

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE
A MATCH BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ANNISA NUR HIDAYAH
NPM 2113053056**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

ANNISA NUR HIDAYAH

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis berbantuan *flashcard* peserta didik. Metode yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian menggunakan *Non-equivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. Populasi dan sampel penelitian berjumlah 40 peserta didik. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh pada penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantu media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $23,919 > 4,41$.

Kata kunci: berpikir kritis, model kooperatif, *make a match*, *flashcard*

ABSTRACT

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF MAKE A MATCH TYPE USED BY FLASHCARD MEDIA ON THE STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILL IN LEARNING OF PANCASILA EDUCATION CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL

By

ANNISA NUR HIDAYAH

The problem in this research was the low level of critical thinking skills of fourth grade students at SD Negeri 6 Metro Timur. This research aimed to find out the effect of using the cooperative learning model Make a Match assisted by flashcard media on students' critical thinking skills. The method used was Quasi Experimental Design with a Non-equivalent Control Group Design. The sampling technique used was non-probability sampling. The population and sample of the research were 40 students. The data collection techniques used tests and non-test instruments. The data analysis technique used simple regression test. The result of the research showed that there was an effect of using the Make a Match cooperative learning model assisted by flashcards on students' critical thinking skills in Pancasila education, with $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$, which was $23.919 > 4.41$.

Keyword: critical thinking, cooperative model, make a match, flashcard.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE
A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

ANNISA NUR HIDAYAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

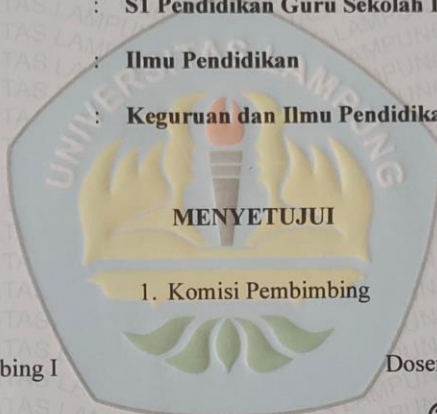
Nama Mahasiswa : **Annisa Nur Hidayah**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053056**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIK. 231502870709201

Dosen Pembimbing II

Siti Nuraini, M.Pd.
NIK. 232104940804101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dayu Rika Perdana, M.Pd.**

Sekretaris : **Siti Nuraini, M.Pd.**

Penguji Utama : **Prof.Dr. Sowiyah, M.Pd.**

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 25 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Nur Hidayah
NPM : 2113053056
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 25 Juni 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Annisa Nur Hidayah
NPM. 2113053056

RIWAYAT HIDUP



Annisa Nur Hidayah lahir di Kota Metro, Provinsi Lampung, pada tanggal 07 September 2002. Peneliti merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Indratno dan Ibu Siti Nurjanah.

Pendidikan yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 5 Metro Timur lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 10 Metro lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Metro lulus pada tahun 2021

Pada Tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selanjutnya pada tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Munjuk Sempurna Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Munjuk Sempurna Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Pendidikan bukan hanya proses mengisi kepala dengan fakta, tetapi membimbing pikiran agar mampu berpikir secara mandiri, kritis, dan bijaksana dalam menghadapi tantangan kehidupan.”

(John Dewey)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala Nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Indratno dan ibu Siti Nurjanah terimakasih saya ucapkan atas kasih sayang bapak dan ibu yang sangat tak terhingga senantiasa mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, memberikan motivasi kepadaku yang luar biasa telah diberikan dalam bentuk apapun selama menempuh pendidikan dan mendoakan segala urusanku agar selalu dipermudah dan berada di jalan-Nya. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan ibu dan bapak. Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan kepada kedua orang paling berharga dalam hidup saya. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna. Semoga Allah selalu menguatkan pundak bapak dan ibu serta selalu dijaga Allah Swt. Aamiin.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan anugerah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti dengan kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN., Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk jurusan ilmu pendidikan.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Universitas Lampung yang memberikan dukungan, memfasilitasi kebutuhan administrasi, serta senantiasa memberikan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Penguji utama yang telah memberikan motivasi, nasehat, saran yang luar biasa, dan bimbingan untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
6. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, saran yang luar biasa, dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Siti Nuraini, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

8. Hariyanto, M.Div., Dosen Validator yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan demi kelancaran proses penyusunan skripsi.
9. Siti Nurjanah, M.Pd., Pembimbing akademik yang senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan dan memberikan motivasi selama proses perkuliahan.
10. Bapak dan Ibu Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Kepala SD Negeri 6 Metro Timur, Bapak Adenan, S.Pd., tenaga pendidik, dan peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur yang telah memberikan izin dan membantu kelancaran peneliti untuk melaksanakan penelitian.
12. Kepala SD Negeri 7 Metro Utara, Ibu Susilowati, S.Pd., tenaga pendidikan, peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Metro Utara yang telah memberikan izin dan meluangkan waktu kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
13. Teman seperjuanganku Dini, Novia, Berlyana, Riska, Eni, dan Ranisa, terima kasih untuk bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini serta kebersamaan dari awal perkuliahan hingga saat ini.
14. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021 terkhusus kelas F yang membantu dan menyemangati penelitian.
15. Semua pihak yang terlibat yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata semoga Tuhan senantiasa melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 25 Juni 2025
Peneliti,

Annisa Nur Hidayah
NPM. 2113053056

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar.....	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Teori Belajar	12
3. Tujuan Belajar	12
4. Ciri-ciri Belajar.....	16
5. Prinsip-prinsip Belajar.....	18
B. Pembelajaran.....	20
1. Pengertian Pembelajaran	20
2. Tujuan Pembelajaran	21
3. Ciri-Ciri Pembelajaran.....	22
C. Pembelajaran Pancasila	23
1. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	23
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila	24
D. Kemampuan Berpikir Kritis.....	25
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis	25
2. Indikator Berpikir Kritis	27
E. Media Pembelajaran.....	28
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	28
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	29
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	30
4. Media <i>Flashcard</i>	31
F. Model Pembelajaran	36
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	36
2. Macam-macam Model Pembelajaran	37
3. Pengertian Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	40

4.	Karakteristik Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	41
5.	Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	42
6.	Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	43
G.	Penelitian yang Relevan	45
H.	Kerangka Pikir Penelitian	46
I.	Hipotesis Penelitian	47
III.	METODE PENELITIAN	
A.	Jenis dan Desain Penelitian	48
B.	<i>Setting</i> Penelitian	50
C.	Prosedur Penelitian	50
D.	Populasi dan Sampel Penelitian	52
E.	Variabel Penelitian	53
F.	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	53
G.	Teknik Pengumpulan Data	56
H.	Instrumen Penelitian	57
I.	Uji Validitas dan Reliabilitas	59
J.	Teknik Analisis Data	64
K.	Analisis Data	66
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	
A.	Hasil Penelitian	68
1.	Pelaksanaan Penelitian	68
2.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	68
3.	Analisis Data Penelitian	69
4.	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	77
B.	Pembahasan	80
C.	Keterbatasan Penelitian	84
V.	SIMPULAN DAN SARAN	
A.	Simpulan	85
B.	Saran	86
	DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Awal Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur.....	4
2. Hasil Sumatif Tengah Semester Kelas IV Pembelajaran Pancasila SD Negeri 6 Metro Timur	5
3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	27
4. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	28
5. Jadwal Penelitian dan Pengumpulan data	51
6. Data Populasi Penelitian	52
7. Data Sampel Penelitian	53
8. Kriteria Berpikir Kritis.....	56
9. Kisi-kisi Instrumen Ranah Kognitif Pembelajaran Pendidikan Pancasila	58
10. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta didik dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> berbantu Media <i>Flashcard</i>	58
11. Hasil Validitas Uji Coba Instrumen	60
12. Indeks Koefisien Korelasi	61
13. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	62
14. Hasil Analisis Taraf Tingkat Kesukaran Soal.....	62
15. Kategori Daya Beda Soal	63
16. Hasil Analisis Daya Pembeda	64
17. Deskripsi Hasil Penelitian.....	69
18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
20. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Berpikir Kritis	74
21. Nilai Indikator Berpikir Kritis Peserta Didik	76
22. Data Hasil Nilai <i>N-Gain</i>	78
23. Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	47
2. Desain Eksperimen	49
3. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	71
4. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	71
5. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	73
6. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	73
7. Kategori Berpikir Kritis Peserta Didik.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	94
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	95
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	96
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	97
5. Surat Izin Penelitian	98
6. Surat Balasan Izin Penelitian	99
7. Surat Validasi Instrumen.....	100
8. Surat Validasi Modul Ajar	101
9. Surat Validasi Media Pembelajaran	102
10. Surat Tes Kemampuan Berpikir Kritis.....	103
11. Instrumen Soal	108
12. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	114
13. Modul Ajar Kelas Kontrol	120
14. Media <i>Flashcard</i>	126
15. Hasil <i>Make a Match Flashcard</i>	128
16. Lembar Kerja Peserta Didik.....	130
17. Hasil Uji Coba Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis.....	134
18. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis.....	141
19. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis	142
20. Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis.....	143
21. Perhitungan Uji Daya Pembeda Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis	145
22. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	147
23. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol`	152
24. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	157
25. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	162

26. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	167
27. Analisis Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis	168
28. Analisis Perolehan Nilai Tiap Indikator <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	169
29. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	171
30. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	172
31. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Model Kooperatif tipe <i>Make a Match</i>	174
32. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .	175
33. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	176
34. Hasil Uji Hipotesis	177
35. Tabel r <i>Product Moment</i>	179
36. Tabel Distribusi F	180
37. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	181

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada. Tuntutan kualitas sumber daya manusia akan terus mengalami perubahan secara dinamis. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah untuk mencapai suatu tujuan tertentu pembelajaran perlu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan potensi peserta didik. Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan, yang dimulai dari jenjang sekolah dasar. Melalui pendidikan diharapkan dapat mencetak generasi berkualitas yang akan berkontribusi dalam tercapainya pembangunan nasional. Melalui Pendidikan, peserta didik diharapkan dapat memiliki kemampuan yang berguna sebagai bekal masa depannya. Penyelenggaraan pendidikan juga dituntut merata di seluruh wilayah Indonesia. Dalam rangka mewujudkan tujuan nasional tersebut, maka penyelenggaraan pendidikan harus diupayakan semaksimal mungkin mulai dari pendidikan dasar hingga berpendidikan tinggi.

Pelaksanaan pendidikan di satuan pendidikan, diselenggarakan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode, strategi dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran inilah yang akan digunakan dalam pembelajaran, pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara

pendidik dan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka, maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pembelajaran pendidik harus bisa menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara pendidik, peserta didik, dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang diselenggarakan di satuan pendidikan meliputi pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Pancasila, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan juga mata pelajaran lain seperti muatan lokal.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan peserta didik sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga dengan negara serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Susanto, 2019).

Pembelajaran dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah salah satu pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu Pancasila, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup beragama dengan bangsa bangsa lainnya baik secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pencapaian dari tujuan Pendidikan Pancasila sebagai sarana mengembangkan kemampuan berpikir kritis tersebut belum tercapai secara maksimal. Pada kenyataan masih banyak peserta didik yang belum mencapai tingkat kemampuan berpikir kritis yang maksimal. Hal ini berdasarkan hasil pra

penelitian yang dilakukan melalui observasi kepada pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 6 Metro Timur diperoleh informasi bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai tingkat berpikir kritis. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masing belum bervariasi, kurangnya peran aktif peserta didik dalam pembelajaran serta peserta didik hanya berfokus pada penjelasan pendidik saja. Pendidik juga mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan pembelajaran khususnya dengan media yang inovatif sehingga masih banyak peserta didik yang kurang tertarik pada pembelajaran.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat diamati dari aktivitas yang dilakukan sehari-hari baik itu di sekolah atau diluar sekolah meliputi diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat dan berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan berpikir kritis idealnya akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis yang baik ditandai dengan peserta didik mampu mencari, menganalisis, dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik (Dimas dkk, 2020).

Salah satu model yang diyakini efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah model kooperatif tipe *Make a Match*. Model pembelajaran kooperatif merupakan metode dimana peserta didik belajar dalam kelompok, bekerja sama untuk memahami konsep dan menyelesaikan masalah. Menurut Samsur (2013) mengemukakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Pembelajaran yang membantu peserta untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan.

