



## **PEMANFAATAN MEDIA KONKRET "MAKE A MATCH" SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN ANTUSIASME BELAJAR MURID SDN ROWOBELANG**

Affan Rafi Saputra<sup>1</sup>, Puja Wahyu Ningrum<sup>2</sup>, Muhammad Fahrur Nada<sup>3</sup>, Mutiara Lutfi Ghumaisa<sup>4</sup>, Ega Putra Sabana<sup>5</sup>, Rina Nuraeni<sup>6</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>123456</sup>  
Universitas Negeri Semarang<sup>123456</sup>

<sup>1</sup>[affanrafi088@students.unnes.ac.id](mailto:affanrafi088@students.unnes.ac.id), <sup>2</sup>[pujawahyu@students.unnes.ac.id](mailto:pujawahyu@students.unnes.ac.id),  
<sup>3</sup>[fahrunnada19@students.unnes.ac.id](mailto:fahrunnada19@students.unnes.ac.id), <sup>4</sup>[mutiarylutfighumaisa@students.unnes.ac.id](mailto:mutiarylutfighumaisa@students.unnes.ac.id),  
<sup>5</sup>[egaputras03@students.unnes.ac.id](mailto:egaputras03@students.unnes.ac.id), <sup>6</sup>[rinanuraeni@mail.unnes.ac.id](mailto:rinanuraeni@mail.unnes.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media konkret berbasis permainan *Make a Match* dalam mendorong antusiasme belajar murid kelas III SDN Rowobelang pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya antusiasme belajar murid yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian terhadap pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam diskusi, terbatasnya keterlibatan selama kegiatan belajar, serta minimnya keberanian dalam menyampaikan pendapat. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 22 murid kelas III SDN Rowobelang yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan keabsahan data melalui triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media konkret *Make a Match* memberikan gambaran perubahan perilaku belajar murid selama pembelajaran. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian terhadap materi, keterlibatan dalam diskusi kelompok, kerja sama antarmurid, keberanian menyampaikan jawaban, serta respons yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil Lembar Kerja Murid (LKM) dan evaluasi lisan juga menunjukkan bahwa murid mampu mengenali contoh keberagaman budaya Indonesia setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan penelitian ini memberikan gambaran bahwa media konkret *Make a Match* berperan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, konkret, dan kolaboratif sehingga mampu mendorong antusiasme belajar murid pada konteks pembelajaran di kelas III SDN Rowobelang.

**Kata Kunci:** antusiasme belajar, *Make a Match*, media konkret, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar.

### **Abstract**

*This study aims to describe the role of the "Make a Match" game-based concrete learning medium in fostering learning enthusiasm among third-grade students at SDN Rowobelang regarding the topic of Indonesian cultural diversity. The study was motivated by the students' low learning enthusiasm, evidenced by a lack of attention during lessons, minimal participation in discussions, limited engagement in learning activities, and a lack of confidence in expressing opinions. A qualitative approach with a descriptive method was employed. The research subjects consisted of 22 third-grade students from SDN Rowobelang, selected through purposive sampling. Data were collected via observation, interviews, and documentation, then analyzed using an interactive analysis model—comprising data reduction, data display, and conclusion drawing—with data validity ensured through technique triangulation. The results indicate that the use of the "Make a Match" concrete medium fostered changes in student learning behavior. These changes were evident in increased attention to the subject matter, greater engagement in group discussions, improved peer cooperation, increased confidence in providing answers, and more active*

*responses throughout the learning process. Results from Student Worksheets (LKM) and oral evaluations further demonstrated that students were able to identify examples of Indonesian cultural diversity after participating in the learning activities. These findings illustrate that the "Make a Match" concrete medium plays a role in creating a more active, concrete, and collaborative learning environment, thereby boosting student learning enthusiasm in the third-grade classroom at SDN Rowobelang.*

