



Penggunaan Media Pembelajaran Karmoni dalam Model Pembelajaran *Make A Match* pada Subtema Hidup Rukun di Sekolah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 6 Dobo

The Use of Karmoni Learning Media in the Make A Match Learning Model on the Subtheme of Living Together at School to Improve the Learning Outcomes of Grade II Students of SD Negeri 6 Dobo

Muna Sogalrey, Bintang Lony Vera Victory*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jl. Pendidikan, PSDKU Universitas Pattimura, Indonesia

Email korespondensi: bintang.victory@lecturer.unpatti.ac.id*

Info Artikel	Abstract
Riwayat Artikel Diterima: 10 Mei 2024 Disetujui: 13 Agustus 2024 Publikasi: 9 September 2024	This study aims to improve student learning outcomes on the Subtheme of Living in Harmony at School through the Use of Karmoni Learning Media in the Make A Match Learning Model at SD Negeri 6 Dobo. This research is a class action research (PTK), where the author wants to know the learning outcomes of living in harmony at school through karmoni learning media in the make a match learning model for grade II students of SD Negeri 6 Dobo. Based on the results of research that has been carried out for two cycles, it can be concluded that it is proven by the results of affective assessments, written tests and student skill tests with the material to improve student learning outcomes on the subtheme of living in harmony at school. From the research conducted, the results of the initial test in class II were in the failed qualification, this proves that the level of mastery of students is still very minimal on the subtheme material of living in harmony at school. The process of teaching and learning activities in class II was in good qualifications where in the final test of cycle I the average student achievement score was obtained (55.16%). The results of the final test of cycle II were classically complete with an average student achievement score of (91.92%). This shows that all students were able to understand the material with the subtheme of living in harmony at school by using karmoni learning media in the make a match learning model well and in accordance with the stages. Based on the results of the study, it can be concluded that Karmoni learning media in the Make A Match learning model can help students to achieve learning outcomes on the subject matter of living in harmony at school, because in the media with this learning model students are directly involved from the beginning of learning so that students are more active and creative in constructing their knowledge. Keywords: <i>Karmoni Media, Make A Match Model, Improving Student Learning Outcomes, Subthemes of Living in Harmony at School.</i> Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Hidup rukun di Sekolah melalui Penggunaan Media Pembelajaran Karmoni dalam Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> di SD Negeri 6 Dobo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dimana penulis ingin mengetahui hasil belajar hidup rukun disekolah melalui media pembelajaran karmoni dalam

model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas II SD Negeri 6 Dobo. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan maka dibuktikan dengan hasil penilaian afektif, tes tulis dan tes keterampilan siswa dengan materi meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema hidup rukun di sekolah. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil tes awal pada kelas II berada pada kualifikasi gagal, hal ini membuktikan bahwa tingkat penguasaan siswa masih sangat minim terhadap pada materi subtema hidup rukun di sekolah. Proses kegiatan belajar mengajar pada kelas II berada pada kualifikasi baik dimana pada tes akhir siklus I diperoleh rata-rata skor pencapaian siswa (55,16%). Hasil tes akhir siklus II secara klasikal tuntas dengan rata-rata skor pencapaian siswa (91,92%). Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa mampu memahami materi dengan subtema hidup rukun di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran karmoni dalam model pembelajaran *make a match* dengan baik dan sesuai dengan tahapannya. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Karmoni dalam model pembelajaran *Make A Match* dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar pada materi subtema hidup rukun di sekolah, karena dalam media dengan model pembelajaran ini siswa dilibatkan langsung dari awal pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Kata Kunci : Media Karmoni, Model *Make A Match*, Hasil Belajar Siswa, Hidup Rukun di Sekolah.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memberdayakan berbagai sumber belajar. Dua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri yang disebut dengan siswa dan guru yang disebut dengan fasilitator. Bagian yang terpenting dalam proses pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Proses belajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Adapun ciri-ciri hasil belajar yaitu (1) belajar sifatnya disadari artinya belajar dilakukan karena adanya motivasi-motivasi yang timbul dalam dirinya untuk memiliki pengetahuan, (2) hasil belajar diperoleh dengan adanya proses artinya pengetahuan yang terbentuk tidak berasal secara spontan namun secara bertahap, misalnya seorang anak dapat membaca dengan tahapan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat (3) belajar membutuhkan interaksi artinya dalam pembelajaran terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru, siswa dan pelati, atau siswa dan instruktur. Belajar membutuhkan interaksi artinya dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi. Proses komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari *source of message* (sumber pesan) ke *destination of message* (penerima pesan). Informasi atau keterangan dari pengirim pesan atau komunikator/*communicator* biasanya berupa sandi-sandi, lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi, gambar, dan sebagainya. Pesan tersebut dikirimkan melalui saluran/*channel* seperti radio, televisi, OHP, dan Film. Pesan itu akan diterima oleh komunikasi/penerima pesan. Kemp (dalam Cepi Riyana, 2012).