Pembelajaran tipe *make a match* dikembangkan pada tahun 1994 oleh ahli Lorna Curran, Rusman (2014) mengatakan, tipe ini meminta peserta didik bergerak untuk mencari pasangan kartu soal dengan kartu kunci jawaban dengan waktu yang telah disepakati. Model ini terdiri dari kelompok-

kelompok peserta didik yang berpartisipasi dalam turnamen akademik atau kuis. Melalui *Make a Match* peserta didik dapat belajar secara aktif dalam kelompok, berdiskusi, dan saling berbagi pemahaman untuk menyelesaikan masalah. Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terdapat elemen permainan yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan perolehan pengamatan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 6 Metro Timur dalam pembelajaran dinilai masih berpusat pada pendidik atau *teacher center*. Minimnya metode pembelajaran yang dipergunakan pendidik mempengaruhi rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik. Terlihat dari data hasil observasi pengerjaan Ulangan Harian (UH) pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang telah dilaksanakan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Awal Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator	Presentase
IV A	20	Memberikan Penjelasan Sederhana	35%
		Membangun Keterampilan Dasar	30%
		Diartikan	30%
		Memberikan Penjelasan Lebih Lanjut	25%
		Mengatur Strategi Dan Taktik	25%
IV B	20	Memberikan Penjelasan Sederhana	45%
		Membangun Keterampilan Dasar	40%
		Diartikan	45%
		Memberikan Penjelasan Lebih Lanjut	30%
		Mengatur Strategi Dan Taktik	35%

Sumber : Dokumentasi Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2024

Berdasarkan data pada tabel 1, hasil observasi pada pembelajaran pendidikan pancasila dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Timur masih tergolong rendah. Peserta didik kelas IV A pada indikator memberikan penjelasan sederhana memiliki

persentase 35 % sedangkan kelas IV B 45%. Pada indikator memberikan keterampilan dasar presentasi kelas IV A 30% sedangkan IV B 40%. Selanjutnya pada indikator diartikan persentase peserta didik kelas IV A 30% sedangkan peserta didik kelas IV B 45%. Kemudian pada indikator memberikan penjelasan lebih lanjut peserta didik kelas IV A memiliki persentase 25% dan peserta didik kelas IV B memiliki persentase 30%. Pada indikator terakhir mengatur strategi dan taktik peserta didik kelas IV A memiliki persentase 25% sedangkan peserta didik kelas IV B memiliki persentase 35%. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu menjawab soal yang diberikan, mengindikasikan rendahnya kemampuan berpikir mereka berdasarkan kesulitan menjawab setiap soal.

Tingkatan kemampuan berpikir kritis yang maksimal berdampak pada kemampuan penyelesaian soal yang diberikan oleh pendidik, sehingga dalam hal ini diperoleh informasi terkait dengan nilai Sumatif Tengah Semester (STS) Peserta didik sebagai kemampuannya dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan kemampuan berpikirnya. Penjelasan tersebut didukung dengan nilai sumatif tengah semester (STS) pendidikan pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Timur dengan data sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) Kelas IV Pembelajaran Pancasila SD Negeri 6 Metro Timur

No.	Kelas	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Jumlah Peserta didik yang belum mencapai KKTP	Jumlah Peserta didik yang sudah mencapai KKTP	Persentase Ketercapaian
1.	4A	≥ 70	16	4	80%
2.	4B	≥ 70	12	8	60%
Jumlah			28	12	70%

Sumber : Pendidik wali kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur

Berdasarkan data nilai hasil Sumatif Tengah Semester peserta didik didapatkan hasil bahwa dari 40 jumlah seluruh peserta didik, yang mendapatkan ketuntasan nilai yaitu sebanyak 28 orang atau 70%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 12 orang atau 30%. Jika hasil

belajar peserta didik tidak mengalami perubahan dan perbaikan, maka yang dirugikan adalah peserta didik dimana kemampuan tersebut sangat berpengaruh dalam kehidupannya di masa yang akan datang.

Melihat hasil sumatif peserta didik di atas, mengindikasikan bahwa masih ada peserta didik yang belum mencapai tingkat kemampuan berpikir kritis. Rendahnya kemampuan berpikir kritis disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu proses pembelajaran di SD Negeri 6 Metro Timur kurang inovatif, tidak berpusat pada peserta didik, belum digunakannya model serta media pembelajaran yang bervariasi. Peran aktif peserta didik masih kurang, ditunjukkan dengan sedikitnya peserta didik yang aktif dalam bertanya dan berpendapat. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik cenderung berfokus pada pendidik tanpa menganalisis, mengkritik, mengevaluasi apa yang disampaikan oleh pendidik (Sianturi dkk, 2018).

Penerapan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran diterapkan sebagai suatu upaya untuk menjadikan peserta didik aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut Kurniasari dkk, (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan karena menempatkan peserta didik dalam suasana menyenangkan dalam belajar karena belajar sambil mencari pasangan kartu yang telah diberikan yang sesuai dengan konsep atau topik pembelajaran.

Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, karena tidak semua model pembelajaran sesuai dengan keadaan atau kemampuan peserta didik. Pendidik juga kurang menggunakan variasi model pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi pasif dan monoton. Keuntungan model pembelajaran *Make a Match* adalah adanya kerjasama dalam kelompok dan keberhasilan individu, sehingga setiap anggota kelompok tidak bisa menggantungkan diri pada anggota yang lain. Berdasarkan hal tersebut, setiap individu merasa dapat tugas dan tanggung jawab sendiri, sehingga tujuan pembelajaran dapat bermakna dan sesuai dengan harapan.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *Make a Match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan model ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Karakteristik model pembelajaran *Make a Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. peserta didik yang pembelajarannya dengan model *Make a Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna (Shoimin, 2018).

Peran media pembelajaran juga sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Tidak semua media pembelajaran cocok dan sesuai dengan materi yang diajarkan oleh pendidik dan juga peningkatan kemampuan berpikir kritis. Media pembelajaran *Flashcard* adalah kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Jadi, dengan kata lain, media *Flashcard* adalah media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain (Saputri, 2020). Media pembelajaran *Flashcard* memiliki kelebihan yaitu mudah dibawa dan dapat digunakan untuk kemampuan mengingat pada peserta didik sehingga dengan kemampuan mengingat tersebut dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir.

Penelitian terkait dengan model pembelajaran *Make a Match* pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu Rahmasari dan Nuriadin (2022) yang diartikan bahwa terdapat pengaruh dalam pemberian model *Make a Match* terhadap kemampuan berpikir kritis. Penelitian terdahulu tersebut meneliti

terkait model pembelajaran *Make a Match* namun tidak berbantuan dengan media, sedangkan dalam penelitian ini peneliti akan mencoba melakukan penelitian yang menggunakan model pembelajaran *make a match* yang berbantuan dengan media pembelajaran *Flashcard*. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan dengan media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran kurang bervariasi serta kurangnya peran aktif peserta didik dalam pembelajaran, dan hanya berfokus pada penjelasan pendidik saja.
2. Masih banyak peserta didik yang sering bermain ketika pendidik menjelaskan dan kurang memperhatikan penjelasan pendidik.
3. Kesulitan pendidik dalam mengintegrasikan pembelajaran pendidikan pancasila dengan media yang inovatif untuk mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik.
4. Kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur masih tergolong rendah, terlihat dari hasil data penelitian pendahuluan dan nilai sumatif tengah semester yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas.
5. Pendidik belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada proses pembelajaran pendidikan Pancasila.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* (X) dan kemampuan berpikir kritis (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantu Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantu Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan meliputi:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan juga memberikan sumbangan pada referensi terkait dengan model dan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi suatu pelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga peserta didik dapat menyelesaikan

permasalahan.

b. Bagi Pendidik

Bagi pendidik model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat digunakan dalam pembelajaran supaya peserta didik menjadi lebih aktif dan memberikan pembelajaran yang menarik serta memberi makna pembelajaran bagi peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menjadi kontribusi dalam memberikan informasi yang bagus kepada kepala sekolah dalam perbaikan proses pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu media pembelajaran *Flashcard* yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk lebih memahami tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu media pembelajaran *Flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku ke arah lebih baik dari sebelumnya, yang diperoleh dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang dirancang dengan tujuan tertentu. Menurut Yuhana dan Fadlilah (2019) secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku yang diakibatkan oleh interaksi peserta didik dengan lingkungan. Perilaku ini mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Sehingga kita dapat mengidentifikasi hasil belajar melalui penampilan.

Pengertian tersebut selaras dengan pendapat Suardi (2018) yang mendefinisikan belajar adalah sebagai proses perubahan perilaku yang saling berkesinambungan dan berkelanjutan sepanjang hayat yang dipicu oleh berbagai unsur seperti minat, motivasi, sikap, dan emosi. Sementara Suzana dan Jayanto (2021) mengemukakan belajar merupakan suatu perubahan perilaku pada individu yang dapat dibentuk melalui pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan. Pengalaman dan pengetahuan yang diolah di dalam diri seseorang akan memberikan perubahan perilaku sedangkan pengalaman dan pengetahuan yang tidak dihiraukan akan menetap sementara kemudian berlalu begitu saja.

Menurut Afandi, dkk (2018) belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun diluar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Belajar untuk disekolah dasar berarti interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupun diluar kelas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Belajar menurut Makki (2019) merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Belajar itu berarti suatu perubahan antar individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik. Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat diartikan bahwa belajar merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik secara sadar dan terencana untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang belum dimiliki sebelumnya dengan didorong oleh berbagai faktor seperti minat, motivasi, sikap, emosional dan yang lainnya.

2. Teori Belajar

Dalam bidang pendidikan, teori belajar sangat penting bagi pendidik untuk memahami bagaimana proses belajar peserta didik dan membuat strategi pembelajaran yang efektif. Teori belajar adalah landasan penting dalam dunia pendidikan karena menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh, memproses, dan menyimpan pengetahuan atau keterampilan. Dalam pembelajaran di kelas, teori belajar membantu pendidik membuat strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses belajar lebih efektif.

Beberapa macam teori dari beberapa para ahli mengemukakan berbagai teori belajar. Menurut Wahab dan Rosnawati, (2021) teori-teori belajar sebagai berikut.

a. Teori Behavioristik

Gagne dan Berliner menciptakan teori behavioristik yang mengatakan bahwa pengalaman mengubah tingkah laku. Teori ini, tujuan pembelajaran behavioristik adalah untuk menambah pengetahuan, sementara belajar dianggap sebagai aktivitas di mana peserta didik harus menyampaikan kembali apa yang telah mereka pelajari melalui laporan, kuis, atau tes.

b. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme, proses belajar lebih penting daripada hasil belajar karena peserta didik memproses pengetahuan dengan mengorganisir, menyimpan, dan menemukan hubungan antara pengetahuan baru dan yang sudah ada.

c. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme, bahwa pengetahuan dibangun melalui abstraksi pengalaman peserta didik yang diperoleh dari interaksi mereka dengan berbagai realitas, termasuk realitas alam, sosial, dan pribadi. Proses konstruksi pengetahuan ini bersifat dinamis dan berlangsung secara pribadi dan sosial.

Menurut Rohmah, (2021) mengemukakan bahwa teori-teori belajar yaitu sebagai berikut.

a. Teori Belajar Kognitivisme

Definisi “*Cognitive*” berasal dari kata “*Cognition*” yang mempunyai persamaan dengan “*knowing*” yang berarti mengetahui. Teori kognitif ini muncul dipengaruhi oleh psikologi gestalt. Aliran kognitif menganggap belajar sebagai proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Teori belajar kognitivisme menganggap bahwa seorang anak memperoleh pengetahuan dalam diri mereka melalui interaksi terus-menerus dengan lingkungan mereka. Teori ini lebih fokus pada proses belajar daripada hasil belajar, didasarkan pada gagasan bahwa setiap anak memiliki pengetahuan dan pengalaman di dalam dirinya.

b. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme dari kata “*behave*” yang berarti berperilaku dan “*isme*” berarti aliran. Behaviorisme adalah sudut pandang psikologis yang berpusat pada gagasan awal bahwa perilaku dapat dipelajari dan dijelaskan secara ilmiah. Behavioris tidak melakukan penelitian tentang kesehatan mental. Fokus behaviorisme mengacu pada reaksi

terhadap berbagai jenis stimulus.

c. Teori Belajar Humanisme

Humanisme dipelopori oleh pakar psikologi Carl Rogers dan Abraham Maslow. Rogers menyatakan bahwa setiap orang sudah dilahirkan dengan dorongan untuk berperilaku dengan cara yang konsisten dan meraih sepenuhnya apa yang mereka inginkan. Dalam membantu klien memulai proses memperbaiki kondisinya, Rogers, seorang psikoterapis, menciptakan *person-centered therapy*, suatu pendekatan yang tidak menilai atau memberi arahan yang membantu klien memahami siapa dirinya. Maslow mengembangkan teorinya bahwa semua orang memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan hierarkhis hampir pada saat yang sama.

d. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memandang bahwa belajar adalah proses di mana peserta didik secara aktif menciptakan atau membangun ide-ide atau konsep baru berdasarkan apa yang telah mereka ketahui sebelumnya atau sudah ada. Dengan kata lain, "belajar melibatkan konstruksi pengetahuan seseorang dari pengalamannya sendiri oleh dirinya sendiri". Sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Suardi (2018) bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui perubahan tingkah laku, pengalaman, interaksi sosial dan refleksi. Oleh karena itu, konstruktivis menganggap belajar sebagai usaha yang sangat individual, sedangkan internalisasi konsep, hukum, dan prinsip-prinsip umum sebagai akibatnya seharusnya digunakan dalam situasi kehidupan nyata. Pendidik membantu peserta didik memecahkan masalah nyata dan membangun pengetahuan peserta didik sendiri. Konstruksi pengetahuan sebagai proses sosial adalah istilah lain untuk konstruktivisme.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teori konstruktivisme adalah teori yang mendukung penelitian ini. Teori konstruktivisme sangat relevan untuk penelitian ini karena mendukung pendekatan belajar aktif dan interaktif. Pendekatan ini sesuai dengan model pembelajaran kooperatif *make a match*. Konstruktivisme menekankan bahwa kegiatan ini membantu peserta didik belajar berpikir kritis, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam diskusi, berinteraksi dengan orang lain, dan mengolah data secara mandiri dan kelompok.