**Keywords:** *learning enthusiasm, Make a Match, concrete medium, Pancasila Education, elementary school.*

## **A. Latar Belakang**

Pendidikan dasar merupakan jenjang penting dalam membentuk fondasi pengetahuan, karakter, dan sikap belajar murid. Pada tahap ini, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengenalkan nilai-nilai kebangsaan, keberagaman, tanggung jawab sosial, serta sikap saling menghargai sejak dini. Materi keberagaman budaya Indonesia, misalnya, tidak cukup disampaikan melalui penjelasan verbal semata karena murid perlu memperoleh pengalaman belajar yang konkret agar mampu mengenali dan memahami berbagai bentuk keragaman budaya secara lebih mudah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN Rowobelang, antusiasme murid dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum tampak secara optimal. Hal tersebut terlihat dari beberapa perilaku belajar, seperti sebagian murid kurang memperhatikan penjelasan guru, belum aktif menanggapi pertanyaan, dan cenderung menunggu arahan ketika diminta berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Pada saat pembelajaran berlangsung, keterlibatan murid dalam diskusi juga masih terbatas. Beberapa murid terlihat mudah kehilangan fokus, berbicara dengan teman di luar konteks pembelajaran, atau hanya mengikuti kegiatan apabila ditunjuk secara langsung oleh guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa persoalan utama yang muncul bukan sekadar berkaitan dengan minat belajar secara umum, melainkan lebih spesifik pada rendahnya antusiasme belajar yang tampak melalui perhatian, partisipasi, keterlibatan dalam diskusi, serta respons murid selama pembelajaran.

Rendahannya antusiasme belajar murid dapat berdampak pada kurang optimalnya proses pemahaman materi. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan penggunaan buku sebagai sumber utama sering kali membuat murid berada pada posisi pasif. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, kondisi tersebut dapat menyebabkan materi keberagaman budaya Indonesia dipahami secara terbatas sebagai hafalan nama daerah, rumah adat, atau pakaian tradisional, bukan sebagai pengalaman belajar yang menarik dan dekat dengan kehidupan murid. Oleh karena itu, guru perlu

menghadirkan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan perhatian, mendorong interaksi, serta memberi ruang kepada murid untuk belajar melalui aktivitas langsung.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah media konkret berbasis permainan *Make a Match*. Media konkret merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat diamati, disentuh, dan digunakan secara langsung oleh murid sehingga sesuai dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar. Murid kelas rendah cenderung lebih mudah memahami konsep apabila materi disajikan melalui benda, gambar, atau aktivitas yang bersifat visual dan manipulatif. Dalam pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia, *Make a Match* dapat diwujudkan melalui kartu bergambar rumah adat, pakaian tradisional, atau unsur budaya lain yang harus dicocokkan dengan daerah asalnya. Kegiatan mencocokkan pasangan tersebut memberi kesempatan kepada murid untuk mengamati, berdiskusi, bertanya, mengambil keputusan, dan bekerja sama dengan teman sekelompok.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dan model *Make a Match* dapat mendukung pembelajaran yang lebih aktif di sekolah dasar. Mauliddia et al. (2022) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran visual pada muatan PPKn mampu menarik perhatian murid dan membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Hadijah et al. (2022) menemukan bahwa model *Make a Match* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik pada muatan PPKn karena menghadirkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan melibatkan murid secara langsung. Selain itu, Syahfitri et al. (2023) menunjukkan bahwa media permainan dalam pembelajaran PKN dapat membantu mengurangi kejenuhan serta mendorong keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa media berbasis permainan memiliki potensi untuk mendukung keterlibatan murid dalam pembelajaran sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih banyak menempatkan *Make a Match* sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan minat atau hasil belajar secara kuantitatif. Kajian yang secara khusus mendeskripsikan pemanfaatan media konkret *Make a Match* untuk melihat antusiasme belajar murid melalui indikator perhatian, partisipasi, keterlibatan diskusi, kerja sama, dan respons selama pembelajaran masih perlu diperluas, terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas rendah sekolah dasar. Selain itu, konteks pembelajaran di SDN Rowobelang memiliki karakteristik tersendiri karena permasalahan yang muncul tidak hanya berkaitan dengan pemahaman materi, tetapi juga dengan rendahnya keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Celah inilah yang menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media konkret *Make a Match* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman

budaya Indonesia di kelas III SDN Rowobelang. Penelitian ini tidak diarahkan untuk menguji efektivitas secara statistik, melainkan untuk mendeskripsikan bagaimana media konkret *Make a Match* berperan dalam mendorong antusiasme belajar murid. Antusiasme tersebut diamati melalui perhatian murid terhadap kegiatan pembelajaran, keterlibatan dalam diskusi kelompok, partisipasi dalam mencocokkan kartu, keberanian menyampaikan jawaban, serta respons murid selama proses pembelajaran berlangsung.

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pendeskripsian proses pemanfaatan media konkret *Make a Match* dan perubahan perilaku belajar murid selama pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini tidak diarahkan untuk menguji efektivitas media secara statistik, melainkan untuk menggambarkan bagaimana media konkret *Make a Match* berperan dalam mendorong antusiasme belajar murid berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian dilaksanakan pada 3 November 2025 di kelas III SDN Rowobelang. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas III yang berjumlah 22 orang. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kelas III dipilih karena berdasarkan observasi awal menunjukkan adanya kebutuhan pembelajaran yang lebih aktif dan konkret, terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia. Seluruh murid dalam kelas tersebut dilibatkan karena mereka mengikuti proses pembelajaran secara langsung menggunakan media konkret *Make a Match*. Selain murid, guru kelas juga menjadi informan pendukung untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran dan respons murid selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama  $2 \times 2$  jam pelajaran, dengan alokasi waktu 35 menit pada setiap jam pelajaran. Media konkret *Make a Match* yang digunakan berupa kartu bergambar rumah adat dan pakaian tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Murid dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok memperoleh amplop berisi kartu gambar yang harus dicocokkan dengan daerah asalnya melalui Lembar Kerja Murid (LKM). Selama kegiatan berlangsung, murid diarahkan untuk mengamati gambar, berdiskusi dengan anggota kelompok, mencocokkan pasangan kartu, menempelkan hasil kerja, dan menyampaikan jawaban secara lisan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati antusiasme belajar murid sebelum dan selama penerapan media konkret *Make a Match*. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pendukung mengenai respons murid dan pandangan

guru terhadap proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung berupa foto kegiatan, hasil Lembar Kerja Murid, catatan pembelajaran, serta dokumen lain yang relevan dengan pelaksanaan pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator antusiasme belajar, yaitu perhatian murid terhadap penjelasan dan kegiatan pembelajaran, partisipasi dalam diskusi kelompok, keterlibatan dalam mencocokkan kartu, keberanian menyampaikan pendapat atau jawaban, kerja sama dengan anggota kelompok, serta respons verbal maupun nonverbal selama pembelajaran. Indikator tersebut digunakan sebagai panduan untuk mencatat perilaku belajar murid secara deskriptif, bukan untuk menghasilkan skor kuantitatif.

Pedoman wawancara disusun untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran sebelum penggunaan media, respons murid terhadap kegiatan *Make a Match*, perubahan perilaku belajar yang terlihat selama pembelajaran, serta kendala yang muncul dalam pelaksanaan kegiatan. Wawancara dilakukan secara sederhana dan menyesuaikan konteks sekolah dasar agar informasi yang diperoleh tetap sesuai dengan pengalaman belajar murid. Pedoman dokumentasi digunakan untuk mencatat bukti visual dan dokumen pendukung, seperti proses diskusi kelompok, aktivitas mencocokkan kartu, hasil LKM, serta kegiatan evaluasi lisan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilah data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang relevan dengan fokus penelitian, terutama data yang berkaitan dengan perhatian, partisipasi, keterlibatan, kerja sama, dan respons murid. Data yang tidak berkaitan langsung dengan fokus penelitian tidak digunakan dalam analisis.

