode Make a Match dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini, peserta didik dibagi menjadi empat kelompok besar. Masing-masing kelompok memiliki kartu berisi pertanyaan dan jawaban. Mereka harus mencocokkan kedua kartu tersebut dengan baik dan benar.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati keterlibatan peserta didik. Observasi ini menggunakan lembar observasi keterlibatan yang mencakup indikator seperti keaktifan dalam berdiskusi, kemampuan menjawab dan mengajukan pertanyaan, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan setelah proses pembelajaran setiap siklus selesai. Refleksi dilakukan dengan menggunakan platform digital padlet. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tiga cara, yaitu:

- Observasi, digunakan untuk mengamati secara langsung tingkat keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilengkapi dengan dokumentasi sebagai penunjang hasil pengamatan.
- Angket, diberikan kepada peserta didik setelah pembelajaran untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan metode Make a Match.

- c. Catatan lapangan, digunakan untuk mencatat aktivitas dan dinamika pembelajaran yang tidak tertampung dalam instrumen observasi, seperti interaksi spontan antar peserta didik maupun reaksi terhadap metode yang diterapkan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase keterlibatan peserta didik pada masing-masing indikator, serta dibandingkan antara siklus I dan siklus II untuk melihat peningkatannya. Sementara itu, data kualitatif dari catatan lapangan dan angket peserta didik dianalisis secara naratif untuk memperkuat temuan kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

SIKLUS I

Pelaksanaan siklus I dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan rancangan pembelajaran yang telah disusun dengan menerapkan metode Make a Match pada materi Wawasan Nusantara. Kegiatan diawali dengan apersepsi, penjelasan tujuan pembelajaran, serta pengarahan teknis mengenai alur kegiatan Make a Match. Peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok besar. Masing-masing kelompok memiliki kartu berisi pertanyaan dan jawaban. Mereka harus mencocokkan kedua kartu tersebut dengan baik dan benar. Selanjutnya, mereka diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai melalui proses pencocokan sambil berdiskusi dengan teman kelompok maupun pasangan belajarnya.

Meskipun secara umum kegiatan berjalan sesuai rencana, pelaksanaan metode Make a Match pada siklus I masih belum sepenuhnya optimal. Beberapa hambatan ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran, baik dari sisi peserta didik maupun guru. Berdasarkan hasil observasi keterlibatan peserta didik, tercatat bahwa sebagian besar peserta didik masih terlihat canggung dan belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif yang bersifat aktif. Hal ini tampak dari adanya kelompok peserta didik yang belum menunjukkan semangat berdiskusi, hanya saling menunggu anggota mencari pasangan soal dan jawaban tanpa inisiatif komunikasi, serta belum memahami alur permainan secara utuh.

Dari total 29 peserta didik, sekitar 19 peserta didik (67%) menunjukkan tingkat keterlibatan yang cukup baik, seperti aktif dalam mencari pasangan, mulai mengajukan pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme dalam permainan. Namun, 10 peserta didik (33%) lainnya terlihat masih pasif, cenderung diam, dan kurang berkontribusi dalam kegiatan kelompok. Sebagian besar peserta didik yang pasif menyatakan bahwa mereka belum memahami instruksi permainan secara menyeluruh dan masih merasa malu untuk aktif berinteraksi di kelas.

Selain itu, dari hasil catatan lapangan, ditemukan bahwa pengelolaan waktu dan pembagian peran antar peserta didik belum terlaksana secara efektif. Guru juga masih terlalu banyak mendampingi peserta didik dalam menjelaskan alur permainan, sehingga kemandirian peserta didik belum sepenuhnya terbentuk. Di sisi lain, suasana kelas sudah mulai terlihat lebih hidup dibandingkan pembelajaran sebelumnya, meskipun masih perlu peningkatan dari segi dinamika kelompok dan pemahaman prosedur metode.