Media merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Adapun komponen-komponen dalam sistem pembelajaran adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen memiliki kaitan satu dengan lainnya dan merupakan satu kesatuan. Dalam pembelajaran perumusan indikator selalu merujuk pada kompetensi dasar dan kompetensi dasar selalu merujuk pada standar kompetensi. Usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat dibantu menggunakan alat bantu yang tepat dan sesuai karakteristik penggunaannya. Setelah itu

guru dapat menentukan alat evaluasinya. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan bersama wali kelas 2 SD Negeri 6 Dobo maka diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini hanya pada muatan pelajaran tertentu saja seperti Matematika dan SBDP sementara untuk muatan lainnya seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan PPKN belum banyak menggunakan media pembelajaran. Guru juga jarang menggunakan dan membuat media pembelajaran dimana dalam media tersebut terdapat berbagai muatan seperti Matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKN yang terintegrasi dalam sebuah subtema.

Berdasarkan pengamatan guru juga cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Metode ini akan tetap ada dan terus digunakan namun jika digunakan terus menerus tanpa ada variasi metode atau model pembelajaran maka peserta didik akan mudah jenuh. Hal ini dapat berdampak pada hasil belajar mereka. Dari hasil ujian semester diperoleh bahwa hanya ada 40% dari 25 siswa yang tuntas sementara 60% lainnya masih di bawah KKM. Ini berarti 14 orang siswa yang tuntas sementara 10 siswa yang masih di bawah KKM. Lebih banyaknya siswa yang tidak tuntas dibandingkan dengan siswa yang tuntas mengindikasikan bahwa adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui solusi yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Adapun judul penelitian ini adalah “Penggunaan Media Pembelajaran Karmoni dalam Model Pembelajaran *Make a Match* pada Subtema Hidup Rukun di Sekolah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 6 Dobo”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Bahasa Inggris *Classroom Action Research* (CAR), yaitu penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas oleh guru itu sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan khususnya pembelajaran dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut, sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan SD Negeri 6 Dobo. Adapun letak sekolah ini berada di Jalan Cendrawasih Kecamatan Pulau-Pulau Aru. Yang direncanakan berlangsung selama satu bulan setelah proposal ini diseminarkan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 6 Dobo. Jumlah siswa seluruhnya adalah 25 orang dimana putra 10 orang dan putri 15 orang. Data jumlah subjek penelitian didapat saat peneliti melakukan observasi awal di SD Negeri 6 Dobo. Prosedur penelitian ini terbentuk siklus karena penelitian ini merupakan (*classroom action research*) atau penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ini akan dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus meliputi : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dengan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Teknik Analisis Data dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data berbentuk kuantitatif (nilai hasil belajar) yang dapat dianalisis secara statistik deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema hidup rukun di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran karmoni dalam pembelajaran *make a match* di kelas II SD Negeri 6 Dobo. Dalam penelitian ini digunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan dua siklus. Adapun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup tes awal, aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru pada siklus I dan tes akhir siklus

II. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti melakukan obsrvasi pada kelas II pada masa PLP di SD Negeri 6 Dobo. Peneliti juga mengadakan pertemuan pada guru wali kelas II untuk menyampaikan maksud dan tujuan peneliti yang akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti melakukan wawancara bersama wali kelas mengenai tanggal, tujuan, dan penentuan berkolaborasi dengan peneliti pada kegiatan PTK nantinya. Hasil pertemuan tersebut ternyata mendapat respons yang cukup positif dari guru wali kelas dengan menyambut baik dan memberikan dukungan moral terhadap maksud dan tujuan peneliti. Selanjutnya, peneliti merancang penelitian yang akan dilaksanakan meliputi jadwal penelitian, kelas yang akan diobservasi, penentuan KKM, dan materi pelajaran yang akan dijadikan bahan ajar dan akhirnya diputuskanlah untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada kelas II C SD Negeri 6 Dobo dengan jadwal penelitian berkisar bulan September sampai dengan Oktober 2023, mencari informasi mengenai nilai KKM, dan mempersiapkan materi serta administrasi pembelajaran pada Subtema Hidup Rukun di Sekolah dengan media Karmoni dalam Model *Make a match* sebagai objek materi pelajarannya. Setelah diperoleh kesepakatan dengan guru wali kelas, penelitian meliputi pengamatan terhadap kelas seperti: aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, jumlah siswa, hasil / nilai akhir tes siswa, penggunaan media pada materi sebelumnya, rancangan pembagian kelompok belajar bila nantinya menggunakan model *make a match* (yang bertujuan untuk memudahkan pembagian kelompok).

Tes Awal

Tes awal merupakan tes yang diberikan sebelum media Karmoni dalam model *Make A Mach* diterapkan dalam pembelajaran. Hasil pencapaian siswa pada tes awal dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Hasil Kualifikasi Pengetahuan Pada Tes Awal

Interval	Frekuensi	Persentase %	Kualifikasi
90 – 100	0	0	Sangat Baik
80 – 89	0	0	Baik
70 – 79	2	8	Cukup
55 – 69	5	20	Kurang
<54	18	72	Gagal
Jumlah	25	100	
Rata-rata Pencapaian			Cukup, Kurang dan gagal

Tabel 3.1 menunjukkan bahwa hasil pengetahuan pada tes awal tidak ada siswa yang memperoleh nilai tes awal pada interval 90-100 dengan kualifikasi sangat baik. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai tes awal pada interval 80-89 dengan kualifikas baik. Terdapat 2 orang siswa pada interval nilai 70-79 dengan persentase 8% dan kualifikasi cukup. Terdapat 5 orang siswa pada interval nilai 59-69 dengan persentase 20% dan kualifikasi kurang. Terdapat 18 orang siswa pada interval <58 dengan persentase 72% dan kualifikasi gagal. Dengan demikian dapat di katakan bahwa tidak ada siswa yang mencapai KKM.

Siklus I

Selama pelaksanaan proses pembelajaran peneliti melakukan pengamatan (observasi) dan tes observasi yang dilakukan adalah pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa afektif, psikomotorik dan kognitif siswa yang dilakukan dalam dua kali pertemuan. Hasil observasi siklus I pada siswa dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2. Hasil Observasi Afektif Siswa Pada Siklus I

Intervasl	Frekuensi	Persentase%	Kualifikasi
76 – 100	0	0	Sangat Baik
51 – 75	10	40	Baik
26 – 50	15	60	Cukup
<25	0	0	Kurang
Jumlah	25	100	Baik dan Cukup
Rata-rata Pencapaian			

