

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE MAKE A MATCH
BERBANTUAN BOOKWIDGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MATERI PANCASILA SD NEGERI LAMPEUNEURUT**

Hayatun Husna¹, Nurmasyitah², Suci Fitriani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala,
Banda Aceh, Indonesia^{1'2'3}

E-mail: htnhusna@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes in Pancasila Education among fourth-grade students at SD Negeri Lampeuneurut, particularly on the values of Pancasila, due to less varied learning models and limited learning media that are predominantly static. This study aimed to determine the effect of the Make a Match learning model assisted by Bookwidget on the learning outcomes of fourth-grade students in Pancasila Education at SD Negeri Lampeuneurut. The research method was a quasi-experiment with a Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. Samples were selected using Intact Group Sampling, consisting of class IV A (25 students) as the experimental group and class IV B (25 students) as the control group. Data were collected through a multiple-choice posttest and analyzed using the Mann-Whitney test via SPSS 32. The results showed that the average posttest score of the experimental class (90,40) was higher than the control class (77,20). Based on the hypothesis testing, the Asymp. Sig. (2-tailed) value was $0.001 < 0.05$, meaning H_0 was rejected and H_a was accepted. In conclusion, there is a significant influence of the Make a Match learning model assisted by Bookwidget on the learning outcomes of fourth-grade students on Pancasila material at SD Negeri Lampeuneurut.

Keywords: Make a Match, Bookwidget, Learning Outcomes, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SD Negeri Lampeuneurut, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila, yang disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang bervariasi dan keterbatasan media pembelajaran yang dominan statis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *Make a Match* berbantuan *Bookwidge* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Lampeuneurut. Metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik Intact Group Sampling yang terdiri dari kelas IV A (25 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B (25 siswa) sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui posttest pilihan ganda dan dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney melalui SPSS 32. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (90,40) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (77,20). Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran tipe *Make a Match* berbantuan *Bookwidge* terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi Pancasila di SD Negeri Lampeuneurut.

Kata Kunci: *Make a Match*, *Bookwidge*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen kunci yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Hadijah (2022), model pembelajaran bukan sekadar cara guru mengajar, melainkan sebuah strategi terstruktur yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Di era kurikulum modern saat ini, guru dituntut untuk beralih ke model pembelajaran inovatif yang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa secara fisik maupun mental. Pemilihan model yang tepat tidak

hanya membuat suasana kelas menjadi hidup, tetapi juga berdampak langsung terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Dalam konteks pendidikan, tuntutan inovasi tersebut menempatkan guru pada peran yang sangat krusial dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Menurut Jiwandono (2020), guru terlibat langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kebutuhan akan model pembelajaran yang hidup dan nyaman ini menjadi semakin relevan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang merupakan salah satu muatan

pelajaran esensial di tingkat sekolah dasar dengan mengusung misi pendidikan nilai dan moral. Nurafifah (2019), menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila dinilai sangat penting untuk membentuk mental yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945, serta berperan besar dalam pembentukan karakter sosial, karakter bangsa, dan perilaku ideal warga negara.

Berdasarkan pengamatan awal di kelas IV SD Negeri Lampeuneurut, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, pada tahun ajaran 2025/2026, teridentifikasi masalah mendasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Sebanyak 66,7% dari 30 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila. Permasalahan tersebut muncul akibat implementasi pembelajaran yang kurang bervariasi serta tidak konsisten dengan prosedur model pembelajaran. Kondisi ini diperburuk oleh keterbatasan media pembelajaran yang dominan bersifat statis, seperti buku teks.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan model dan media yang inovatif, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model ini menuntut siswa aktif mencari pasangan kartu (soal dan jawaban) serta berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Perwandaka (2024), menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Sejalan dengan itu, penelitian Sari (2023), juga menunjukkan peningkatan prestasi belajar yang signifikan berkat model yang sama. Oleh karena itu, model ini diperkuat dengan media pembelajaran digital interaktif, yaitu *Bookwidget*. Menurut Zaitun (2021), platform media pembelajaran ini menyediakan lebih dari 40 jenis permainan interaktif, kuis, dan bahan ajar lainnya yang dapat disusun dan diedit oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *Make A Match* berbantuan *Bookwidget* terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi Pancasila di SD Negeri Lampeuneurut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi-Eksperimen jenis *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Menurut Ramadhani (2022), Desain ini dipilih karena penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak (*non-randomized*), melainkan menggunakan kelompok yang sudah terbentuk (*intact group*). Desain ini tidak mensyaratkan pemberian pretest, melainkan hanya memberikan posttest setelah perlakuan untuk membandingkan hasil akhir kedua kelompok.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Lampeuneurut yang berjumlah 50 orang. Laili (2019), Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah Sampel Kelompok Utuh (*Intact Group Sampling*) di mana kelas IV A (25 siswa) ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B (25 siswa) sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar tes posttest berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah divalidasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik

deskriptif dan statistik inferensial (uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis Mann-Whitney) dengan bantuan software IBM SPSS Versi 32.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lampeuneurut yang terletak di Jl. Soekarno – Hatta No.89, Lampeuneurut Ujong Blang, Kec. Darul Imarah, Kab. Aceh Besar, Prov. Aceh dan dilaksanakan pada bulan Mei 2026. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas IV materi Pancasila. Pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan model *Cooperative Learning* sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan model *Make A Match* berbantuan media *Bookwidget*. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, 1 pertemuan pada kelas kontrol dan 1 pertemuan pada kelas eksperimen.

Tabel 1. Data nilai *posttest* kelas eksperimen

No	Kelas Eksperimen	
	Kode Peserta Didik	Nilai <i>Post-test</i>

1	AAG	90
2	AR	80
3	AS	95
4	ANR	80
5	AF	90
6	AAS	85
7	AFMR	100
8	AS	80
9	AH	95
10	DA	95
11	DP	85
12	FFA	85
13	H	95
14	KA	85
15	MAK	95
16	MIQ	100
17	MHA	100
18	MF	80
19	MKS	100
20	MTM	100
21	MR	100
22	MSR	95
23	MA	85
24	MRA	85
25	MHM	80
Jumlah		2260
Rata-rata		90,40

(Sumber : Hasil data penelitian)

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh data hasil *post-test* kelas eksperimen dengan ukuran sampel 25 siswa (N=25) dan nilai rata-rata sebesar 90,40. Terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 80, dan sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai 85. Sementara itu, nilai 90 diperoleh oleh 2 siswa, nilai

95 diperoleh oleh 6 siswa dan terakhir, sebanyak 6 siswa berhasil mencapai nilai tertinggi yaitu 100.

Tabel 1. Data nilai *posttest* kelas kontrol

Kelas Kontrol		
No	Kode Peserta Didik	Nilai <i>Post-test</i>
1	ATZ	70
2	AM	80
3	AR	85
4	AF	70
5	BN	85
6	BK	80
7	FM	70
8	IM	80
9	LAS	85
10	MAA	70
11	MHA	75
12	MFG	75
13	MTA	90
14	MSA	80
15	MF	75
16	MYW	70
17	MA	70
18	MA	70
19	MDA	75
20	NAL	100
21	NS	70
22	NK	80
23	QA	85
24	RA	70
25	SZ	70
Jumlah		1930
Rata-rata		77,20

(Sumber : Hasil data penelitian)

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh data hasil *post-test* kelas kontrol dengan ukuran sampel 25 siswa (N=25) dan nilai rata-rata sebesar 77,20. Terdapat 10 siswa memperoleh nilai terendah yaitu 70, dan sebanyak 4 siswa mendapatkan nilai 75. Sementara itu, nilai 80 diperoleh oleh 5 siswa, nilai 85 diperoleh oleh 4 siswa, nilai 90 diperoleh oleh 1 siswa dan terakhir, sebanyak 1 siswa berhasil mencapai nilai tertinggi yaitu 100.

Perbedaan perolehan nilai yang cukup signifikan ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Bookwidjet* secara efektif memberikan pengaruh positif yang lebih besar dalam capaian hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*.

Data penelitian ini diperoleh dari hasil *post-test* yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan nilai maksimal 100. Berikut merupakan gambaran dari hasil

belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Lampeuneurut.

Tabel 3. Data hasil belajar

Descriptive Statistic						
	N	Min	Max	Mean	Std. Error	Std.Deviation
Post-Test Eksperimen	25	80	100	90.40	1.525	7.627
Post-Test Kontrol	25	70	100	77.20	1.583	7.916
Valid N (listwise)	25					

Sumber: Output SPSS V.32 (2026)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai minimum atau nilai terendah posttest pada kelas eksperimen adalah 80 dan pada kelas kontrol adalah 70. Nilai maximum atau nilai tertinggi posttest pada kelas eksperimen adalah 100 dan pada kelas kontrol adalah 100. Adapun nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 90,40 dan pada kelas kontrol adalah 77,20.

