STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 7, No. 1, November 2026-Janauri 2027
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II SD

Bobi Firman Zega[1], Sadiana Lase[2], Okniel Zebua[3], Anugrah Tatema Harefa[4]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nias[1,2,3,4]
e-mail: bobizega10@gmail.com, sadianalase@unias.ac.id,
nielzebua02@gmail.com, anugerahtatemaharefa@unias.ac.id

Diterima: *12/10/2026*; Direvisi: *18/10/2026*; Diterbitkan: *2/11/2026*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II UPTD SD Negeri 076674 Orahili Tanoseo mendorong perlunya perbaikan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Make a Match dan peningkatan hasil belajar murid pada materi "Aku Peduli Lingkungan". Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 14 murid kelas II, terdiri atas 6 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas pendidik dan murid, tes hasil belajar, serta catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas pendidik dari 51% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 92% pada pertemuan kedua Siklus II. Aktivitas murid meningkat dari 58% menjadi 95% pada rentang pertemuan yang sama. Hasil belajar juga meningkat; nilai rata-rata pada Siklus I sebesar 67,7 dengan ketuntasan 36% atau 5 dari 14 murid, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 81,6 dengan ketuntasan 85% atau 12 murid. Ketuntasan klasikal tersebut telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Dengan demikian, penerapan Make a Match dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu meningkatkan keterlibatan murid dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: *Make a Match, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas*

ABSTRACT

Low learning outcomes in Pancasila Education among second-grade students at UPTD SD Negeri 076674 Orahili Tanoseo indicated the need for a more active and engaging learning process. This study aimed to describe the implementation of the Make a Match learning model and the improvement of students' learning outcomes on the topic "I Care for the Environment." The study employed Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model and was conducted in two cycles. The participants were 14 second-grade students, consisting of 6 boys and 8 girls. Data were collected through observations of teacher and student activities, learning achievement tests, and field notes. The data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. The results showed an increase in teacher activity from 51% in the first meeting of Cycle I to 92% in the second meeting of Cycle II. Student activity increased from 58% to 95% across the same meetings. Learning outcomes also improved: the mean score in Cycle I was 67.7, with 36% mastery or 5 of 14 students, while Cycle II reached a mean score of 81.6, with 85% mastery or 12 students. The classical mastery therefore exceeded the predetermined success indicator of 75%. Thus, the Make a Match learning model

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v7i1.16366

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 7, No. 1, November 2026-Janauri 2027
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

can be used as an alternative approach to increase student engagement and learning outcomes in Pancasila Education at the elementary school level.

Keywords: Make a Match, learning outcomes, Pancasila Education, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, tanggung jawab, kerja sama, dan kemampuan murid untuk menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu memberi ruang yang cukup kepada murid untuk berinteraksi, mengemukakan pendapat, dan memperoleh pengalaman belajar yang konkret. Pada kelas rendah sekolah dasar, kebutuhan tersebut menjadi semakin penting karena murid lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang nyata, visual, dan melibatkan interaksi sosial. Guru dapat memanfaatkan media dan model pembelajaran yang bervariasi, seperti permainan edukatif maupun animasi, agar materi Pendidikan Pancasila lebih bermakna dan mudah dipahami oleh murid (Andriani et al., 2026; Fadilah et al., 2026; Ngurah et al., 2025; Rizqi & Nurgiansah, 2025; Windi et al., 2025).

Permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih ditemukan pada praktik di sekolah dasar. Penelitian Padilla et al. (2024), misalnya, menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar PPKn berkaitan dengan faktor internal murid dan proses pembelajaran yang belum optimal. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada pendidik dapat membatasi interaksi dan partisipasi murid. Kondisi tersebut menjadi perhatian karena materi Pendidikan Pancasila perlu dikaitkan dengan pengalaman konkret murid agar lebih mudah dipahami. Model pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan aktif, seperti Value Clarification Technique, dipandang mampu menjembatani kesenjangan tersebut karena menuntut murid untuk merefleksikan nilai dan menerapkannya dalam konteks yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari (Afnani et al., 2026; Akhwani & Nurizka, 2021; Apriliah & Tirtono, 2025; Lifa et al., 2020).

Kondisi serupa ditemukan berdasarkan observasi awal di kelas II UPTD SD Negeri 076674 Orahili Tanoseo. Pembelajaran masih cenderung didominasi metode ceramah sehingga murid belum terlibat secara optimal. Data asesmen sumatif semester satu menunjukkan bahwa dari 14 murid, 6 murid (43%) memperoleh nilai ≥68 dan 8 murid (57%) memperoleh nilai <68. Nilai 68 merupakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan murid sekaligus hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan model Value Clarification Technique dipandang relevan untuk diujicobakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II tersebut.