Teori konstruktivisme didukung oleh media *flashcard* karena memberi stimulus visual dan menantang peserta didik untuk mengaitkan informasi secara mandiri dan berkelompok. Metode pembelajaran pancasila ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan kelompok, diskusi, dan permainan edukatif, sehingga mereka dapat memahami secara menyeluruh materi keberagaman suku bangsa Indonesia. Dalam pembelajaran, aktivitas permainan membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan mengajarkan mereka untuk menganalisis masalah, menilai solusi, dan mengemukakan pendapat peserta didik.

3. Tujuan Belajar

Tujuan utama kegiatan belajar menurut Djamaludin & Wardana, (2019) adalah untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan. Tujuan belajar menurut Suardi (2018) merupakan dorongan dari berbagai aspek seperti motivasi, emosi, dan sikap yang pada akhirnya dapat membangkitkan perubahan perilaku yang diinginkan. Sementara menurut Isti'adah (2020) tujuan belajar dapat diartikan sebagai kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan pembelajaran. Melalui belajar diharapkan terjadi perubahan baik segi aspek kognitif maupun aspek lainnya.

Sementara Nursalim, (2018) menjelaskan secara umum tujuan dari belajar sebagai berikut:

- a. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan diri.
- b. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan yang buruk menjadi kebiasaan baik peserta didik.
- c. Belajar bertujuan merubah sikap negatif menjadi sikap positif peserta didik.
- d. Belajar bertujuan memperoleh dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki.
- e. Belajar bertujuan menambah pengetahuan peserta didik di berbagai bidang ilmu.

Sementara Suzana dan Jayanto, (2021) mengemukakan tujuan belajar sebagai berikut:

- a. Proses memperoleh pengetahuan terlihat pada peningkatan kemampuan berpikir individu. Jenis perubahan dalam hal ini adalah perubahan kognitif.
- b. Pada dasarnya, dalam konsep keterampilan, kemampuan fisik dan mental seseorang diperoleh melalui proses belajar. Sifat perubahan dalam hal ini adalah perubahan psikomotor.
- c. Melalui pembentukan sikap, proses belajar dapat membentuk sikap mental individu yang berkaitan langsung dengan penanaman nilai-nilai moral yang ingin dicapai, sehingga memudahkan kesadarannya di masa depan. Sifat perubahan dalam hal ini adalah perubahan emosi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diartikan bahwa tujuan belajar kondisi perubahan tingkah laku dari individu yang telah melaksanakan pembelajaran dengan tujuan untuk bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya yang didorong dari berbagai aspek seperti motivasi, emosi, dan sikap yang pada akhirnya dapat membangkitkan perubahan perilaku yang diinginkan.

4. Ciri-ciri Belajar

Fathurrohman, (2017) mengidentifikasi ciri-ciri belajar sebagai berikut.

- a. Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial.
- b. Perubahan itu pada dasarnya berupa didapatnya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.
- c. Perubahan itu terjadi karena usaha.

Adapun Suardi, (2018) menjelaskan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a. Perubahan yang bersifat fungsional. Perubahan yang terjadi pada aspek kepribadian seseorang mempunyai dampak terhadap perubahan selanjutnya. Karena belajar anak dapat membaca, karena membaca pengetahuannya bertambah, pengetahuannya bertambah akan mempengaruhi sikap dan perilakunya.
- b. Belajar adalah perbuatan yang sudah mungkin sewaktu terjadinya prioritas. Seseorang yang bersangkutan tidak begitu menyadarinya, namun demikian paling tidak dia menyadarinya setelah peristiwa itu berlangsung. Dia menjadi sadar apa yang dialaminya dan apa dampaknya.
- c. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual. Belajar hanya terjadi apabila dialami oleh yang bersangkutan.
- d. Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi. Perubahan yang terjadi bukan pada bagian-bagian diri seseorang, namun yang berubah adalah kepribadiannya.
- e. Belajar adalah proses interaksi. Belajar bukanlah proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari yang bersangkutan. Perubahan akan terjadi jika yang bersangkutan memberikan reaksi terhadap stimulus/situasi yang dihadapi.
- f. Perubahan berlangsung dari yang sederhana ke arah yang lebih kompleks. Seorang anak baru akan dapat melakukan operasi hitung kalau yang bersangkutan sudah menguasai simbol-simbol yang berkaitan dengan operasi hitung tersebut.

Sementara Akhirudin, dkk (2019) mengemukakan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a. Belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku (*Change Behaviour*).
- b. Perubahan perilaku relatif permanen. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat diartikan bahwa seseorang yang telah melakukan proses belajar dengan baik akan mengalami perubahan tingkah laku relatif permanen yang bersifat fungsional, menyeluruh dan terintegrasi melalui pengalaman atau latihan yang dilakukan.

5. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar perlu diperhatikan dan digunakan sebagai pedoman melakukan proses belajar. Hal tersebut bertujuan agar proses belajar dapat mencapai standar akhir yang diinginkan secara maksimal. Prinsip belajar juga dapat digunakan sebagai landasan moral, sumber inspirasi, dan panduan berpikir untuk memastikan bahwa proses belajar-mengajar antara guru dan siswa berlangsung dengan baik. Prinsip belajar tidak hanya melibatkan kemampuan kognitif saja, melainkan juga melibatkan keterampilan dalam penyelesaian masalah.

Berdasarkan pendapat Harefa, E., dkk (2024) prinsip belajar adalah suatu interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dengan tujuan agar siswa mengembangkan semangat belajar yang bermanfaat bagi perkembangan pribadi mereka. Terdapat prinsip-prinsip yang berlaku umum dan dapat digunakan sebagai panduan dalam upaya pembelajaran. Selain itu, juga terdapat prinsip-prinsip belajar yang berlaku khusus yang diperoleh atas hasil identifikasi kecenderungan pembelajaran di masa depan. Secara rinci prinsip belajar umum dan belajar khusus dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Prinsip Umum Belajar

Prinsip-prinsip umum pembelajaran mencakup prinsip-prinsip yang telah umum digunakan dalam proses pembelajaran, seperti Prinsip Perhatian dan Motivasi, Prinsip Keaktifan, Prinsip Keterlibatan Langsung, Prinsip Pengulangan, Prinsip Tantangan, Prinsip Balikan dan Penguatan, serta Prinsip Perbedaan Individual.

b. Prinsip Khusus Belajar

Prinsip khusus belajar mengacu pada prinsip-prinsip yang diperoleh melalui pengidentifikasian kecenderungan pembelajaran di masa depan, yaitu prinsip belajar menyelidik, prinsip belajar mandiri, dan prinsip belajar mencapai penguasaan.

Proses pembelajaran guna mencapai prinsip belajar berarti melibatkan aktivitas peserta didik dalam proses belajarnya, sehingga melalui aktivitas tersebut peserta didik dapat membangun pengetahuan mereka. Menurut Baharuddin & Wahyuni, (2015) prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Apapun yang dipelajari peserta didik, dialah yang harus belajar bukan orang lain, peserta didiklah yang harus bertindak aktif.
- b. Setiap peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c. Peserta didik dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah dilakukan selama proses belajar.
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan peserta didik akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e. Motivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat apabila ia diberikan tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Adapun Rachmawati dan Daryanto, (2015) menyampaikan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Prinsip perhatian dalam motivasi.
 - 1) Belajar memerlukan perhatian.
 - 2) Belajar memerlukan motivasi.
- b. Prinsip keaktifan.
- c. Prinsip keterlibatan langsung.
- d. Prinsip pengulangan.
- e. Prinsip tantangan.
- f. Prinsip balikan dan penguatan (*feedback*).
- g. Prinsip perbedaan individu.

Sementara Suzana & Jayanto, (2021) mengemukakan prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas.
- b. Proses belajar akan terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi problematis.
- c. Belajar bermakna dengan pengertian tidak dengan hafalan
- d. Belajar merupakan proses kontinu.
- e. Belajar berdasarkan kemauan sendiri.
- f. Keberhasilan belajar ditentukan oleh beberapa faktor, secara umum ada 2 yaitu faktor internal dan eksternal.
- g. Belajar membutuhkan metode yang tepat.
- h. Belajar memerlukan adanya keselarasan antara pendidik dan peserta didik.
- i. Belajar membutuhkan kemampuan menangkap intisari materi yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat diartikan bahwa dengan adanya prinsip-prinsip belajar akan membantu pendidik dalam merencanakan dan mengarahkan proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip belajar digunakan sebagai pedoman untuk menyusun pembelajaran yang nantinya akan disampaikan kepada peserta didik. Mengacu pada prinsip belajar tersebut, maka pendidik diharapkan untuk dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut Pane dan Dasopang, (2017) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Menurut Djameluddin dan Wardana, (2019) pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan proses memperoleh pengetahuan dan pengetahuan, memperoleh keterampilan dan karakter, serta membentuk sikap dan keyakinan peserta didik.

Pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar dengan baik. Menurut Hayati, (2017) pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku peserta didik yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Suzana dan Jayanto, (2021) menjelaskan pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, bahan belajar, sumber belajar, media belajar, metode mengajar, dan strategi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar.

Menurut Hopeman. dkk, (2022) mengemukakan pembelajaran adalah suatu proses dan rangkaian kegiatan pendidik dalam rangka membuat peserta didik belajar dengan cara mereka dapat berkomunikasi dengan baik, berkolaborasi dengan teman ataupun orang disekitar, membuat peserta didik belajar berpikir kritis dan menemukan pemecahan masalah, dan juga membuat peserta didik belajar untuk berinovasi dan juga kreatif.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang dimana pendidik dapat menggunakan bahan belajar, sumber belajar, media belajar, metode mengajar, dan strategi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar membantu peserta didik belajar dengan baik.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka pendidik memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Pendidik dapat merancang pembelajaran yang efektif dan efisien. Nursalim, (2018) menyatakan bahwa belajar memiliki tiga tujuan yaitu:

- a. Mencerdaskan kehidupan bangsa.
- b. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan
- c. Mengembangkan pemikir kritis dan argumentatif peserta didik.

Di sisi lain, Suzana dan Jayanto, (2021) mengemukakan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran biasanya dikembangkan secara individual oleh pendidik berdasarkan materi yang dipelajari. Tujuan pembelajaran ini sesuai dengan cara pandang atau pola pikir pendidik.
- b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan yang biasanya sudah dicantumkan dalam pedoman pengajaran dan dituangkan dalam RPP yang disiapkan oleh pendidik. Sementara tujuan khusus yang harus disiapkan oleh pendidik harus memenuhi persyaratan berikut:
 - 1) Tindakan yang harus dicapai peserta didik ditentukan secara rinci;
 - 2) Menentukan perubahan perilaku yang diharapkan pada peserta didik sebagai hasil belajar selama pembelajaran.

- 3) Mendeskripsikan standar minimal perubahan perilaku yang telah dicapai peserta didik.

Adapun Setiawan, (2017) menyampaikan tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga kawasan, yaitu:

- a. Kawasan Kognitif
Kawasan kognitif berkaitan dengan proses mental yang dimulai dari tingkat mengingat, memahami, mengaplikasikan, analisis, mengevaluasi, hingga mencipta.
- b. Kawasan Afektif
Kawasan afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau respon, menghargai, organisasi, dan karakterisasi menurut nilai.
- c. Kawasan Psikomotorik
Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspeknya seperti: meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, naturalisasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu pedoman/sasaran dapat dikembangkan secara individual oleh pendidik berdasarkan materi yang dipelajari dengan cara pandang atau pola pikir pendidik, sehingga dapat merancang pembelajaran efektif dan efisien dengan menyesuaikan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.