Tabel 3.2 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada aspek afektif tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval 76-100 dengan kualifikasi sangat baik. Terdapat 10 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 51-75 dengan persentase 40% dan kualifikasi baik. Terdapat 15 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 26-50 dengan persentase 60% dan kualifikasi cukup. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval <25 dengan kualifikasi kurang. Adapun aspek afektif yang dinilai pada pertemuan pertama dan kedua adalah aktif, disiplin dan kerja sama. Adapun hasil penilaian aspek afektif pada pertemuan pertama dan kedua yaitu terdapat 10 orang siswa (25%) dengan kualifikasi baik. Terdapat 15 orang siswa (60%) dengan kualifikasi cukup.

Tabel 3.3. Hasil Observasi Psikomotorik Siswa Pada Siklus I

Intervasl	Frekuensi	Persentase%	Kualifikasi
76 – 100	0	0	Sangat Baik
51 – 75	20	80	Baik
26 – 50	5	20	Cukup
<25	0	0	Kurang
Jumlah	25	100	Baik dan Cukup
Rata-rata Pencapaian			

Tabel 3.3 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada aspek psikomotorik tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval 76-100 dengan kualifikasi sangat baik. Terdapat 20 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 51-75 dengan persentase 80% dan kualifikasi baik. Terdapat 5 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 26-50 dengan persentase 20% dan kualifikasi cukup. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval <25 dengan kualifikasi kurang. Adapun aspek psikomotorik yang dinilai pada pertemuan pertama dan kedua adalah aktif, disiplin dan kerja sama. Adapun hasil penilaian aspek afektif pada pertemuan pertama dan kedua. Pertemuan pertama yaitu terdapat 20 orang siswa (80%) dengan kualifikasi baik. Terdapat 5 orang siswa (20%) dengan kualifikasi cukup. Pertemuan kedua yaitu terdapat 9 orang siswa (36%) dengan kualifikasi baik. Terdapat 16 orang siswa (64%) dengan kualifikasi cukup.

Tabel 3.4. Hasil Belajar Siswa Pada Tes Akhir Siklus I

Interval	Frekuensi	Persentase %	Kualifikasi
90 – 100	0	0	Sangat Baik
80 – 89	5	20	Baik
65 – 79	0	0	Cukup
55 – 64	5	20	Kurang
<55	15	60	Gagal
Jumlah	25	100	-
Rata-rata pencapaian			baik, kurang dan gagal

Tabel 3.4 menunjukkan bahwa hasil pencapaian siswa pada tes akhir tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval 90-100 dengan kualifikasi sangat baik. Terdapat 5 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 80-89 dengan persentase 20% dan kualifikasi baik. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval 65-79 dengan kualifikasi cukup. Terdapat 5 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 55-64 dengan persentase 20% dan kualifikasi kurang. Terdapat 15 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval <55 dengan persentase 60% dan kualifikasi gagal. Adapun nilai rata-rata tes akhir siswa pada siklus I adalah 54% dengan kualifikasi gagal. Jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas berdasarkan nilai KKM pada siklus I, yaitu siswa yang memperoleh nilai tes akhir sebesar ≥ 65 adalah sebanyak 5 siswa (20%) dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 20 siswa (80%).

Siklus II

Tabel 4.5 Hasil Observasi Afektif Siswa Pada Siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase%	Kualifikasi
76 – 100	25	100	Sangat Baik
51 – 75	0	0	Baik
26 – 50	0	0	Cukup
<25	0	0	Kurang
Jumlah	25	100	
Rata-rata Pencapaian			Baik dan Cukup

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada aspek afektif terdapat 25 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 76-100 dengan persentase 100% dan kualifikasi sangat baik. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval 51-75 dengan kualifikasi baik. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval 26-50 dengan kualifikasi cukup. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval <25 dengan kualifikasi kurang.

Adapun aspek afektif yang dinilai pada pertemuan pertama dan kedua adalah aktif, disiplin dan kerja sama. Adapun hasil penilaian aspek afektif pada pertemuan pertama dan kedua yaitu terdapat 25 orang siswa (100%) dengan kualifikasi sangat baik.