Salah satu alternatif yang digunakan adalah model pembelajaran Make a Match. Model ini memanfaatkan kegiatan mencari dan mencocokkan pasangan kartu sehingga murid belajar melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Penelitian Tyas et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan Make a Match berbantuan media kartu dapat meningkatkan aktivitas belajar murid. Penelitian Tong dan Tobe (2022) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan model Make a Match dalam penelitian tindakan kelas. Temuan Sitompul dan Maulina (2021) memperlihatkan bahwa Make a Match dapat memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional pada konteks pembelajaran yang mereka teliti. Penerapan model tersebut pada kelas II juga diharapkan dapat mendorong keaktifan murid sekaligus memperbaiki hasil belajar Pendidikan Pancasila yang selama ini

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v7i1.16366

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 7, No. 1, November 2026-Janauri 2027
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran secara merata (Arbaiyah, 2025; Fahrurrazi et al., 2026; Rahmawati & Sartono, 2025; Rohan & Iksam, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada implementasi model Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas II pada materi "Aku Peduli Lingkungan". Kebaruan penelitian terletak pada penerapan model tersebut pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II dengan memanfaatkan kartu soal dan kartu jawaban, serta mengamati perubahan aktivitas pendidik, aktivitas murid, dan hasil belajar dalam dua siklus PTK. Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas Make a Match sebagai strategi pembelajaran yang mampu memperbaiki proses sekaligus capaian belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Indriani et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 di UPTD SD Negeri 076674 Orahili Tanoseo, Desa Orahili Tanoseo, Kecamatan Gunungsitoli Alooa, Kota Gunungsitoli. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas II yang berjumlah 14 orang, terdiri atas 6 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan pembelajaran menggunakan model Make a Match melalui kegiatan penjelasan materi, penjelasan aturan permainan, pembagian kartu soal dan jawaban, pencarian pasangan, diskusi pasangan, presentasi hasil, pemberian penguatan, dan penarikan kesimpulan. Siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut atas hasil refleksi Siklus I dengan memperjelas aturan permainan, memperbaiki pengelolaan kelas, meningkatkan motivasi, dan memberikan bimbingan yang lebih intensif.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas pendidik dan murid. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui hasil belajar pada materi "Aku Peduli Lingkungan". Data observasi dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase skor perolehan terhadap skor maksimal, sedangkan hasil tes dianalisis melalui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal. Murid dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 68. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% murid mencapai ketuntasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan tindakan menunjukkan perubahan pada aktivitas pendidik, aktivitas murid, dan hasil belajar. Pada Siklus I, penerapan Make a Match belum berjalan optimal karena sebagian murid masih memerlukan penjelasan mengenai aturan permainan, belum percaya diri menyampaikan pendapat, dan belum terbiasa bekerja sama dalam mencari pasangan kartu. Aktivitas pendidik pada pertemuan pertama mencapai 51% dan meningkat menjadi 67% pada pertemuan kedua. Aktivitas murid meningkat dari 58% menjadi 68%. Refleksi Siklus I menjadi dasar perbaikan pada Siklus II. Pendidik memberikan arahan yang lebih sistematis sebelum permainan, meningkatkan pengelolaan kelas, memberi motivasi dan penguatan, serta membimbing murid secara lebih intensif. Hasilnya, aktivitas pendidik meningkat menjadi 78% pada pertemuan pertama dan 92% pada pertemuan kedua. Aktivitas murid meningkat menjadi 77% dan 95% pada dua pertemuan tersebut.

Perubahan aktivitas tersebut diikuti peningkatan hasil belajar. Pada Siklus I, nilai rata-rata kelas sebesar 67,7 dan baru 5 dari 14 murid (36%) yang mencapai nilai minimal 68. Pada

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v7i1.16366

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 7, No. 1, November 2026-Janauri 2027
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 81,6 dan 12 dari 14 murid (85%) mencapai ketuntasan. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%.

Tabel 1. Perbandingan Aktivitas dan Hasil Belajar Antar Siklus

Indikator	Siklus I P1	Siklus I P2	Siklus II P1	Siklus II P2
Aktivitas pendidik	51%	67%	78%	92%
Aktivitas murid	58%	68%	77%	95%

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Murid

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai rata-rata	67,7	81,6	13,9 poin
Murid tuntas	5 (36%)	12 (85%)	7 murid / 49 poin persentase
Murid tidak tuntas	9 (64%)	2 (15%)	7 murid berkurang

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Make a Match dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif. Aktivitas mencari pasangan kartu membuat murid tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi juga bergerak, membaca, mencocokkan informasi, berdiskusi, dan menyampaikan hasil. Pola aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik Make a Match sebagai pembelajaran kooperatif yang menggunakan unsur permainan dan kerja sama. Penelitian Tyas et al. (2024) juga menemukan bahwa penggunaan Make a Match dapat meningkatkan aktivitas belajar murid, sehingga temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian tersebut pada konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II.