3. Ciri-Ciri Pembelajaran

Sardiman, (2017) mengemukakan ciri- ciri pembelajaran sebagai berikut:

- a. Adanya tujuan, yakni membantu peserta didik menuju ke perkembangan tertentu.
- b. Adanya suatu prosedur yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- c. Adanya penggarapan materi secara khusus.
- d. Adanya aktivitas peserta didik, yakni aktivitas yang menghasilkan interaksi belajar-mengajar.
- e. Adanya peran pendidik sebagai pembimbing.
- f. Adanya disiplin, yakni adanya ketentuan atau tata tertib dalam pelaksanaannya sehingga ditaati oleh pendidik dan peserta didik.
- g. Ada batas waktu, yakni batas waktu menjadi ukuran dalam pencapaian tujuan pembelajaran tertentu.

Adapun Akhirudin dkk, (2019) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memiliki tujuan yaitu untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu.
- b. Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- c. Fokus materi ajar, terarah dan terencana dengan baik.
- d. Adanya aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- e. Aktor pendidik yang cermat dan tepat.
- f. Terdapat pola aturan yang ditaati pendidik dan peserta didik dalam proporsi masing-masing.
- g. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- h. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun hasil.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat diartikan bahwa proses pembelajaran dapat terlaksana apabila terdapat peran aktif antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan dan alur pembelajaran yang telah dirancang secara terstruktur. Ciri-ciri pembelajaran yang dapat berhasil adalah pembelajaran yang disusun dengan memperhatikan tujuan, pelaksanaan pembelajaran, pemberian materi, proses evaluasi, dan juga ada kedisiplinan dalam belajar.

C. Pembelajaran Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila menurut Ahmad Susanto, (2013) adalah ilmu pengetahuan yang berlandaskan kebudayaan. Pendidikan Pancasila diharapkan tertanam pada diri masing masing anak bangsa dan digunakan sebagai acuan atau norma yang berlaku pada masyarakat dalam menjalani kehidupan hariannya. Menurut Somantri, (2013) warga negara yang baik adalah warga yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik. Adapun menurut Winataputra, (2013) warga negara yang baik adalah mengetahui, menyadari, dan melaksanakan kewajiban dan hak sebagai warga negara. Di Sekolah dasar yang diartikan sebagai menjadi cara menunjang rancangan membimbing serta menciptakan pembelajaran yang dapat diarahkan pendirian bangsa.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Adapun menurut Ahmad Susanto, (2013) tujuan dari mata pelajaran Pancasila adalah untuk peserta didik mampu menanggapi persoalan secara masuk akal. Bisa berkembang terbuka sehingga mampu berdampingan dengan negara lain kemudian dapat menggunakan teknologi informasi dan berbicara dengan baik. Oleh karena itu peserta didik yang kepribadian yang baik akan menjadi peserta didik cerdas. Menurut Wuryandani, (2017) tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila yaitu:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Pancasila.
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter masyarakat.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Mulyasa, 2015 menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran Pancasila yaitu :

- a. Mendorong peserta didik agar mereka bisa mempunyai kemampuan serta kecakapan dalam mengenali berbagai macam permasalahan hidup serta kesejahteraan.
- b. Mendorong peserta didik agar bisa mempunyai kemampuan dan nilai budaya.
- c. Membentuk perilaku peserta didik dan moral, karena mempelajari Pancasila mempunyai peran penting terhadap pembentukan moral dan perilaku.

Dari beberapa ahli di atas bahwa tujuan pembelajaran Pancasila yaitu agar generasi muda dapat menjadi pribadi yang berbudi luhur, bertanggung jawab, bermoral dan menjadi warga negara yang baik. Generasi yang berbudi luhur adalah generasi yang memiliki karakter dan nilai-nilai yang sesuai dengan Pancasila. Generasi bangsa, dalam hal ini adalah peserta didik diberikan Pendidikan Pancasila agar menjadi warga negara yang memiliki tanggung jawab terhadap tugas dan kewajibannya, senantiasa memegang teguh nilai luhur Pancasila sehingga peserta didik memiliki moral dalam menjalankan kehidupannya di masa mendatang.

D. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan informasi dan pemecahan sebuah masalah dari suatu masalah dengan cara bertanya kepada dirinya sendiri untuk menggali informasi tentang masalah yang sedang dihadapi. Kemampuan berpikir kritis biasanya diawali dengan kemampuan seseorang mengkritik berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya, kemudian menilai dari sudut pandang yang digunakannya, kemudian ia memposisikan dirinya dari situasi yang tidak tepat terjadi situasi yang berpihak padanya. Kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi peserta didik agar peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Pentingnya berpikir kritis bagi setiap peserta didik agar peserta didik dapat memecahkan segala permasalahan yang ada di dalam dunia nyata Saputri, (2020).

Berpikir kritis adalah pertimbangan yang aktif, terus menerus dan teliti mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima begitu saja dengan menyertakan alasan-alasan yang mendukung dan kesimpulan-kesimpulan yang rasional. Menurut Rachmadtullah, (2015) berpikir kritis pada saat ini menjadi salah satu urgensi yang penyelesaiannya seharusnya menjadi prioritas bagi pemerintah melalui wujud nyata pembelajaran efektif dan bermakna di pendidikan formal mulai dari jenjang pendidikan dasar.

Kemampuan berpikir kritis lebih menekankan pada suatu yang dapat diterima oleh akal (mengaitkan fakta yang ditemukan dengan fakta yang pernah ditemukan atau mencari fakta lain untuk membuktikan fakta yang ditemukan untuk kemudian mengambil keputusan) dan mempertimbangkan segala alternatif sebelum mengambil keputusan (berpikir reflektif). Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang berfokus pada hal hal yang masuk akal dan reflektif, sehingga mampu menarik kesimpulan untuk mempercayai sesuatu dan melaksanakan apa yang diputuskan.

Berpikir kritis meliputi usaha seseorang dalam mengumpulkan, menafsirkan, menganalisis dan mengevaluasi informasi untuk sampai pada kesimpulan yang dapat diandalkan dan valid. Dapat diartikan berpikir kritis merupakan aktivitas mental seseorang dalam mengumpulkan, mengkategorikan, menganalisa, dan mengevaluasi informasi ataupun bukti agar dapat membuat suatu simpulan untuk memecahkan masalah menurut Amir, (2015).

Berpikir yang ditampilkan dalam berpikir kritis sangat tertib dan sistematis. mengevaluasi secara kritis argumen pada buku teks, jurnal, teman diskusi, termasuk argumentasi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Jadi berpikir kritis dalam pendidikan merupakan kompetensi yang akan dicapai serta alat yang diperlukan untuk mengkonstruksi pengetahuan. Berpikir yang ditampilkan dalam berpikir kritis sangat tertib dan sistematis. Berpikir kritis merupakan salah satu proses berpikir tingkat tinggi yang dapat digunakan untuk pembentukan sistem konseptual peserta didik. Menurut Prasetyo & Rosy, (2020) fungsi berpikir kritis yaitu untuk merangsang penalaran kognitif peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Berpikir kritis peserta didik diperlukan, dikarenakan selama proses belajar peserta didik mengembangkan ide pemikiran terhadap permasalahan yang terdapat di dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diartikan bahwa berpikir kritis yaitu kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan , menganalisis dan menyelesaikan masalah. Manfaat yang didapatkan dari kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk diterapkan dilingkungan sekolah maupun di tempat kerja, karena memiliki kemampuan dan ide kreatif serta lebih mandiri dalam menentukan pilihan.

2. Indikator Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis juga memiliki indikator yang dikemukakan oleh Facione, (2020) antara lain interpretasi (*Interpretation*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), diartikan (*inference*), menjelaskan (*explanation*), serta regulasi diri (*self regulation*). Berikut adalah penjelasan dari masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No	Indikator	Keterangan
1	Interpretasi (<i>Interpretation</i>)	Keterampilan dapat memahami dan mengekspresikan makna/ arti dari permasalahan
2	Analisis (<i>Analysis</i>)	Keterampilan dapat mengidentifikasi dan diartikan hubungan antara pernyataan, pertanyaan, konsep, deskripsi, atau bentuk lainnya
3	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Keterampilan dapat mengakses kredibilitas pertanyaan/ representasi serta mampu mengakses secara logika hubungan antar pernyataan, deskripsi, pertanyaan, maupun konsep.
4	Diartikan (<i>inference</i>)	keterampilan dapat mengidentifikasi dan mendapatkan unsur-unsur yang dibutuhkan dalam menarik kesimpulan.
5	Menjelaskan (<i>Explanation</i>)	Keterampilan dapat menetapkan dan memberikan alasan secara logis berdasarkan hasil yang diperoleh.
6	Regulasi diri (<i>Self regulation</i>)	Proses dimana seseorang dapat mengatur pencapaian dengan aksi mereka, memulai kesuksesan mereka saat mencapai target

Sumber: Facione (2020)

Seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis dengan mempertimbangkan indikator-indikator berpikir kritis, seperti kemampuan berpikir kritis menurut Watson Glaster dalam Ni'mah (2022) berpendapat bahwa kemampuan berpikir kritis dibagi menjadi lima yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No	Indikator	Keterangan
1	Memberikan penjelasan sederhana	1) Merumuskan suatu pertanyaan 2) Menganalisis argumen 3) Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi
2	Membangun keterampilan dasar	1) Menilai kredibilitas suatu sumber 2) Observasi dan mempertimbangkan hasil observasi
3	Diartikan	1) Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil induksi 2) Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi 3) Membuat serta mempertimbangkan nilai keputusan
4	Klarifikasi lebih lanjut	1) Mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi
5	Mengatur strategi taktik	1) Merumuskan suatu tindakan 2) Berinteraksi dengan orang

Sumber: Ennis dalam Arif & Nur (2020)

Berdasarkan beberapa indikator keterampilan berpikir kritis menurut para ahli diatas, dapat dikatakan bahwa indikator berpikir kritis merupakan langkah-langkah dalam proses berpikir kritis yang digunakan sebagai bahan acuan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki individu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan indikator berpikir kritis menurut Ennis (1987) yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, diartikan, membuat penjelasan lebih lanjut, dan mengatur strategi dan taktik. Indikator ini dipilih karena lebih cocok diterapkan dengan tingkat perkembangan peserta didik di sekolah dasar.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, pendidik membutuhkan bantuan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Menurut Nurfadhillah (2021: 13) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Menurut Hasan, dkk (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, menurut Jalius, (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu dan kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik biasanya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahasa verbal dalam menyampaikan materinya. Untuk itu diperlukan suatu media sebagai alat penyampaian untuk mengkonkretkan pengetahuan peserta didik. Sadiman, (2016:) menyampaikan fungsi media secara umum yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto dan film bingkai.
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya serta mengatasi sikap pasif peserta didik.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Menurut Hasan, (2021) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya.

- a. Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan.
- b. Fungsi kedua, menyajikan informasi.
- c. Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Ibda (2019) menyatakan ada 4 fungsi media pembelajaran yaitu.

- a. Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- b. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajaran ketika belajar membaca teks bergambar.
- c. Fungsi kognitif mengungkapkan bahwa lambang visual mempermudah pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi.
- d. Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, fungsi dari media adalah sebagai alat bantu dalam penyampaian materi untuk menanamkan konsep dan menyamakan pengalaman serta persepsi peserta didik agar penyajian tidak terlalu bersifat visual dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran juga memberikan efek nyata kepada peserta didik terhadap materi pelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran juga dapat berfungsi untuk mempermudah peserta didik dalam belajar materi-materi yang lebih luas seperti media gambar peta yang dapat menjadi media belajar dalam mempelajari letak geografis negara.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis. Pakpahan (2020) berdasarkan persepsi indra, media pembelajaran dikelompokkan media audio, media visual dan media audio visual. Satrianawati (2018) menyatakan jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi.

- a. Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: poster, majalah, buku, miniatur, tata peraga dan sebagainya.
- b. Media audio, adalah media yang dapat didengar. Media ini mengandalkan telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara musik dan lagu, alat music, siaran radio, kaset suara, CD dan sebagainya.

- c. Media audio visual adalah media yang dapat didengarkan dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film dan televisi.
- d. Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu, contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media, termasuk media jarak jauh.

Sedangkan menurut Jalius (2016) menyatakan bahwa media taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori:

- a. Media audio visual gerak
- b. Media audio visual diam
- c. Media audio visual semi gerak
- d. Media visual gerak
- e. Media visual diam
- f. Media visual semi gerak
- g. Media audio media cetak.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media visual (*Flashcard*), karena untuk membandingkan hasil setelah diterapkan dengan masing-masing model pembelajaran. Media *Flashcard* adalah media berupa kartu bergambar yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Media *Flashcard* yang berbentuk kartu tersebut merupakan salah satu jenis media visual karena hanya menampilkan efek gambar saja.

4. Media *Flashcard*

a. Pengertian *Flashcard*

Media menjadi hal yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Dengan adanya media, dapat membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Maghfiroh dan Zuhdi (2013) media *Flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan peserta didik tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.