Berdasarkan data hasil belajar dari kedua kelas, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memperoleh capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil uji normalitas

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov – Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Posttest A (Eksperimen)	.207	25	.007	.862	25	.003
	Posttest B (Kontrol)	.218	25	.003	.840	25	.001

Sumber: Output SPSS V.32 (2026)

Berdasarkan tabel di atas, Hasil signifikansi (sig) dari tes yang

diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih kecil dari 0.05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil dari uji normalitas, data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji nonparametrik yaitu, uji Mann-Whitney. Berikut tabel hasil uji Mann-Whitney yang telah dilakukan.

Tabel 5. Hasil uji Mann-Whitney

		Ranks		
Kelas		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Posttest Eksperimen	25	34.86	871.50
	Posttest Kontrol	25	16.14	403.50
	Total	50		

Test Statistic^a

	Nilai
Mann-Whitney U	78.500
Wilcoxon W	403.500
Z	-4.607
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

Sumber: Output SPSS V.32 (2026)

Berdasarkan output “*Test Statistic*” pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar .001 < 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Bookwidget* dan hasil belajar menggunakan *Cooperative Learning* maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan

model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Bookwidget* terhadap hasil belajar siswa Kelas IV materi Pancasila SD Negeri Lampeuneurut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan *Bookwidget* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi Pancasila di SD Negeri Lampeuneurut. Kelas eksperimen berhasil meraih nilai rata-rata sebesar 90,40 yang masuk dalam kategori sangat tinggi, sementara kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata sebesar 77,20.

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan *Bookwidget* memberikan pengaruh yang lebih signifikan karena model ini mampu mengubah jalannya pembelajaran menjadi berpusat pada siswa (*student centered*). Melalui metode mencocokkan kartu interaktif tersebut, siswa dituntut untuk aktif berpikir, bergerak secara fisik, dan bekerja sama secara dinamis dalam kelompok. Melalui fitur drag and drop pada aplikasi *Bookwidget*, guru dapat meminimalkan metode ceramah satu arah dan memaksimalkan

keterlibatan fisik serta kognitif siswa dalam memasangkan konsep materi. Hal ini sejalan dengan temuan Perwandaka (2024), dan Sari (2023), yang menegaskan adanya pengaruh signifikan dari kombinasi model dan media ini terhadap hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran tipe Make a Match berbantuan Bookwidget terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi Pancasila di SD Negeri Lampeuneurut. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen (90,40) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (77,20) serta nilai signifikansi uji hipotesis sebesar $0.001 < 0.05$.

Guru diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan model *Make a Match* berbantuan *Bookwidget* selama proses pembelajaran dengan persiapan yang matang. Sekolah disarankan mendukung penyediaan fasilitas teknologi seperti jaringan internet dan

proyektor guna mendukung proses pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadijah, S., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Model Make A Match terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Muatan Materi PPKn Kelas IV SDN 26 Cakranegara Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Hesti, H., Prafitasari, A., & Zunaidah, E. (2023). Penerapan Media Book Widget untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI di SMAN 2 Tanggul (Materi Sistem Reproduksi). *Jurnal Biologi*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1962>
- Jiwandono, I. S., Nisa, K., Rosyidah, A. N. K., Hakim, M., & Nasaruddin, N. (2020). The Implementation of the Movement for Strengthening Character Education in Primary Schools Through Lombok Traditional Games at SDN 44 Mataram. *1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019)*, 246–249. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.062>
- Laili, N., Sigid Edy Purwanto, & Fitri Alyani. (2019). Pengaruh Model Penemuan Terbimbing Berbantuan LKPD Terhadap kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMPN 6 Depok. *International Journal of Humanities, Management and Social Science*.

- Nugraha, D., Fitri Handayani, Qiqi Yuliati Zaqiah. (2021). Improving PAI Online Learning Outcomes with Bookwidgets as a Media during the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Tarbiyah*, 12(1).
<https://doi.org/10.31603/tarbiyat.una.v12i1.3763>
- Nurafifah. (2019). *Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Make a match Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min Banda Aceh* (Banda Aceh). Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri ArRaniry.
- Perwandaka, M., Febri Fajar Pratama, Hatma Haris Mahendra. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Macth Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hak dan Kewajiban. *JIPIS: Universitas Perjuangan Tasikmalaya*, 33(2).
- Ramadhani, W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Type Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *JIDer*, 2.
- Sari, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make A Macth Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran PPKn Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah di SD 1 Klumpit Kabupaten Kudus. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(3).
- Zaitun, M. S. H., Diah Rahmawati Lestari. (2021). Using Bookwidgets To Attract Students' Interest In Learning English. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 9.
<https://doi.org/10.33394/jollt.v%vi%i.4007>