Pada tahap penyajian data, hasil penelitian disusun dalam bentuk uraian naratif dan kategori tematik. Kategori tematik yang digunakan meliputi kondisi awal antusiasme belajar, pelaksanaan media konkret *Make a Match*, perubahan perhatian dan fokus murid, partisipasi dalam diskusi kelompok, kerja sama antarmurid, serta respons murid terhadap evaluasi pembelajaran. Selain itu, data juga disajikan dalam bentuk perbandingan deskriptif antara kondisi sebelum dan selama penerapan media berdasarkan indikator yang sama, sehingga perubahan perilaku belajar murid dapat terlihat secara lebih jelas.

Pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti menafsirkan data yang telah direduksi dan disajikan untuk memperoleh gambaran mengenai peran media konkret *Make a Match* dalam mendorong antusiasme belajar murid. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Triangulasi ini dilakukan agar temuan penelitian tidak hanya bergantung pada satu sumber data, melainkan diperkuat oleh berbagai bukti yang saling mendukung.

### C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia di kelas III SDN Rowobelang. Penyajian hasil difokuskan pada antusiasme belajar murid yang diamati melalui beberapa indikator, yaitu perhatian terhadap pembelajaran, partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam kegiatan mencocokkan kartu, kerja sama kelompok, keberanian menyampaikan jawaban, serta respons murid selama kegiatan berlangsung. Data disajikan secara deskriptif-kualitatif, sehingga temuan penelitian tidak dimaksudkan untuk menunjukkan efektivitas secara statistik, tetapi untuk menggambarkan perubahan perilaku belajar murid selama pemanfaatan media konkret *Make a Match*.

### D. Kondisi Awal Pembelajaran

Berdasarkan observasi awal sebelum penggunaan media konkret *Make a Match*, antusiasme belajar murid kelas III SDN Rowobelang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum tampak secara optimal. Ketika guru menjelaskan materi keberagaman budaya Indonesia, sebagian murid belum menunjukkan perhatian penuh terhadap pembelajaran. Beberapa murid terlihat berbicara dengan teman sebangku, memainkan alat tulis, atau hanya memperhatikan ketika guru memberikan teguran atau pertanyaan langsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perhatian murid terhadap materi masih perlu diperkuat melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan aktivitas langsung.

Keterlibatan murid dalam diskusi dan tanya jawab juga masih terbatas. Pada saat guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa murid yang berani menjawab secara sukarela, sedangkan sebagian lainnya cenderung diam dan menunggu teman lain memberikan jawaban. Dalam kegiatan pembelajaran awal, murid juga belum banyak menunjukkan inisiatif untuk bertanya atau menghubungkan materi dengan pengalaman yang mereka miliki. Temuan ini menunjukkan bahwa antusiasme belajar murid tidak hanya berkaitan dengan rasa senang mengikuti pelajaran, tetapi juga terlihat dari perhatian, partisipasi, keberanian merespons, dan keterlibatan aktif selama proses belajar.

Secara umum, kondisi awal pembelajaran menunjukkan bahwa murid membutuhkan media yang dapat membantu mereka lebih fokus, aktif, dan terlibat secara langsung. Materi keberagaman budaya Indonesia yang memuat berbagai contoh rumah adat, pakaian tradisional, dan asal daerah lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media visual dan kegiatan manipulatif. Oleh

karena itu, penggunaan media konkret *Make a Match* dipilih sebagai alternatif pembelajaran yang memberi kesempatan kepada murid untuk belajar melalui kegiatan mengamati, mencocokkan, berdiskusi, dan menyampaikan hasil kerja kelompok.