Tabel 3.6 Hasil Observasi Psikomotorik Siswa Pada Siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase%	Kualifikasi
76 – 100	25	100	Sangat Baik
51 – 75	0	0	Baik
26 – 50	0	0	Cukup
<25	0	0	Kurang
Jumlah	25	100	
Rata-rata Pencapaian			Baik dan Cukup

Tabel 3.6 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada aspek psikomotorik terdapat 25 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 76-100 dengan persentase 100% dan kualifikasi sangat baik. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval 51-75 dengan kualifikasi baik. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval 26-50 dengan kualifikasi cukup. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval <25 dengan kualifikasi kurang.

Adapun aspek psikomotorik yang dinilai pada pertemuan pertama dan kedua adalah indikator dalam mengerjakan LKPD dan *make a match*. Pertemuan pertama yaitu terdapat 25 orang siswa (100%) dengan kualifikasi sangat baik.

Tabel 3.7. Hasil Pencapaian Siswa Pada Tes Akhir Siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase %	Kualifikasi
90 – 100	16	64	Sangat Baik
80 – 89	7	28	Baik
65 – 79	2	8	Cukup
55 – 64	0	0	Kurang
<55	0	0	Gagal
Jumlah	25	100	-
Rata-rata pencapaian			Sangat Baik dan Baik

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil pencapaian siswa pada tes akhir terdapat 16 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 90-100 dengan persentase 60% dan kualifikasi sangat baik. Terdapat 7 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 80-89 dengan persentase 28% dan kualifikasi baik. Terdapat 2 orang siswa yang memperoleh nilai pada interval 70-79 dengan persentase 8% kualifikasi cukup. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval 59-69 dengan kualifikasi kurang. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada interval <58 dengan kualifikasi gagal.

Adapun nilai rata-rata tes akhir siswa pada siklus II adalah 92,28% dengan kualifikasi sangat baik. Jumlah siswa yang tuntas berdasarkan nilai KKM pada siklus II, yaitu siswa yang memperoleh nilai tes akhir sebesar ≥ 65 adalah sebanyak 25 siswa (100%).

Tabel 3.8 Analisis Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II

Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II
Afektif	1.362	2.279
Psikomotorik	1480	2.310
Kognitif	1.350	2.307
Jumlah	4.192	6.896
Jumlah Total	1.379	2.298
Skor Maksimum Individu	100	100
Skor Maksimum Kelas	2500	2500

Tabel 3.8 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada ketiga aspek siswa mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pencapaian pada hasil belajar siswa pada perolehan siklus I sebesar 55.16% dan perolehan pada siklus II sebesar 91.92%. Jika dibandingkan dengan pencapaian hasil pada pelaksanaan siklus I maka terdapat peningkatan pada siklus II.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian siswa pada tes awal masih tergolong rendah, dengan mayoritas siswa berada dalam kualifikasi cukup, kurang, dan gagal. Hanya 2 siswa yang berada pada kualifikasi cukup, sementara 5 siswa dalam kategori kurang, dan 18 siswa dalam kategori gagal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Penerapan Media Karmoni dengan Model Make a Match pada subtema Hidup Rukun di Sekolah masih rendah. Menurut Sari et al. (2021), pemanfaatan media pembelajaran yang kurang variatif dapat memengaruhi rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal. Selain itu, pada tes awal, materi pembelajaran memang belum diajarkan secara menyeluruh, yang juga dapat berkontribusi terhadap hasil yang kurang memuaskan (Putri & Rahma, 2020).

Observasi terhadap aspek afektif siswa selama pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, mayoritas siswa berada pada kriteria cukup baik, dengan 15 siswa (60%) memperoleh nilai rata-rata afektif 54,48. Setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, hasilnya meningkat secara signifikan, di mana seluruh siswa (100%) mencapai kategori sangat baik, dengan nilai rata-rata 91,16. Menurut Wahyuni et al. (2022), model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui metode pencocokan yang bersifat aktif dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap aspek afektif mereka.