Menurut Puspitasari, dkk (2022) media *Flashcard* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti definisi, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain. Sejalan dengan juga pendapat oleh Angreany & Syukur, (2017) *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Jannah & Fatimatul, (2022) media *Flashcard* atau kartu cepat/kilat adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata. Gambar-gambar pada *Flashcard* yang dikelompokkan misalnya dalam seri binatang, buah-buahan, bentuk angka, angka, huruf, dan sebagainya.

Definisi lain diungkapkan oleh Saputri, (2020) “bahwa media *Flashcard* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar”. Jadi, dengan kata lain, media *Flashcard* adalah media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat diartikan bahwa *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu bergambar yang memiliki ukuran sekitar 23 x 30 cm, *Flashcard* media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran.

b. Karakteristik Media *Flashcard*

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Adapun karakteristik media *Flashcard* menurut Pradana & Agus, (2020) yaitu sebagai berikut.

- a. Mudah diingat, karakteristik media *Flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut.

- b. Menyenangkan, media *Flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, sehingga pembelajaran tidak membosankan karena peserta didik belajar sambil bermain.

Sementara menurut Ulfa, (2020) media *Flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e. Sederhana dan mudah membuatnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat kemukakan bahwa karakteristik media *Flashcard* adalah sebuah kartu bergambar yang memiliki dua sisi depan dan belakang, sisi depan berupa gambar dan sisi belakang menunjukkan sebuah simbol atau penjelasan dari gambar tersebut.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Flashcard*

Setiap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan media pembelajaran *Flashcard*. Menurut Susilana & Riyana dalam Ulfa, (2020) media *Flashcard* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

a. Kelebihan

1. Mudah dibawa karena ukurannya yang kecil.
2. Praktis dalam penggunaannya.
3. Mudah diingat karena menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan.
4. Menyenangkan jika digunakan dengan bermain.

b. Kekurangan

1. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Gambar benda yang terlalu komplek kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Pendapat lain juga dikemukakan Jannah & Fatimatul, (2022) mengenai kelebihan dan kekurangan media *Flashcard*.

- a. Kelebihan Media *Flashcard* antara lain
 - 1) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan.
 - 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
 - 3) Media *Flashcard* juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada.

Selain kelebihan, media *Flashcard* juga mempunyai kekurangan yaitu.

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan paparan mengenai kelebihan dan kekurangan media *Flashcard* di atas, maka peneliti dapat mengemukakan bahwa dalam penggunaan media tersebut, pendidik harus memperhatikan segala hal dengan sebaik mungkin agar dapat memberikan manfaat secara optimal sesuai dengan yang diharapkan serta mampu membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

d. Sintaks Menggunakan Media *Flashcard*

Hal-hal yang harus diperhatikan di dalam penggunaan media *Flashcard*, menurut Ulfa, (2020) berpendapat ada empat cara dalam penggunaan media *Flashcard*, di antaranya yaitu.

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik.
- b. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah pendidik selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang duduk di dekat pendidik. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada peserta didik yang lain sampai semua peserta didik kebagian untuk melihat kartu tersebut.
- d. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun,

siapkan peserta didik yang akan berlomba misalnya carilah gambar traktor, maka peserta didik berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar traktor dan bertuliskan traktor.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Huda, (2015) berpendapat ada empat langkah yang dapat digunakan dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media *Flashcard*, diantaranya yaitu:

- a. Pendidik memberikan informasi dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan aturan main *Make a Match* menggunakan *Flashcard*.
- b. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen (3-5 orang per kelompok).
- c. Peserta didik secara berkelompok bergiliran untuk maju ke depan dan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang dianggap tepat, proses ini diulang hingga semua anggota kelompok selesai mencocokkan beberapa pasang kartu.
- d. Setelah semua pasangan kartu terkumpul, pendidik dan peserta didik bersama-sama memeriksa kecocokan pasangan kartu, dan pendidik dapat memberikan skor atau poin pada setiap pasangan *Flashcard* yang benar sebagai bentuk motivasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dikemukakan bahwa langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* yaitu dengan beberapa cara seperti diawali dengan pendidik memberikan informasi dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan aturan main *Make a Match* menggunakan *Flashcard*, kemudian peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen, peserta didik secara berkelompok bergiliran untuk maju ke depan dan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang dianggap tepat, proses ini diulang hingga semua anggota kelompok selesai mencocokkan beberapa pasang kartu, setelah semua pasangan kartu terkumpul, pendidik dan peserta didik bersama-sama memeriksa kecocokan pasangan kartu, dan pendidik dapat memberikan skor atau poin pada setiap pasangan *Flashcard* yang benar sebagai bentuk motivasi.

F. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Helmiyati, (2018) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para pendidik dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan. Majid, (2013).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk mendesain pola-pola. Mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (Trianto, 2018). Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan rangkaian sistematis untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran tertentu dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pola yang dipakai sebagai patokan dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas (Suprijono, 2016).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan susunan pembelajaran secara sistematis mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Model pembelajaran digunakan untuk mempermudah pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran

akan menggambarkan secara garis besar kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran, maka proses pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal.

2. **Macam-macam Model Pembelajaran**

Dibawah ini adalah beberapa macam model pembelajaran yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

a. Model pembelajaran *Discovery/Inquiry*

Model pembelajaran *Discovery/Inquiry* adalah sebuah rangkaian kegiatan yang didalamnya seluruh kemampuan peserta didik akan terlibat secara maksimal untuk menyelidiki dan mencari secara kritis, logis dan sistematis sehingga pengetahuan, sikap dan keterampilan dapat ditemukan sendiri oleh peserta didik sebagai wujud dari adanya suatu perubahan pada tingkah laku peserta didik menurut Hanafiah, (2019).

Discovery Learning adalah metode yang mendorong peserta didik untuk sampai pada kesimpulan berdasarkan aktivitas dan pengamatan mereka sendiri. Dengan kata lain bahwa *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk sampai pada suatu kesimpulan berdasarkan aktivitas dan pengamatan mereka sendiri menurut Khasinah, (2021). Pembelajaran *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menyelidiki sendiri, menemukan dan membangun pengalaman dan pengetahuan masa lalu, menggunakan intuisi, imajinasi, dan kreativitas, dan mencari informasi baru untuk menemukan fakta, korelasi, dan kebenaran baru menurut Mustofa, (2022).

Berdasarkan pendapat di atas, maka yang dimaksud dengan model pembelajaran *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga

menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan. Adapun dalam belajar penemuan, peserta didik dapat membuat perkiraan, merumuskan suatu hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan sebuah eksperimen.

b. Model pembelajaran berbasis masalah

Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya masalah yang membutuhkan penyelidikan autentik atau membutuhkan penyelesaian yang nyata dari permasalahan tersebut. *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik menurut Kurniawan dan Wuri, (2017).

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut. Penelitian artikel bertujuan untuk memaparkan landasan teori *Problem Based Learning*, karakter model *Problem Based Learning* (PBL), dan pelaksanaan model *Problem-Based Learning* (PBL). Model PBL merupakan model pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik perlu beradaptasi di keadaan saat peserta didik menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran. Pendidik pun perlu bersiap dalam melaksanakan PBL menurut Lidinilah,(2018).

c. Model pembelajaran kontekstual

Pada model pembelajaran ini antara materi pembelajaran dan dunia nyata saling dikaitkan kemudian membuat peserta didik mencari hubungan antar pengetahuan yang mereka miliki dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat menurut

Trianto, (2018). Pembelajaran kontekstual merupakan salah satu pembelajaran yang menekankan bahwa peserta didik harus mengetahui implementasi dari pengetahuan yang diperolehnya sehingga pengetahuan tersebut akan bermakna bagi peserta didik. Pengetahuan yang dimiliki peserta didik harus memiliki kaitan dengan dunia nyata atau keseharian peserta didik. Apabila peserta didik menemukan banyak keterkaitan dalam pembelajaran, maka pengetahuan yang dimilikinya akan semakin bermakna dalam Susiloningsih, (2016).

d. Model Pembelajaran Kooperatif

Pada model pembelajaran ini peserta didik akan belajar secara berkelompok kecil secara kolaboratif yang pada setiap anggotanya terdiri dari 4-6 orang dan bersifat heterogen. Pada pembelajaran ini memiliki dua tanggung jawab yakni belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok dalam Hanafiah, (2019). Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya dalam Hasanah dan Himami, (2021)

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan jenis dari pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam memberikan materi pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu kerangka kegiatan yang dapat memberikan gambaran secara sistematis dalam melaksanakan pembelajaran dan membantu peserta didik serta pendidik untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran yang diinginkan. Ada

berbagai model yang dapat digunakan pendidik baik yang bersifat individu maupun kelompok seperti model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran *discovery learning*, model pembelajaran kontekstual dan model pembelajaran kooperatif. Pada penelitian ini sintaks pembelajaran yang dipakai adalah model pembelajaran kooperatif karena dalam pembelajaran yang dilaksanakan akan dilakukan secara berkelompok.

3. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Menurut Riyanti & Muhamad, (2018) model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak peserta didik untuk memahami konsep dan topik pembelajaran dalam situasi yang mengasyikkan melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan. Dalam pelaksanaannya, model ini memiliki batasan waktu maksimum yang sudah ditentukan sebelumnya.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sulistio dan Haryanti, (2022). *Make a Match* ini merupakan model yang mengajarkan peserta didik untuk dapat aktif dalam mencari/ mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. *Make a Match* saat ini merupakan salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: pendalaman materi, penggalan materi, dan *edutainment*.

Sedangkan menurut Suprpta, (2020) model pembelajaran “*Make a Match*” merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Metode pembelajaran tersebut mengajak peserta didik untuk dapat menghafal atau mengingat materi pelajaran dengan cara yang baru dan menyenangkan. Metode pembelajaran “*Make a Match*” dapat membantu kesulitan belajar peserta didik terutama dalam hal mengingat materi pelajaran.

Menurut Rusman dalam Harefa, (2020) model “*Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu

keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan”. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif *Make a Match* (mencari pasangan), peserta didik lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, maka peneliti dapat diartikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe “*Make a Match*” merupakan model pembelajaran yang dimana peserta didiknya secara berkelompok dapat mencari pasangannya sendiri. Model ini adalah salah satu model yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

4. Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Karakteristik model pembelajaran kooperatif *Make a Match* menurut Harefa, (2020) adalah sebagai berikut.

1. Adanya permainan “mencari pasangan”
2. Permainan “mencari pasangan” menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain
3. Peserta didik mencoba menemukan jawaban dari soal dalam kartunya yang terdapat pada kartu yang dipegang peserta didik lain.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Shoimin dalam Nadliyah, dkk, (2020) karakteristik model pembelajaran *Make a Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu belajar sambil bermain, pelaksanaan model *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu sesuai dengan jawaban/pertanyaan dalam kartu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat diartikan bahwa karakteristik model *Make a Match* lebih menekankan pada belajar sambil bermain. Peserta didik diminta mencari pasangan dengan sebuah kartu yang dipegang oleh peserta didik yang lain, sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Peserta didik juga diminta bekerjasama dalam kelompok, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

5. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Langkah-langkah strategi *Make a Match* dimulai dengan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal. Menurut Afandi, dkk (2018) ada beberapa langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

- a. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisikan beberapa konsep/topik yang cocok sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- b. Pendidik membagikan kartu setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban
- c. Pendidik meminta setiap peserta didik memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang
- d. Pendidik menyuruh peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya

Langkah model *Make a Match* menurut Fynata, dkk, (2018) adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok diminta berhadap-hadapan.
- b. Pendidik membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- c. Pendidik menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Pendidik juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- d. Pendidik meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, pendidik meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Pendidik mencatat mereka pada kertas yang sudah disiapkan.
- e. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- f. Pendidik memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan kartu soal dan kartu jawaban tersebut cocok atau tidak.
- g. Terakhir pendidik memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. Kemudian pendidik memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diambil suatu kesepakatan bahwa terdapat beberapa langkah dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Langkah pertama adalah pendidik dapat menyiapkan kartu yang dibagikan kepada peserta didik, ada dua kartu yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setelah itu, peserta didik dapat menuliskan jawaban di kartu tersebut. Peserta didik yang mendapatkan kartu soal wajib mencari jawaban yang cocok dari kartu jawaban yang dipegang oleh temannya. Peserta didik yang paling cepat menemukan jawaban dan benar maka mendapatkan poin.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Fauhah & Brilian, (2021) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajarannya, yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan.
- 2) Materi yang disampaikan menarik.
- 3) Dapat mempengaruhi hasil belajar.
- 4) Suasana keceriaan bertambah.
- 5) Kerja sama antara peserta didik lain tercapai.
- 6) Adanya rasa gotong royong pada seluruh peserta didik.

b. Kekurangan

- 1) Sangat membutuhkan pengarahan pendidik dalam melaksanakan pelajaran.
- 2) Waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran.
- 3) Pendidik harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.
- 4) Jika peserta didik pada kelas banyak (>30 peserta didik/kelas) apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian.
- 5) Dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lainnya.