#### **E. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Make a Match***

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kartu bergambar rumah adat dan pakaian tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan singkat mengenai keberagaman budaya Indonesia. Setelah itu, murid dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok memperoleh amplop berisi kartu gambar dan lembar kerja yang harus diselesaikan bersama. Pembagian kelompok dilakukan agar murid memiliki kesempatan untuk saling berdiskusi, berbagi tugas, dan bekerja sama dalam menemukan pasangan gambar dengan daerah asal yang sesuai.

Pada tahap pelaksanaan, setiap kelompok diminta mengamati gambar, mencocokkan kartu dengan informasi daerah asal, lalu menempelkan hasil pencocokan pada lembar kerja kelompok. Selama kegiatan berlangsung, murid terlihat lebih banyak melakukan interaksi dibandingkan saat pembelajaran awal. Beberapa murid mengajukan pertanyaan kepada teman sekelompoknya ketika menemukan gambar yang belum mereka kenali. Misalnya, pada catatan observasi ditemukan adanya murid yang bertanya, "Ini rumah adat yang atapnya runcing dari daerah mana? Sumatra Barat ya?". Pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar mendorong rasa ingin tahu murid terhadap materi yang sedang dipelajari.

Selain itu, pembagian peran dalam kelompok membantu murid untuk terlibat dalam kegiatan. Murid yang bertugas sebagai penulis mencatat hasil diskusi, murid yang bertugas menempel gambar memastikan pasangan kartu sesuai, sedangkan anggota lain membantu mengamati dan memberikan pendapat. Melalui pembagian peran tersebut, murid tidak hanya menjadi pendengar, tetapi ikut mengambil bagian dalam proses penyelesaian tugas. Dokumentasi kegiatan juga menunjukkan bahwa murid berkumpul bersama kelompoknya, memperhatikan kartu gambar, dan mendiskusikan jawaban sebelum menempelkannya pada lembar kerja.

#### **F. Perubahan Antusiasme Belajar berdasarkan Indikator Observasi**

Perubahan antusiasme belajar murid terlihat dari beberapa indikator yang diamati selama pembelajaran berlangsung. Perubahan tersebut disajikan secara deskriptif dengan membandingkan kondisi awal dan kondisi selama penggunaan media konkret *Make a Match*.

**Tabel 1. Perbandingan Antusiasme Belajar Murid Sebelum dan Selama Penggunaan Media *Make a Match***

<b>Indikator Antusiasme</b>	<b>Kondisi Awal Pembelajaran</b>	<b>Kondisi Selama Penggunaan <i>Make a Match</i></b>
Perhatian terhadap pembelajaran	Sebagian murid belum memperhatikan penjelasan guru secara penuh dan mudah teralihkan oleh aktivitas lain.	Murid lebih sering memperhatikan kartu gambar, instruksi guru, dan hasil diskusi kelompok.
Partisipasi dalam diskusi	Diskusi masih terbatas dan hanya beberapa murid yang aktif menjawab pertanyaan.	Murid mulai terlibat dalam percakapan kelompok untuk menentukan pasangan gambar dan daerah asalnya.
Keterlibatan dalam aktivitas belajar	Murid cenderung menunggu arahan guru dan belum banyak menunjukkan inisiatif.	Murid terlibat dalam mengamati, mencocokkan, menempelkan gambar, dan menyelesaikan LKM.
Kerja sama kelompok	Interaksi antarmurid belum terlihat kuat karena pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru.	Murid saling memberi pendapat, membagi tugas, dan membantu teman yang belum mengenali gambar.
Keberanian menyampaikan jawaban	Sebagian murid masih ragu menjawab pertanyaan secara lisan.	Murid lebih berani menyampaikan hasil kerja kelompok dan menjawab pertanyaan evaluasi lisan.
Respons terhadap pembelajaran	Respons murid cenderung pasif dan bergantung pada pertanyaan guru.	Murid menunjukkan respons lebih aktif, seperti bertanya, menunjuk gambar, dan mengomentari jawaban teman.