Peningkatan aktivitas pendidik dari 51% pada awal Siklus I menjadi 92% pada akhir Siklus II menunjukkan bahwa refleksi dalam PTK berfungsi memperbaiki kualitas pelaksanaan tindakan. Pada Siklus I, pendidik masih perlu memperjelas aturan permainan dan mengelola kelas ketika murid mencari pasangan. Perbaikan pada Siklus II berupa arahan yang lebih jelas, penguatan, motivasi, dan bimbingan yang lebih intensif membuat pembelajaran berlangsung lebih terstruktur. Dengan demikian, keberhasilan model tidak hanya ditentukan oleh penggunaan kartu, tetapi juga oleh kemampuan pendidik mengelola setiap tahap permainan. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis permainan sangat bergantung pada kesiapan pendidik dalam merancang dan memandu aktivitas secara bertahap, sehingga setiap murid tetap terlibat dan memahami tujuan belajar yang ingin dicapai (Hakeu et al., 2023; Purnawati & Rusdini, 2026; Suryaputri & Granita, 2026; Winatha & Setiawan, 2020).

Perubahan aktivitas murid juga berkaitan dengan peningkatan hasil belajar. Pada akhir Siklus II, aktivitas murid mencapai 95%, sedangkan ketuntasan hasil belajar mencapai 85%. Kegiatan mencocokkan kartu memberikan kesempatan kepada murid untuk mengulang dan menghubungkan konsep melalui pengalaman langsung. Diskusi dengan pasangan dan presentasi juga membantu murid memeriksa kembali pemahamannya. Hasil ini sejalan dengan Tong dan Tobe (2022) yang melaporkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan Make a Match dalam PTK. Dengan demikian, penggunaan model ini memiliki potensi untuk membantu murid memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif. Temuan ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan aktif murid dalam permainan edukatif mampu menumbuhkan

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v7i1.16366

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 7, No. 1, November 2026-Janauri 2027
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

minat dan semangat belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional (malmar et al., 2026; Nafiah & Kamalia, 2026; Sari et al., 2026; Sariyyah & Abdullah, 2023; Yousanty & Erman, 2026).

Walaupun demikian, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini perlu dipahami sesuai konteks penelitian. Subjek hanya terdiri atas 14 murid pada satu kelas dan penelitian hanya dilakukan selama dua siklus pada satu materi. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih tepat dimaknai sebagai bukti perbaikan pembelajaran pada kelas yang diteliti, bukan sebagai dasar untuk menggeneralisasikan efektivitas Make a Match pada seluruh sekolah dasar. Keterbatasan ini juga menunjukkan perlunya penelitian lanjutan dengan jumlah subjek dan konteks pembelajaran yang lebih beragam.

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran kooperatif *Make a Match* terbukti berhasil meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas rendah sekolah dasar secara menyeluruh. Penerapan media kartu pasangan pertanyaan dan jawaban mampu mentransformasi suasana kelas pasif menjadi ruang belajar yang interaktif, dinamis, serta menyenangkan. Keterlibatan aktif anak dalam bergerak mencari pasangan kartu, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil temuannya secara efektif memfasilitasi pemahaman konsep kepedulian lingkungan secara konkret. Temuan ini menegaskan bahwa strategi belajar berbasis permainan kartu sangat selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif murid fase awal. Secara praktis, penelitian ini berimplikasi bahwa guru sekolah dasar perlu merancang skenario pembelajaran tematik yang menitikberatkan pada manipulasi media nyata dan interaksi antarteman sebaya guna memicu antusiasme belajar serta memperkuat retensi konsep nilai-nilai kewarganegaraan.

Meskipun menunjukkan keberhasilan tindakan yang nyata, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan dalam lingkup satu rombongan belajar berjumlah kecil dan terbatas pada dua siklus tindakan. Rancangan penelitian tindakan kelas ini juga berfokus pada satu pokok bahasan lingkungan, sehingga simpulan yang dihasilkan belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi pendidikan dasar lainnya. Berdasarkan kelemahan tersebut, peneliti di masa depan disarankan untuk memperluas cakupan penelitian melalui desain eksperimen kuasi (*quasi-experimental design*) yang melibatkan kelompok pembanding di berbagai sekolah mitra. Peneliti berikutnya juga diharapkan dapat memodifikasi media kartu fisik menjadi media interaktif hibrida berbasis digital (*digital card match*), serta mengamati pengaruh jangka panjang metode ini terhadap pembentukan sikap gotong royong dan kemandirian karakter peserta didik secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Afnani, K., Aini, N., Murni, A. W., Baalwi, M. A., & Hidayat, A. N. (2026). Pengaruh model pembelajaran value clarification technique (VCT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(3), 1641–1652. https://doi.org/10.51878/social.v6i3.12956