Adapun menurut Sari dkk, (2020) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*

- 1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- 2) Kerjasama antar sesama peserta didik akan terwujud dengan

- dinamis.
- 3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh peserta didik.
- b. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*
 - 1) Diperlukan bimbingan pendidik untuk melakukan pembelajaran.
 - 2) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain, dan
 - 3) Pendidik perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Indrastuti, dkk, (2017) juga menjelaskan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai berikut.

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*
 - 1) Meningkatkan aktivitas peserta didik.
 - 2) Tercipta pembelajaran yang menggembirakan bagi peserta didik.
 - 3) Meningkatkan perhatian dan pengertian peserta didik terhadap suatu materi.
 - 4) Melatih peserta didik lebih berani.
 - 5) Melatih peserta didik disiplin.
- b. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*
 - 1) Pendidik memerlukan waktu yang lama dalam merancang kartu soal dan jawaban.
 - 2) Peserta didik merasa malu jika berpasangan dengan peserta didik berbeda jenis kelamin.
 - 3) Peserta didik kurang memperhatikan peserta didik lain saat mempresentasikan hasil pasangan kartunya.
 - 4) Peserta didik malu menerima hukuman.
 - 5) Menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik jika permainan ini dilakukan berulang-ulang.

Berdasarkan paparan mengenai kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kelebihan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, menjadikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, adapun kekurangan model tersebut yaitu sangat membutuhkan pengarahan dari seorang pendidik dan waktu yang dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran.

G. Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Ningrum, T. S., dkk, (2022) penelitian ini menunjukkan hasil temuan peneliti, peserta didik kelas eksperimen lebih aktif dan memiliki pengaruh metode *make a match* berbantuan *flashcard* hasil belajar Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t.
2. Tyas & Linda Cahyaning, (2020) penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* efektif digunakan muatan IPS. Pengamatan aktivitas peserta didik dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata aktivitas peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi di banding kelas kontrol.
3. Fynata, T. S., Mawardi, M., & Astuti, S. (2018) hasil dari penelitian ini bahwa dalam penerapan model pembelajaran *make a match* lebih unggul daripada model pembelajaran *card sort t* berbantuan *puzzle*. Berdasarkan uji T yang telah dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 dimana $t_{hitung} >$ daripada t_{tabel} .
4. Setyorini Tria, (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan *flashcard* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi keberagaman di Indonesia pada peserta didik kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora.
5. Ramadhani, (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *make a match* pada peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan penelitian telah terbukti bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan mode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
6. Sihombing, A., dkk (2024) hasil penelitian uji-T dimana $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu sebesar 7,324. Maka $7,324 \geq 2,048$ dapat dikatakan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard*

terhadap hasil belajar peserta didik dan menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan, dengan demikian H_a diterima yaitu ada pengaruh antar model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan pada sepuluh penelitian di atas, menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sehingga peneliti yakin bahwa model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur.

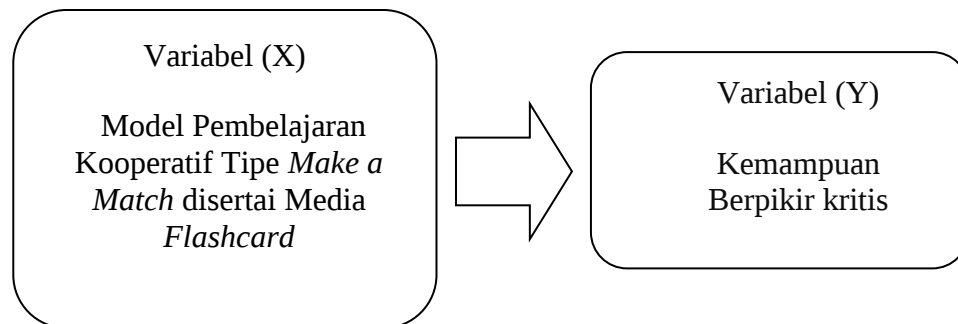
H. Kerangka Pikir Penelitian

Sebagaimana teori yang telah diuraikan diatas bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan dengan media *Flashcard* merupakan sebagai solusi untuk proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memudahkan peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya secara mandiri dan berkolaborasi bersama temannya untuk saling bertukar informasi serta memecahkan masalah. Selain itu, model pembelajaran *Make a Match* berbantuan dengan media *Flashcard* ini sesuai dengan keadaan pendidikan di Indonesia yang mengharuskan peserta didik memahami banyak pelajaran dengan waktu yang singkat, baik itu pelajaran yang berorientasi materi yaitu pemahaman konsep dan berorientasi pada pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis.

Model *Make a Match* berbantuan dengan media *Flashcard* diharapkan dapat meningkatkan minat maupun partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, mampu berpikir kritis dan sebagai motivasi belajar peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki serta mengasah pemahaman konsep yang sudah diketahui, sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar Pendidikan pancasila peserta didik. Dalam

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diperlukan juga media pembelajaran yang dapat memperjelas suatu konsep serta dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik. Media *Flashcard* dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match*.

Adapun gambar kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Keterangan :

X	= Variabel Bebas
Y	= Variabel Terikat
	= Pengaruh

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan hipotesis yaitu.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *Flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *Flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur.

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu penelitian yang memperoleh data berupa angka pada suatu pengukuran variabel tertentu. Dalam penelitian ini pengukuran dilakukan pada variabel kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan eksperimen kepada peserta didik dengan menerapkan pembelajaran *Make a Match* yang berbantuan dengan media berupa *Flashcard*. Penerapan pembelajaran yang berbantuan dengan media *Flashcard* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Jenis penelitian kuantitatif ini juga dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

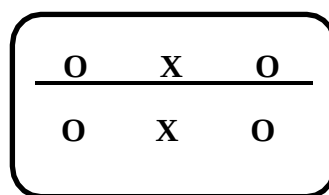
Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan. Eksperimen ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian/keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya (Hardani et al., 2020).

2. Desain penelitian

Desain penelitian merupakan rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2013) *quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang cukup sulit digunakan.

Desain penelitian ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas pembanding atau pengendali yaitu kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Objek penelitiannya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* (X_1) dan kemampuan berpikir kritis (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain eksperimen

Keterangan:

- O_1 : kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)
- O_2 : kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)
- O_3 : kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)
- O_4 : kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)
- X_1 : perlakuan model kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *Flashcard*
- X_2 : perlakuan model pembelajaran konvensional/ceramah.

Sumber: Sugiyono (2019).

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Timur yang beralamat di Jl. Gatot Subroto, Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin pendahuluan Nomor : 10.236/UN26.13/PN.01.00/2024 dan melakukan penelitian pendahuluan pada tanggal 30 Oktober 2024 sampai dengan selesainya penelitian ini.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur yang berjumlah 40 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b. Melakukan penelitian pendahuluan dimulai tanggal 30 Oktober 2024 di SD Negeri 6 Metro Timur, peneliti menemui kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di sekolah tersebut. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi permasalahan sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- c. Peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas IV yaitu Ibu Fita Kristian Novalia, S.Pd. SD dan Octantya Prameswari, S.Pd. SD.
- d. Menentukan sampel penelitian. Peneliti menentukan kelas eksperimen yaitu kelas IV B karena memiliki nilai kelulusan yang rendah sementara kelas IV A dijadikan kelas kontrol karena memiliki tingkat ketuntasan lebih baik.

2. Uji Coba Instrumental Penelitian

Pelaksanaan uji coba dari instrumen dilakukan pada tanggal 5 Februari 2025. Jumlah responden uji coba instrumen sebanyak 27 peserta didik di kelas IV A SD Negeri 7 Metro Utara. Peneliti memilih uji coba instrumen di SD Negeri 7 Metro Utara dikarenakan memiliki sistem pembelajaran yang baik dan kondisi sekolah yang mendukung. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir soal yang digunakan untuk penelitian.

3. Tahap Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan dengan memberikan soal *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make match* berbantuan media *flashcard* dilaksanakan 2 kali pertemuan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional/ ceramah. Selanjutnya peneliti memberikan soal *posttest* kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan proses pengumpulan data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Jadwal Penelitian dan Pengumpulan Data

Kelas	Tanggal	Kegiatan
IV A (Kelas Kontrol)	Rabu, 12 Februari 2025	Pemberian soal <i>Pretest</i>
	Jumat, 14 Februari 2025	Pembelajaran 1
	Sabtu, 22 Februari 2025	Pembelajaran 2
	Sabtu, 22 Februari 2025	Pemberian soal <i>Posttest</i>
IV B (Kelas Eksperimen)	Rabu, 12 Februari 2025	Pemberian soal <i>Pretest</i>
	Kamis, 13 Februari 2025	Pembelajaran 1
	Rabu, 19 Februari 2025	Pembelajaran 2
	Kamis, 20 Februari 2025	Pemberian soal <i>Posttest</i>

Sumber: Hasil Penelitian 2025

4. Tahap Penyelesaian

- a. Melakukan analisis terhadap data hasil tes dengan cara menghitung perbedaan hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Pada penelitian kuantitatif tidak terlepas dari populasi yang digunakan untuk kegiatan penelitian. Populasi mengacu pada keseluruhan objek yang akan diteliti. Sebagaimana hal tersebut diungkapkan oleh Sugiyono, (2019) yang menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan wilayah objek dan subjek penelitian ditetapkan untuk di analisis dan ditarik kesimpulan oleh peneliti. Mengacu pada pengertian tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik yang ada di SD Negeri 6 Metro Timur. Populasi yang ada di SD Tersebut yaitu kelas IV yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IVA yang terdiri dari 20 peserta didik dan kelas IVB yang terdiri dari 40 peserta didik.

Tabel 6. Data populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IV A	20
2.	IV B	20
Jumlah		40

Sumber: Daftar presensi peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2013) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel diartikan populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam penelitian ini digunakan teknik sampel jenuh (*total sampling*) yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menggunakan teknik ini karena jumlah populasi relatif kecil. Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pada penelitian ini yaitu kelas IV B dan kelas kontrol yang tidak di beri berlakuan yaitu kelas IV A.

Tabel 7. Data Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IV B (kelas eksperimen)	20
2.	IV A (kelas kontrol)	20
Jumlah		40

Sumber : Daftar presensi peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah unsur atau faktor yang diukur, diamati, atau dimanipulasi dalam sebuah penelitian untuk memahami hubungan atau pengaruhnya terhadap variabel lain. Menurut Sugiyono, (2013) variabel penelitian merujuk pada segala hal yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait hal tersebut dan kemudian menarik kesimpulan. Penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independent sering disebut dengan variabel bebas. Menurut Sugiyono, (2013) variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan atau munculnya variabel terikat. Penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan dengan media *Flashcard* yang kemudian disebut dengan variabel (X).

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat dalam penelitian ini sebagai variabel terikat adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik yang kemudian disebut dengan variabel (Y).

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah unsur penelitian yang menjelaskan karakteristik suatu masalah yang hendak diteliti. Definisi konseptual menggambarkan penjelasan-penjelasan terkait dengan suatu konsep yang menjadi objek penelitian. Definisi konseptual berguna untuk menjelaskan apa saja objek-

objek penelitian sehingga dapat menggambarkan secara jelas. Dalam penelitian ini didefinisikan secara konsep setiap variabel penelitian yang mencakup:

a. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran “*Make a Match*” merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Metode pembelajaran tersebut mengajak peserta didik untuk dapat menghafal atau mengingat materi pelajaran dengan cara yang baru dan menyenangkan. Metode pembelajaran “*Make a Match*” dapat membantu kesulitan belajar peserta didik terutama dalam hal mengingat materi pelajaran menurut Suprpta, (2020).

b. Media *Flashcard*

Flashcard adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu bergambar yang memiliki ukuran sekitar 23 x 30 cm, *Flashcard* media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran menurut Angreany & Syukur, (2017).

c. Kemampuan berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan salah satu proses berpikir tingkat tinggi yang dapat digunakan untuk pembentukan sistem konseptual peserta didik. Fungsi berpikir kritis yaitu untuk merangsang penalaran kognitif peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Berpikir kritis peserta didik diperlukan, dikarenakan selama proses belajar peserta didik mengembangkan ide pemikiran terhadap permasalahan yang terdapat di dalam pembelajaran menurut Prasetyo & Rosy, (2020).