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa penggunaan media konkret *Make a Match* memberikan gambaran perubahan perilaku belajar murid dari yang semula cenderung pasif menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Perubahan paling menonjol terlihat pada perhatian murid terhadap objek belajar dan keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok. Kartu bergambar menjadi stimulus visual yang membantu murid memusatkan perhatian pada materi. Murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan aktivitas langsung dengan mengamati gambar, membandingkan pilihan, dan menentukan pasangan jawaban bersama teman.

Catatan observasi menunjukkan bahwa beberapa murid yang sebelumnya kurang aktif mulai ikut memberikan pendapat ketika kelompoknya menentukan pasangan gambar. Misalnya, terdapat murid yang menyampaikan, "Bu, ini bajunya kayak yang dari Bali. Soalnya ada kain dan hiasan di kepalanya". Respons semacam ini memperlihatkan bahwa murid mulai menghubungkan informasi visual dengan pengetahuan atau pengalaman yang mereka miliki. Dengan demikian, antusiasme belajar tidak hanya terlihat dari ekspresi senang, tetapi juga dari keterlibatan kognitif murid dalam mengamati, membandingkan, dan mengemukakan pendapat.

#### G. Hasil Lembar Kerja Murid (LKM) dan Evaluasi Lisan

Setelah kegiatan *Make a Match* dilaksanakan, murid mengerjakan Lembar Kerja Murid sebagai bentuk evaluasi terhadap pemahaman materi keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan dokumentasi hasil LKM, sebagian besar murid mampu mencocokkan gambar rumah adat dan pakaian tradisional dengan daerah asalnya secara tepat. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas mencocokkan kartu membantu murid mengenali unsur budaya daerah melalui pengalaman visual dan diskusi kelompok.

Temuan dari LKM juga didukung oleh evaluasi lisan yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran. Pada sesi ini, murid diminta menjawab pertanyaan guru mengenai contoh rumah adat, pakaian tradisional, dan asal daerahnya. Murid menunjukkan respons yang lebih baik dibandingkan kondisi awal karena beberapa murid berani menjawab tanpa harus ditunjuk secara langsung. Salah satu bentuk respons murid dapat dituliskan sebagai berikut: "Itu rumah adat Gadang dari Sumatra Barat, Bu. Saya ingat karena tadi gambarnya atapnya runcing". Respons tersebut menunjukkan bahwa murid mampu mengingat kembali informasi yang diperoleh selama kegiatan kelompok.

Hasil LKM dan evaluasi lisan dalam penelitian ini tidak digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media secara kuantitatif, tetapi sebagai data pendukung yang memperlihatkan bahwa murid dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dan menunjukkan pemahaman terhadap materi. Dengan kata lain, hasil evaluasi digunakan untuk memperkuat temuan observasi bahwa media

konkret *Make a Match* membantu murid terlibat dalam pembelajaran dan memahami materi melalui aktivitas yang lebih konkret.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media konkret *Make a Match* memberikan gambaran adanya perubahan perilaku belajar murid kelas III SDN Rowobelang selama pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia. Perubahan tersebut tampak melalui meningkatnya perhatian murid terhadap objek belajar, keterlibatan dalam diskusi kelompok, kerja sama antarmurid, serta keberanian dalam menyampaikan jawaban. Temuan ini menunjukkan bahwa antusiasme belajar murid tidak hanya dapat diamati melalui ekspresi senang, tetapi juga melalui perilaku belajar yang lebih aktif, fokus, dan responsif selama kegiatan berlangsung.

Unsur permainan dalam media *Make a Match* berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi murid. Pada kondisi awal, sebagian murid cenderung pasif dan mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung secara verbal. Setelah kartu bergambar digunakan, murid mulai memperhatikan gambar rumah adat dan pakaian tradisional secara lebih saksama. Mereka membandingkan gambar, mendiskusikan kemungkinan asal daerah, dan mencoba mencocokkan kartu dengan jawaban yang sesuai. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong murid untuk terlibat dalam proses mengamati, berpikir, dan mengambil keputusan.