Sementara itu, hasil angket singkat yang diberikan kepada peserta didik setelah pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyambut baik metode Make a Match. Sebanyak 76% peserta didik menyatakan bahwa metode ini menyenangkan dan berbeda dari biasanya, meskipun mereka mengaku masih butuh penyesuaian agar lebih memahami langkah-langkah kegiatan.

Tabel 1. Persentase Keterlibatan Peserta Didik Siklus I

No	Indikator Keterlibatan	Persentase (%)
1	Partisipasi dalam diskusi kelompok	65%
2	Menjawab/mengajukan pertanyaan	60%
3	Antusiasme mengikuti permainan	70%
4	Kolaborasi dengan teman	68%
5	Respons terhadap pertanyaan guru	72%
	Rata-rata Keterlibatan	67%

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang cenderung pasif. Namun, efektivitas metode Make a Match masih belum sepenuhnya tercapai. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik terhadap prosedur pembelajaran, belum maksimalnya kerja sama kelompok, dan kurangnya kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran aktif.

Temuan ini menjadi dasar bagi peneliti guru untuk melakukan refleksi. Langkah-langkah perbaikan yang direncanakan antara lain (1) menyederhanakan instruksi permainan agar lebih mudah dipahami peserta didik; (2) memberikan simulasi terlebih dahulu sebelum kegiatan dimulai; (3) menata ulang kelompok belajar agar lebih seimbang dari segi

kemampuan dan karakter peserta didik; dan (4) memberikan motivasi dan peran lebih aktif kepada peserta didik yang masih pasif. Refleksi menjadi landasan penting dalam merancang tindakan pada siklus II, dengan harapan keterlibatan peserta didik dapat lebih ditingkatkan secara signifikan.

SIKLUS II

Berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I, diketahui bahwa beberapa kendala utama yang menghambat optimalnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dengan metode Make a Match adalah kurangnya pemahaman terhadap alur permainan. Masih adanya rasa malu untuk berinteraksi aktif, serta pembentukan kelompok yang belum proporsional dari segi kemampuan akademik dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, pada siklus II, peneliti melakukan sejumlah perbaikan strategi pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas metode Make a Match dan mengoptimalkan keterlibatan seluruh peserta didik.

Langkah perbaikan yang dilakukan meliputi (1) pembentukan kelompok secara heterogen, dengan mempertimbangkan keragaman kemampuan akademik dan keaktifan peserta didik, sehingga tercipta dinamika kelompok yang lebih seimbang dan kondusif; (2) pemberian simulasi singkat tentang prosedur Make a Match, dengan menampilkan contoh permainan secara langsung sebelum kegiatan dimulai, agar peserta didik lebih memahami cara bermain dan aturan main; (3) penguatan peran aktif guru sebagai fasilitator, yang mendorong partisipasi peserta didik dengan memberi motivasi dan membangun suasana kelas yang lebih terbuka dan inklusif; dan (4) penyediaan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti kartu yang didesain berwarna dan bergambar untuk menambah ketertarikan peserta didik terhadap aktivitas.

Setelah implementasi perbaikan tersebut, kegiatan pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan peserta didik. Seluruh peserta didik terlihat lebih antusias dan memahami tugas masing-masing. Mereka mulai menunjukkan kepercayaan diri yang lebih besar dalam berinteraksi dengan rekan kelompok, aktif mencari pasangan kartu, serta terlibat dalam diskusi kecil untuk memastikan kesesuaian antara soal dan jawaban yang dipegang.

Berdasarkan hasil lembar observasi keterlibatan belajar, tercatat bahwa dari 29 peserta didik, sebanyak 24 peserta didik (83%) telah menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka terlibat dalam kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi,

serta berpartisipasi secara antusias dalam aktivitas Make a Match. Suasana kelas terlihat jauh lebih hidup dibandingkan siklus sebelumnya. peserta didik yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan perubahan perilaku ke arah lebih aktif, dan interaksi antar peserta didik dalam kelompok juga semakin meningkat.