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan tentang operasional variabel penelitian dengan indikator variabelnya. Definisi operasional dapat menghindari dari berbagai kesalahan dalam penafsiran dari variabel penelitian. Definisi operasional juga mencakup hal-hal penting dalam penelitian yang memerlukan penjelasan. Operasional variabel bersifat spesifik, rinci, tegas dan pasti yang menggambarkan karakteristik variabel-variabel penelitian yang dianggap penting. Dari pengertian tersebut maka

definisi operasional variabel adalah penjelasan tentang bagaimana mengoperasionalkan setiap variabel dalam pengukurannya. Definisi operasional dari setiap variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*:

- 1) Pendidik memberikan informasi dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan aturan main *Make a Match* menggunakan *Flashcard*.
- 2) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen (3-5 orang per kelompok).
- 3) Peserta didik secara berkelompok bergiliran untuk maju ke depan dan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang dianggap tepat, proses ini diulang hingga semua anggota kelompok selesai mencocokkan beberapa pasang kartu.
- 4) Setelah semua pasangan kartu terkumpul, pendidik dan peserta didik bersama-sama memeriksa kecocokan pasangan kartu, dan pendidik dapat memberikan skor atau poin pada setiap pasangan *Flashcard* yang benar sebagai bentuk motivasi.

b. Media *Flashcard*

Langkah-langkah menggunakan media *Flashcard*:

- a. Pendidik memberikan kartu yang berisikan soal dan jawaban di depan kelas cara acak.
- b. Kemudian peserta didik mulai mencari pasangan soal dan jawaban dari kartu yang sudah disediakan.
- c. Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencari pasangan dari peserta didik yang lain.
- d. Jika peserta didik sudah dapat mencari pasangannya, kemudian dikumpulkan kembali kepada pendidik untuk mendapatkan poin.

c. Kemampuan berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis informasi secara logis dengan tujuan menghasilkan kesimpulan atau keputusan yang didasarkan pada bukti tertentu. Dalam prosesnya, berpikir kritis memiliki beberapa indikator. Indikator berpikir kritis dalam penelitian ini mencakup.

- 1) Memberikan penjelasan sederhana.
- 2) Pengembangan keterampilan dasar.
- 3) Memberikan penjelasan lebih lanjut.
- 4) Menyimpulkan.
- 5) Mengatur strategi dan teknik.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat diukur melalui *Pretest* dan *Posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan instrumen tes yang sesuai dengan indikator berpikir kritis.

Tabel 8. Kriteria Berpikir Kritis

No	Persentase (%)	Kriteria
1.	$80 < PK \leq 100$	Sangat Kritis
2.	$60 < PK \leq 80$	Kritis
3.	$40 < PK \leq 60$	Cukup Kritis
4.	$20 < PK \leq 40$	Kurang Kritis
5.	$0 < PK \leq 20$	Tidak Kritis

Sumber: Solikhin, (2021)

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Tes adalah metode yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif. Menurut Arikunto, (2013) test merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki baik oleh individu maupun kelompok.

2. Teknik Non tes

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang dijadikan sebagai bukti penelitian dan hasil penelitian. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar saat penelitian langsung. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data keadaan sekolah, daftar nama peserta didik, serta data lain yang mendukung penelitian.

b. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti kepada sumber data atau narasumber guna mendapatkan data terkait dengan pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Timur.

c. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik selama menerapkan pembelajaran *Make a Match* berbantu media *Flashcard*.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih untuk digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data menurut Hamni, (2016). Berdasarkan pendapat di atas dapat diartikan bahwa instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Instrumen memiliki banyak jenis diantaranya adalah angket, lembar observasi, dan soal tes. Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur yang (perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan. Sebagai pendidik, keterampilan yang harus dikuasai adalah sistem penilaian hasil belajar peserta didik.

Dalam penilaian proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah, aspek yang berkenaan dengan pemilihan alat penilaian, yaitu; penyusunan soal, analisis butir soal untuk memperoleh kualitas soal yang memadai, dan pengolahan dan interpretasi data hasil penilaian. Menurut Arikunto (2013), tes yang baik harus mempunyai syarat-syarat antara lain: 1) harus efisien (*parsimony*), 2) harus baku (*standardize*), 3) mempunyai norma, 4) objektif, 5) valid (sahih), dan 6) *reliabel* (andal). Oleh sebab itu untuk memperoleh tes yang baik, tes tersebut harus diujicobakan terlebih dahulu dan hasilnya dianalisis sehingga memenuhi syarat-syarat tersebut di atas.

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Ranah Kognitif Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tujuan Pembelajaran	Indikator Berpikir Kritis	Level Kognitif	Nomor Soal	Butir Soal
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan membedakan, identitas masyarakat sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya.	Memberikan penjelasan sederhana	C4	2,4,5,17	4
	Mengatur strategi dan taktik	C6	7,9,11,21, 25	5
2. Peserta didik dapat menghargai perbedaan masyarakat sesuai dengan budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya.	Klarifikasi lebih lanjut	C5	1,3,6, 16	4
	Membangun keterampilan dasar	C4	8,12,14, 15,19, 20,22,23	8
	Menyimpulkan	C5	10, 13, 18,24	4
Jumlah			25	25

Sumber: Analisis Peneliti.

Tabel 10. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta didik dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu Media *Flashcard*

Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
		1	2	3	4
Pendidik menjelaskan materi pembelajaran	Peserta didik menyimak penjelasan pendidik, mengumpulkan informasi, menganalisis informasi yang diberikan oleh pendidik	Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan pendidik	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik mengumpulkan informasi, tetapi tidak menganalisis setiap informasi yang diberikan pendidik	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik, mengumpulkan informasi, dan menganalisis setiap informasi dengan bantuan pendidik	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik, mengumpulkan informasi, dan menganalisis setiap informasi yang diberikan pendidik secara mandiri
Pendidik membagi peserta didik dalam kelompok	Peserta didik berdiskusi dalam kelompok dibimbing oleh pendidik	Peserta didik tidak menyampaikan ide dan mengajukan pertanyaan	Peserta didik kurang mampu menyampaikan ide dan kurang berani mengajukan pertanyaan.	Peserta didik mampu menyampaikan ide dan berani mengajukan pertanyaan	Peserta didik sangat baik dalam menyampaikan ide dan berani mengajukan pertanyaan
Pendidik menjelaskan aturan mencocokkan kartu	Peserta didik menyimak aturan mencocokkan kartu dan	Peserta didik tidak dapat mencocokkan kartu	Peserta didik mampu mencocokkan kartu	Peserta didik dapat mencocokkan kartu dengan baik namun	Peserta didik dapat mencocokkan kartu dengan baik dan cepat

Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
		1	2	3	4
(Flashcard)	menerapkannya	dengan baik	tetapi masih ada kesalahan	agak lambat	
Pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik	Peserta didik merespon penghargaan yang diberikan pendidik	Peserta didik tidak merespon penghargaan yang diberikan	Peserta didik kurang antusias dalam merespon penghargaan pendidik	Peserta didik merespon penghargaan pendidik dengan baik	Peserta didik merespon penghargaan yang diberikan dengan sangat baik

Sumber: Analisis peneliti

I. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi yaitu ketepatan dari suatu tes dilihat dari kesesuaian item-item tes dengan indikator tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruksi (*construct validity*). Sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstruksi apabila butir soal yang membangun tes tersebut mengukur setiap aspek berpikir yang menjadi tujuan instruksional. Cara mengetahui tingkat validitas dan instrumen diuji dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* angka kasar menurut Arikunto, (2013).

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Indeks korelasi

N = Jumlah Sampel

$\sum X$ = Jumlah Skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum X^2$ = Jumlah Kuadrat Skor Variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah Kuadrat Skor Variabel Y

Kriteria uji H_0 jika $r_{hitung} > r_{tabel}$

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Validitas soal tes kemampuan berpikir kritis yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 27 peserta didik. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 25 butir soal *Pretest* dan 25 butir soal *Posttest*. Kemudian setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal pilihan ganda dengan menggunakan rumus korelasi product moment dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office excel student 2019*. Berikut ini adalah hasil validitas butir soal tes pilihan ganda kemampuan berpikir kritis.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Validitas Uji Coba Instrumen

Butir Soal	Pearson Correlation	r tabel N= 11 taraf signifikan 5%	Keterangan
1	0,932	0,396	Valid
2	0,767	0,396	Valid
3	0,908	0,396	Valid
4	0,799	0,396	Valid
5	0,767	0,396	Valid
6	0,908	0,396	Valid
7	0,758	0,396	Valid
8	0,932	0,396	Valid
9	0,664	0,396	Valid
10	0,264	0,396	Tidak Valid
11	0,932	0,396	Valid
12	0,767	0,396	Valid
13	0,313	0,396	Tidak Valid
14	0,799	0,396	Valid
15	0,243	0,396	Tidak Valid
16	0,908	0,396	Valid
17	0,758	0,396	Valid
18	0,932	0,396	Valid
19	0,664	0,396	Valid
20	0,664	0,396	Valid
21	0,908	0,396	Valid
22	0,264	0,396	Tidak Valid
23	0,313	0,396	Tidak Valid
24	0,664	0,396	Valid
25	0,664	0,396	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data tahun 2025

Berdasarkan hasil perhitungan validitas soal kemampuan berpikir kritis menggunakan bantuan SPSS 25 dan mendapatkan data 20 soal valid dan 5 soal tidak valid. Data dikatakan Valid apabila nilai Pearson Correlation lebih besar dari R table dengan N (responden) 11 pada taraf signifikan 5% yaitu 0,396.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama maka akan menghasilkan data yang konsisten atau sama. Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan alat ukur yang digunakan dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas instrumen digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Pada penelitian ini menggunakan rumus uji reliabilitas *alpha cronbach* yang dikemukakan oleh Arikunto (2013):

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir soal

$\sum a_i^2$ = skor tiap-tiap item

a_t^2 = varian total

dengan kriteria reliabilitas uji sebagai berikut:

Tabel 12. Indeks Koefisien Korelasi

No	Nilai Interval	Kriteria
1	$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2019)

Berdasarkan jumlah soal yang valid terdapat 20 butir soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. hasil perhitungan perhitungan tingkat reliabilitas soal menggunakan rumus *alpha cronbach* diperoleh nilai $r_{\text{tabel}} n-2 = 27$ signifikansi 5% diperoleh data sebesar 0,396. Artinya $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ atau $0,764 > 0,396$ sehingga nilai termasuk dalam klasifikasi “ tinggi “ dan dikatakan reliabel. (Lampiran 19, hlm 142)

3. Taraf Kesukaran Soal

Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut dengan indeks kesukaran (*difficulty index*). Indeks kesukaran ini diberi simbol P, singkatan dari kata “proporsi”. Mencari P maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh peserta didik

Sumber : Arikunto (2013)

Kriteria yang digunakan adalah main kecil indeks yang diperoleh makin sulit soal tersebut. Sebaliknya, semakin besar indeks diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran tersebut dapat dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 13. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,01 sampai 0,30	Sukar
0,31 sampai 0,70	Sedang
0,71 sampai 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2013: 260)

Berdasarkan perhitungan taraf tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan SPSS 25 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Analisis Taraf Tingkat Kesukaran Soal

No	Butir Soal	Klasifikasi Taraf Kesukaran
1	-	Sukar
2	1,4,7,8,11,14,17,18	Sedang
3	2,3,5,6,9,12,16,19,20,24,25	Mudah

Sumber : Analisis penelitian 2025

Berdasarkan hasil taraf kesukaran soal terdapat 8 soal kategori “sedang” dan 12 soal kategori “mudah”. Hal tersebut dapat dikatakan baik dan layak untuk digunakan pada sampel penelitian. (Lampiran 20, hlm 143-144).

4. Uji Daya Beda Soal

Daya pembeda soal yaitu indeks yang digunakan untuk menunjukkan perbedaan kelompok tinggi dengan kelompok rendah. Untuk menghitung indeks daya beda (D) untuk kelompok kecil (kurang dari 100) yaitu dengan membagi kelas menjadi 2 sama besar, kemudian diurutkan berdasarkan nilai peserta didik dari yang tertinggi sampai rendah. Selanjutnya mengambil 50% dari kelompok yang mendapat nilai tinggi dan 50% kelompok yang mendapat nilai rendah. Mencari maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

JA = banyaknya peserta kelompok tes

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Sumber: Arikunto, (2013)

Tabel 15. Kategori Daya Beda Soal

Klasifikasi Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Sangat Kuat
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan SPSS 25 dan *Microsoft Office Excel* 2019 hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal valid yang akan digunakan pada penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Hasil Analisis Daya Pembeda

No	Butir Soal	Kriteria
1	1,2,3,4,5,6,7,8,11,12,14,16,17,18,21	Sangat Kuat
2	9,19,20,24,25	Baik
3	-	Cukup
4	-	Tidak baik

Sumber : Analisis Hasil Pengolahan Data 2025

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya pembeda soal pada tabel diatas diperoleh 15 butir soal kriteria “Sangat Kuat” dan 5 butir soal kriteria “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa soal dapat dikatakan baik dan layak untuk digunakan pada sampel penelitian (Lampiran 21, hlm 145).

J. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Menurut Sugiyono, (2019) kegiatan dalam menganalisis data adalah: Mengelompokkan data telah diajukan, untuk penelitian yang berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan.

1. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka dilakukan beberapa analisis uji prasyarat statistik terlebih dahulu untuk menentukan rumus statistik terlebih dahulu untuk menentukan rumus statistik yang akan digunakan dalam uji hipotesis tersebut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian terdistribusi dengan normal. Uji normalitas menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh nilai koefisien signifikansi. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*.

Berikut rumus *Kolmogorov Smirnov* .:

$$D = |F_s(x) - F_t(x)|Max$$

Keterangan:

$F_s(x)$ = Distribusi Frekuensi Kumulatif Sampel

$F_t(x)$ = Distribusi Frekuensi Kumulatif Teoritik

Sumber: Sugiyono (2019)

Pedoman dalam pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 , maka data penelitian berdistribusi normal
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 , maka data penelitian berdistribusi tidak normal

Uji normalitas dengan bantuan SPSS 25 dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Klik menu *Analyze*, kemudian masuk ke *Descriptive Statistics*, lalu *Explore*.
2. Pada jendela *Explorer* dapat kolom *Dependent List*, pindahkan variabel yang ingin diuji ke kolom tersebut.
3. Pilih *Both pada Display*. Centang bagian *Descriptive*, lalu isi *Confidence Interval for Mean Dengan* angka tertentu yang sesuai kebutuhan.
4. Kemudian klik *Continue*.
5. Klik *Plots*, lalu beri centang pada *Normality plots with tests*. Jika sudah, klik *Continue* Kemudian klik *OK*

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variasinya homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogenan populasi. Pengujian homogenitas ini mengasumsikan bahwa skor setiap variabel memiliki varians yang homogen (Sugiyono,

2019). Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan bantuan program SPSS *for windows versi 25*. Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan *test of homogeneity of variance*, untuk mengetahui signifikansi atau tidak dapat dilihat pada kolom Sig. Kolom tersebut terdapat bilangan yang menunjukkan signifikansi yang diperoleh. Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha (0,05)$ maka varians sampel homogen. Sedangkan jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha (0,05)$ maka varians tidak homogen.

K. Analisis Data

1. Uji N-Gain

a. Uji N-Gain

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *Pretest*, *Posttest* dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ postes - skor\ pretes}{skor\ maksimum - skor\ pretes}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$

Rendah : $N-Gain \leq 0,3$

Sumber: Arikunto, (2013)

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* (X) sebagai variabel bebas dengan kemampuan berpikir kritis (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 25 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya.

Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil < dari probabilitas 0,05 maka ada pengaruh *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* (X) terhadap kemampuan berpikir kritis (Y).
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar > dari probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* (X) terhadap kemampuan berpikir kritis.

Menguji pengaruh pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* (X) terhadap kemampuan berpikir kritis (Y) menggunakan uji-t, dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2(n_1 - 1) + S_2^2(n_2 - 1)}{n_1 + n_2 - 2} \right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Ha : Terdapat perbedaan antara penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *Flashcard* dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Ho : Tidak terdapat perbedaan antara penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *Flashcard* dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Beberapa kriteria yang harus dilakukan dalam pengujian hipotesis pada penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n - 2$ dan $\alpha = 0.05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_i diterima.
- b. Apabila probabilitas (sig) < 0,05 maka H_0 diterima dan sebaliknya H_a ditolak

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data *pretest* dan *posttest*, di mana peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, mayoritas peserta didik memperoleh nilai *posttest* pada rentang 95–99 sebanyak 7 peserta didik, sedangkan di kelas kontrol distribusi nilai tersebar pada kategori sedang hingga rendah. Hasil uji hipotesis dengan regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 23,919 lebih besar dari F_{tabel} sebesar 4,41, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan *Flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan berpusat pada peserta didik dan melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan seperti mencocokkan kartu, berdiskusi kelompok, dan menyampaikan hasil. Kemampuan berpikir kritis meningkat pada hampir seluruh indikator, seperti “memberikan penjelasan sederhana” dan “membangun keterampilan dasar” yang berada pada kategori sangat kritis, serta indikator lain seperti “menyimpulkan” dan “mengatur strategi” yang juga menunjukkan peningkatan. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar langsung dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Selain itu, hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan bahwa model *Make a Match*

berbantuan media *Flashcard* efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, model ini layak dijadikan alternatif dalam pembelajaran tematik maupun pembelajaran lain yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan aktif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan dari uraian sebelumnya dari proses belajar mengajar mata pelajaran pendidikan Pancasila lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang lebih optimal bagi peserta didik, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik lebih tertarik memahami materi melalui usahanya sendiri dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* ini dijadikan alternatif yang dapat dijadikan kontribusi pemikiran dan informasi khususnya pada pendidik mata pelajaran Pancasila dalam meningkatkan berpikir kritis, karena dengan diterapkannya model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* ini peserta didik dapat menjadi interaktif dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membantu pemahaman peserta didik dalam materi pendidikan pancasila.

3. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan pihak kepala sekolah lebih memberikan motivasi kepada pendidik mata pelajaran Pancasila yang akan menerapkan pembelajaran dengan model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* dalam proses belajar mengajar.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, referensi, dan masukan mengenai pengaruh model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis serta dapat diteliti dengan permasalahan dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. 2018. *Model dan Metode Pembelajaran*. Unissula, Semarang. <http://repository.upi.edu/48279/>
- Susanto, A. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Akhirudin., Sujarwo., Haryanto. A., Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Gowa: Cahaya Gemerlan.
- Amir, M. F. 2015. Proses Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 01(02), 159–170. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/matematika/article/download/235/150>
- Angreany, F., & Saud, S. 2017. Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Peserta didik Kelas XI IPA Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 138-146. <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4410>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- ruzz Media.
- Djamaludin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaffah Learning Center.
- Norris, S., & Ennis, R. 1989. *Evaluating Critical Thinking*. Pacific Grove, CA, Midwest.
- Facione P. 2020. *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. at: <https://www.researchgate.net/publication/251303244>. . ISBN 13: 978-1-891557-07-1.
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2021. Analisis model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>

- Fynata, T. S., Mawardi, M., & Astuti, S. 2018. Keefektifan model pembelajaran *Make a Match* dan card sort berbantuan puzzle ditinjau dari hasil belajar peserta didik kelas 4 sd. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 95-103. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/411>
- Harefa, D. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 01-18. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/geography/article/view/2253>
- Harefa, E., Afendi, H. A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., & Sulaiman, S. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasan, M., Rahmatullah, R., Fuadi, A., Inanna, I., Nahriana, N., Musyaffa, A. A., Rif'ati, B., Tahrim, T., Tanal, A. N., Baderiah, B., Nursyamsi, N., Alinurdin, A., Arisah, N., Susanti, S., Sabariah, H., Khasanah, U., & Jayanti, D. (2021). Strategi Pembelajaran . *Penerbit Tahta Media*. Retrieved from <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/494>
- Nanang, H & Suhana, C. 2019. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung; Refika aditama
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E.f., Istiqomah, R.R., fardani, R.a., Sukmana, D.J., Aulia, N.K. 2020. Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif .Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Grup
- Hayati, N., & Harianto, F. 2017. Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160-180. <https://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/1027>
- Helmiyati. 2018. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta:Aswaja Pressindo.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. 2022. Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141-149. <https://irje.org/irje/article/view/449>
- Huda, M. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibda, H. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. Semarang:CV. Pilar Nusantara.
- Indrastuti, W., Utaya, S., & Irawan, E. B. 2017. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1037-1042. <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9786>

- Isti'adah, Feida Noorlaila. 2020. *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. Bandung:Edu Publisher.
- Jalius, N. & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta:Kencana.
- Jannah, A., & Zuhroh, F. 2022. Penggunaan media *Flashcard* Untuk meningkatkan Kemampuan membaca di Bimbel Ahe Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun Pelajaran 2021/2022. *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 56-71.
<https://journal.almaarif.ac.id/index.php/tadzkirah/article/view/100/87>
- Khasinah, S. 2021. Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan Dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam Vol. 11 No. 3 Juli-September 2021 ISSN 2089-5127 (print) | ISSN 2460-0733 (online) DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>*
- Kurniasari, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Make a Match* Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 40.
<https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>
- Kurniawan, M. W. & Wuri W. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ppkn. *Jurnal Civics*, 14, 10-22. doi: <https://doi.org/10.21831/civics.v14i1.14558>.
- Lidinillah, D. A. M. 2018. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 1, 1-8.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPK/article/view/38402>
- Maghfiroh, L., & Zuhdi, U. 2013. Penggunaan media *Flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 1(2), 1-13.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3031>
- Majid, A.2013.Strategi Pembelajaran . Bamdung:Remaja Rosdakarya.
- Makki, Ismail & Aflahah. 2019. *Konsep dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan:Duta Media Publishing.
- Mulyasa. 2015. Menjadi Pendidik Profersional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan. Menyenangkan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, G. 2022. *The Teori Contiguity Edwin Ray Guthrie:(Teori Belajar Aliran Behavioristik Contiguous Conditioning Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah)*. Empowerment: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 2(2), 49-66
- Nadliyah, A., Taufiq, M., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta

- didik Pada Mata Pelajaran IPA. *Natural Science Education Research*, 2(1), 33-39. <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/5559>
- Ningrum, T. S., & Listiani, I. 2022. Pengaruh Metode Make A Match Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 03 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(1), 1582-1592. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/3136>
- Noor, F., & Ranti, M. G. 2019. Hubungan antara kemampuan berpikir kritis dengan kemampuan komunikasi matematis peserta didik SMP pada pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 75–82. <https://doi.org/10.33654/math.v5i1.470>
- Nuraini, T., & Julianto. 2022. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Peserta didik Sekolah Dasar Kelas IV dalam Menyelesaikan Soal HOTS (High Order Thinking Skill) Mata Pelajaran IPA. *JPGSD*, 10(1), 60-74. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44430>
- Nurfadhilah, S. 2021. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi:CV Jejak Publisher.
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. CV. Yogyakarta:Hikam Media Utama.
- Pakpahan, A. F., dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan:Yayasan Kita Menulis.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/F/article/view/945>
- Samsur, I. P. S. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar *Jurnal Bengkulu Pendidikan IPS sekolah*. 7(April), 170–177. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1159/0>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. 2020. Studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 575-830. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36249>
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. 2020. Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. 2022. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5

- Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545-8559.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3789>
- Rachmawati, T., & Daryanto. 2015. *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Yogyakarta:Gava Media.
- Rachmadtullah, R. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 287.
<https://doi.org/10.21009/jpd.062.10>
- Rahmasari D, & Nuriadin I. 2022. Pengaruh Model *Make a Match* pada Topik Bangun Datar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6(5). 7815 – 7821.
<https://media.neliti.com/media/publications/451246-none-d3eff565.pdf>
- Ramadhani, M. I. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237-2244.
<https://edukatif.org/edukatif/article/view/1159>
- Rusman. 2014. Model –Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Pendidik. *Jakarta:Rajawali Press*.
- Sihombing, A., Silaban, P. J., Pinem, I., & Sembiring, H. M. S. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Ppkn Kelas II SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 9-23.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19766>
- Saputri, S. W. 2020. Pengenalan *Flashcard* Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56-61. <https://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/abdikarya/article/view/1061>
- Sari, S. P. 2020. Penggunaan Metode *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SD. *Educational Journal of Elementary School (EJoES)*. 1(1): 19–24.
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/article/view/4554>
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta:Deepublish Publisher.
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyorini, Tria. 2019. *Keefektifan Model Make a Match Berbantuan Flash Card Terhadap Hasil Pelajaran IPS Peserta didik Kelas IV SDN Segugus Dewi Sartika Kabupaten Blora*. (Skripsi). Semarang:Universitas Negeri Semarang.
- Shoimin. 2018. *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Jakarta:

Rieneka Cipta.

- Somantri, M. N. 2013, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Bandung: Remaja
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta:Deepublish.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Yogyakarta:Eureka Media Aksara.
- Suprpta, D. N. 2020. Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 240-246.
- Susanto, Ahmad. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT.Fajar Interpratam Mandiri.
- Susiloningsih, W. 2016. Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep IPS Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57.
- Suzana, Y., & Jayanto, I. 2021. *Teori belajar & pembelajaran*. Malang:Literasi Nusantara.
- Trianto . 2018 . Model Pembelajaran Terpadu . Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Tyas, L. C. 2020. *Keefektifan Model Make a Match Berbantuan Media Flashcard Terhadap Muatan Pelajaran IPS Peserta didik Kelas V SDN Segugus Imam Bonjol Kabupaten Pemalang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Ulfa, N. M. 2020. Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42.
- Widana, I. W. 2017. *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Jakarta.
- Winataputra. dkk. 2013. *Materi dan Pembelajaran PKn. SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. 2019. Optimalisasi peran pendidik pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79-96.