Akhwani, A., & Nurizka, R. (2021). Meta-analisis quasi eksperimental model pembelajaran value clarification technique (VCT) terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 446–454. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.706

Andriani, G., Kurniawan, I. K., Salsabila, D. S. A., & Nofiandi, A. Y. (2026). Internalisasi nilai-nilai Pancasila pada siswa SD Negeri Tunas Karya melalui pembelajaran interaktif

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v7i1.16366

dalam kegiatan sekolah Desa Pancasila. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, *5*(2), 980–989. https://doi.org/10.59025/1e18vm32

Apriliah, S., & Tirtono, F. (2025). Pengaruh model pembelajaran VCT berbasis literasi budaya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, *5*(2), 253–265. https://doi.org/10.36456/p.v5i2.10350

Arbaiyah, S. (2025). Implementasi model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *EduCurio: Education Curiosity*, *3*(3), 602–609. https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1278

Fadilah, N. A. A., Agus, A. A., & Sudirman, Muh. (2026). Pemanfaatan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Tomalebbi*, *12*(3), Article 153. https://doi.org/10.56680/jt.v12i3.74267

Fahrurrazi, F., Anita, Y., Waldi, A., & Agusti, F. A. (2026). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menggunakan model problem based learning di kelas IV SD 05 Padang Pasir Kota Padang. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(4), 3208–3216. https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15880

Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 154–166. https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930

Indriani, D., Setiadi, G., & Rondli, W. S. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa kelas sekolah dasar melalui model make a match pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *15*(2), 373–383. https://doi.org/10.21009/jpd.v15i2.48107

Lifa, M., Sulistyarini, S., & Dewantara, J. A. (2020). Analisis penerapan model pembelajaran value clarification technique (VCT) untuk meningkatkan nilai moral peserta didik. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 955–968. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.480

Malmar, M., Jayadin, J., & Coa, S. A. R. (2026). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Gimkit dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah Maumere. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *6*(4), 3004–3011. https://doi.org/10.51878/science.v6i4.13742

Nafiah, F., & Kamalia, P. U. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif game edukasi Wordwall terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran ekonomi. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(2), 601–614. https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10038

Ngurah, A. I. K., Kadek, J. L. P., Putu, R. I., & Gede, D. Y. (2025). The effectiveness of using interactive learning media for Pancasila education learning in elementary schools. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, *5*(2), 198–203. https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i2.8819

Padilla, P., dkk. (2024). Analisis penyebab rendahnya hasil belajar murid pembelajaran PPKn materi gotong royong kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1625–1633. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7345

Purnawati, T. I., & Rusdini, S. E. (2026). Implementasi media board game ular tangga 'Sosiofun' dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v7i1.16366

SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(2), 821–832. https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10479

Rahmawati, D., & Sartono, E. K. E. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa melalui model kooperatif tipe make a match berbantuan media flash card. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *10*(3), 1421–1428. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i3.2019

Rizqi, F. M., & Nurgiansah, T. H. (2025). Analisis metode pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik dan interaktif di sekolah. *Jurnal Pendidikan Kurikulum dan Pembelajaran*, *1*(2), 45–49. https://doi.org/10.57235/jpkp.v1i2.7039

Rohan, M. R., & Iksam, I. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *9*(6), 1974–1982. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11340

Sari, D. S. P., Lusiana, L., & Surmilasari, N. (2026). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 74 Palembang. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(4), 3886–3893. https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.13239

Sariyyah, N., & Abdullah, A. N. (2023). Implementasi model make a match berbantuan media pocket book untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA. *Journal on Education*, *5*(2), 5219–5230. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1088

Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar murid pada pokok bahasan koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *1*(1), 11–17. https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008

Suryaputri, A., & Granita, G. (2026). Efektivitas penerapan model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan pemodelan matematika berdasarkan disposisi matematis siswa. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, *6*(3), 1349–1358. https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.11364

Tong, Y., & Tobe, M. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas III di SD Muhammadiyah 2 Kupang. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *3*(1), 45–53. https://doi.org/10.35508/jpk.v3i1.2140

Tyas, A. N., dkk. (2024). Peningkatan aktivitas belajar murid menggunakan model make a match berbantuan media kartu kata. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *6*(1), 88–96. https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.54120

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *10*(3), 198–206. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206

Windi, W. R., Nurhasanah, & Nurhasanah. (2025). Efektivitas penggunaan aplikasi Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *6*(2), 647–651. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i2.690

Yousanty, Y. H., & Erman, E. (2026). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada materi struktur bumi dan perkembangannya untuk meningkatkan hasil belajar murid SMP. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, *6*(2), 695–706. https://doi.org/10.51878/secondary.v6i2.10498

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v7i1.16366