Selain itu, berdasarkan angket yang dibagikan pada akhir pembelajaran dalam bentuk link platform padlet, sebanyak 91% peserta didik menyatakan merasa lebih termotivasi belajar dengan metode Make a Match, dan menyebutkan bahwa metode ini membantu mereka memahami materi secara menyenangkan dan tidak membosankan. Beberapa peserta didik juga menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat isi materi karena kegiatan belajar yang melibatkan peran langsung, gerak fisik, dan diskusi bersama teman.

Tabel 2. Persentase Keterlibatan Peserta Didik Siklus II

No	Indikator Keterlibatan	Persentase (%)
1	Partisipasi dalam diskusi kelompok	80%
2	Menjawab/mengajukan pertanyaan	82%
3	Antusiasme mengikuti permainan	85%
4	Kolaborasi dengan teman	84%
5	Respons terhadap pertanyaan guru	85%
	Rata-rata Keterlibatan	83%

Dari data tersebut, terlihat bahwa semua indikator keterlibatan mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Peningkatan yang paling menonjol terdapat pada aspek antusiasme dan kerja sama dalam mencari pasangan kartu, yang mengindikasikan bahwa metode Make a Match berhasil menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

Pencapaian ini menunjukkan bahwa strategi perbaikan yang dilakukan pada siklus II berjalan efektif dan mampu menjawab permasalahan yang dihadapi pada siklus sebelumnya. Keterlibatan peserta didik tidak hanya meningkat secara kuantitatif, tetapi juga secara kualitatif, ditunjukkan dengan peningkatan motivasi, keaktifan, dan kerja sama yang lebih baik antar peserta didik.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Make a Match, disertai dengan pengelolaan kelompok yang lebih strategis dan pengarahan yang jelas, efektif dalam mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Wawasan Nusantara. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi proses interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pengetahuan bersama.

Kesimpulan

Penerapan metode Make a Match terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Wawasan Nusantara di kelas VIII-I SMP Negeri 17 Malang. Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari segi keterlibatan, yakni dari 67% pada siklus pertama menjadi 83% pada siklus kedua. Aspek-aspek keterlibatan yang mengalami kemajuan meliputi kemampuan berdiskusi, keberanian bertanya dan menjawab, kerja sama dalam kelompok, serta antusiasme mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan ini didukung oleh beberapa faktor strategis, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik, pembentukan kelompok belajar yang seimbang, pemberian simulasi aktivitas sebelum pelaksanaan, serta dukungan guru yang aktif sebagai fasilitator. Selain itu, respon peserta didik yang positif terhadap metode ini, ditunjukkan dengan 91% menyatakan termotivasi dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan, turut memperkuat efektivitas metode tersebut.

Dengan demikian, metode Make a Match dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam membangun keterlibatan peserta didik secara aktif, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual dan kolaborasi seperti Wawasan Nusantara. Pendekatan ini sebaiknya diterapkan secara rutin sebagai bagian dari strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih partisipatif dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Mayasari, Novi. (2023). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Banyumas: CV Rizquna Banyumas Jawa Timur.
- Sardiman, A.M. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anita Lie. 2011. Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang RuangKelas. (Jakarta: Grasindo)
- Aries, E. F & Haryono, A, D. 2012. Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya. Malang: Aditya Media Pubblishing.
- Sugiyanto. 2010. Model-model Pembelajaran Inovatif. Surakarta: YUMA Pustaka

- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Widyastuti, E. S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Prosiding Seminar Nasional*, 9(4), 33–40.
- Monica.(2013).Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*, 53(9).
- Kasminah, K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(6), <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i6.7886> 1264.
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Sulistio, A., & Nik, H. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Devita Sari Maria Ulfa, Sulianto, J., & Widyaningrum3A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Mranggen 4. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1469 - 1479. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.852>
- Supriyadi. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Keberagaman Di Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match. *Jurnal Kewarganegaraan: FKIP Universitas PGRI Yogyakarta*, 5(2). <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1919>