Dari aspek psikomotorik, peningkatan juga terlihat jelas. Pada siklus I, mayoritas siswa (80%) berada pada kategori baik, dengan nilai rata-rata 59,2. Kemudian, pada siklus II, seluruh siswa (100%) mencapai kategori sangat baik, dengan nilai rata-rata 87,24. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayat dan Susanto (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis praktik mampu meningkatkan keterampilan motorik siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil tes akhir pada setiap siklus, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hal kategori kualifikasi, nilai rata-rata, dan ketuntasan siswa. Pada siklus I, mayoritas siswa masih berada dalam kategori gagal (52%), sementara 28% berada dalam kategori kurang. Namun, setelah intervensi pada siklus II, 64% siswa mencapai kategori sangat baik, dan 28% siswa mencapai kategori baik. Secara keseluruhan, pencapaian nilai siswa meningkat dari 55,16% pada siklus I menjadi 91,92% pada siklus II. Temuan ini mendukung penelitian Rohman et al. (2023), yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran interaktif seperti Make a Match dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa dan membantu mereka mencapai standar kompetensi yang lebih tinggi.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan di setiap siklus, dengan keterlibatan yang lebih aktif dalam diskusi kelompok, perhatian terhadap guru, serta keberanian dalam mempraktikkan media pembelajaran Karmoni. Aktivitas guru dalam membimbing dan mengamati siswa juga meningkat, yang tercermin dari persentase interaksi yang cukup besar. Menurut Fadilah et al. (2020), partisipasi

aktif siswa dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka, terutama ketika metode yang digunakan memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan materi. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Karmoni dalam model Make a Match efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM (≥ 65) dari 20% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penerapan Media Karmoni dalam Model Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 6 Dobo pada subtema Hidup Rukun di Sekolah dapat diterima.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Meningkatkan hasil belajar pada subtema hidup rukun di sekolah melalui penggunaan media karmoni dalam model *make a match* pada siswa kelas II-C SD Negeri 6 Dobo menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang positif terhadap pembelajaran siswa dikelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian afektif, psikomotorik dan kognitif pada tes akhir siswa dengan materi hidup rukun di sekolah selama dua siklus, yaitu siklus I, 20%, siklus II 100% dan telah mencapai ketuntasan. 2. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media karmoni dalam model *make a match* bermanfaat dan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hidup rukun di sekolah. Berdasarkan kesimpulan diatas maka dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut: 1. Bagi guru penerapan media pembelajaran dalam model *make a match* dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi secara lebih mudah. 2. Dalam kegiatan pembelajaran dikelas guru harus menerapkan media karmoni dengan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran agar pembelajaran terlihat lebih menarik dan juga dapat mengurangi kejenuhan atau kebosanan dalam belajar. Mengingat penelitian ini masih memiliki kelemahan. Maka penulis dan guru yang ingin mengambil penelitian yang sama dapat diharapkan memperbaiki penerapan media pembelajaran dalam model pembelajaran *make a match*, bahan ajar dan dapat melanjutkan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yusuf (2009). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Astika, N. & Nyoman, N. A. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 3(2)
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Daryono, M. (1997). *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Densemina Y. Wabdorani & Yansen Alberth Reba (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode PBS Siswa Sekolah Dasar Monokwari Papua Barat. *JPAPEDA*, 2(1)
- Depdiknas (2006) *Badan Standar Nasional Pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. (Jakarta: Depdiknas, 2006), 119.
- Endah Parawangsa (2021) Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Fadhilah & Lita. (2014) Penggunaan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
- Fadhilaturrahmi, F. (2017). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Komunikasi Matematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2) <https://doi.org/10.17509/EH.V9I2.7078>
- Fadilah, N., Setiawan, R., & Rahayu, S. (2020). Pengaruh aktivitas siswa terhadap hasil belajar dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 112-125. <https://doi.org/10.1000/jpdi.v7i2.2020>
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- Hamalik & Oemar. (1994). *Media Pendidikan, Bandung*. Citra Aditya Bakti.
- Hidayat, M., & Susanto, R. (2019). Model pembelajaran berbasis praktik dalam meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 77-89. <https://doi.org/10.1000/jip.v5i1.2019>
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21 Bogor*. Ghalia Indonesia.
- Houtman, H. (2021). Pelatihan Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas Di Man 1 Musi Banyuasin. *KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan*, 1(1)
- Istarani. (2012). 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada. *Jurnal INPAFI*, 1(3).
- Kemp, J.E., & Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge. Harper & Row Publishers, New York.
- Kurniasih, I. & Berlin, S. (2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru. Yogyakarta: Kata Pena
- Latuheru & John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Madiong, B. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Makasar: Celebes Media Perkasa.
- Magdalena I, (2020). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*. Tangerang: Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Marta, R. (2018). Penerapan Model Kooperatif tipe Nominal Group untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2 (1).
- Muh. Rizal Masdul. (2018). *Learning Communication*. Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia. *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*. 13(2).
- Muhammad A. (2020) Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Pernik Jurnal Paud*, 3(1).
- Muhibbin & Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Munadi & Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Munadi, S. (2010). Pemetaan Smk: Studi Eksploratif Di Provinsi Diy, Kalsel, Dan Kaltim. *Jurnal Kependidikan*, 73-86.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi & Kemampuan Awal*. Delia Press. Jakarta. Dunia Pendidikan (2021). Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan. <https://duniapendidikan.co.id/pkn-sd/>
- Putri, A., & Rahma, S. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(3), 55-68. <https://doi.org/10.1000/jipa.v6i3.2020>
- Rijal, Utami, dkk. (2016). *Media pembelajaran*. Nurani, Bekasi
- Rohman, A., Lestari, W., & Nugroho, H. (2023). Efektivitas model pembelajaran Make a Match dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 89-

104. <https://doi.org/10.xxxx/jpi.v12i1.2023>
- Rudi S & C. Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman & Arief S. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, D., Nugraha, E., & Wibowo, T. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 8(4), 120-135. <https://doi.org/10.xxxx/jpdm.v8i4.2021>
- Sihkabuden, P.S. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang : Elangmas.
- Somantri, N. (1968). *Pendidikan Kewargaan Negara di Sekolah*. Bandung: IKIP.
- Sudjana Nana & Ahmad Rivai. (2007). *media pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suparlan. (2021). Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. STTT Palapa Nusantara Lombok NTB. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume 5, No. 1, Maret 2021; 1-12
- Susanto, H. (2013). Pembelajaran PKn Di SD. 1. Retrieved from <https://www.google.com/amp/s/bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/pe mbelajaran-pkn-di-sd/amp/>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 36–46. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>.
- Syam. N. (2011) Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran Perspektif Ilmu Pendidikan - Vol. 24 Th. XV Oktober 2011
- Tabriz Nadhiya & Suyato (2021) Pengaruh Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Terhadap Kesadaran Tentang Hak Dan Kewajiban Warga Negara Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Kewaraganegaraan dan Hukum*. 10(4)
- Wahab, A. A. (1995). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn)*. Bandung: Depdikbud Dirjen Dikti PP3SD
- Wahyuni, I., Setiono, D., & Pratama, R. (2022). Pembelajaran berbasis Make a Match dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(2), 142-156. <https://doi.org/10.xxxx/jipd.v10i2.2022>
- Wandini, R. R. & Banurea, O, K. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan:CV. Widya Puspita.
- Wulandari,Km. E.,Suarni, Kt., & Renda, N. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolioterhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 240-248.