Penggunaan media konkret juga sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar yang masih membutuhkan bantuan visual dan aktivitas langsung untuk memahami konsep. Materi keberagaman budaya Indonesia dapat menjadi abstrak apabila hanya dijelaskan melalui ceramah atau bacaan. Melalui kartu bergambar, konsep tersebut menjadi lebih mudah diamati karena murid dapat melihat bentuk rumah adat dan pakaian tradisional secara langsung. Hal ini membantu murid memusatkan perhatian pada materi dan menghubungkan informasi yang disampaikan guru dengan gambar yang mereka gunakan dalam kegiatan kelompok. Dengan demikian, media konkret *Make a Match* berperan sebagai jembatan antara konsep yang dijelaskan guru dan pengalaman belajar yang dialami murid.

Selain membantu perhatian dan pemahaman visual, media *Make a Match* juga mendorong terjadinya interaksi sosial dalam pembelajaran. Pada saat kegiatan kelompok berlangsung, murid saling bertanya, memberikan pendapat, dan membantu teman yang belum mengenali gambar tertentu. Pembagian peran dalam kelompok membuat murid memiliki tanggung jawab masing-masing, baik sebagai penulis, pengamat gambar, maupun penempel jawaban. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru, tetapi memberi ruang kepada murid untuk berpartisipasi secara kolaboratif. Interaksi semacam ini penting karena antusiasme belajar pada murid sekolah dasar dapat tumbuh ketika mereka merasa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Lembar Kerja Murid dan evaluasi lisan juga memperkuat temuan observasi. Murid mampu mencocokkan beberapa gambar budaya dengan daerah asalnya dan menunjukkan respons yang lebih aktif ketika guru memberikan pertanyaan lisan. Temuan ini tidak dimaknai sebagai bukti efektivitas secara statistik, tetapi sebagai data pendukung bahwa kegiatan *Make a Match* membantu murid mengikuti pembelajaran secara lebih konkret dan bermakna. Dengan kata lain, hasil LKM dan evaluasi lisan digunakan untuk menunjukkan bahwa keterlibatan murid selama proses pembelajaran berkaitan dengan kemampuan mereka dalam mengenali materi keberagaman budaya Indonesia.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Mauliddia et al. (2022) yang menjelaskan bahwa media visual dalam pembelajaran PPKn dapat membantu menarik perhatian murid dan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Hadijah et al. (2022) juga menunjukkan bahwa model *Make a Match* dapat menghadirkan kegiatan belajar yang menyenangkan karena murid terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, Syahfitri et al. (2023) menemukan bahwa media permainan dalam pembelajaran PKn dapat mengurangi kejenuhan dan mendorong keterlibatan murid. Kesamaan temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan media konkret berbasis permainan relevan diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Meskipun demikian, temuan penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah murid sebanyak 22 orang dan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas atau untuk menyatakan efektivitas media secara kuantitatif. Temuan penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai gambaran kontekstual mengenai peran media konkret *Make a Match* dalam mendorong antusiasme belajar murid kelas III SDN Rowobelang pada materi keberagaman budaya Indonesia.

## H. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media konkret *Make a Match* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia memberikan gambaran adanya perubahan perilaku belajar murid kelas III SDN Rowobelang. Perubahan tersebut terlihat melalui perhatian murid yang lebih terarah pada objek pembelajaran, keterlibatan dalam diskusi kelompok, kerja sama antarmurid, keberanian menyampaikan jawaban, serta respons yang lebih aktif selama kegiatan berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa media konkret *Make a Match* berperan dalam mendorong antusiasme belajar murid melalui aktivitas yang bersifat visual, konkret, dan kolaboratif.

Penggunaan kartu bergambar rumah adat dan pakaian tradisional membantu murid mengikuti pembelajaran secara lebih aktif karena materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui kegiatan mengamati,

mencocokkan, berdiskusi, dan menyampaikan hasil kerja. Hasil Lembar Kerja Murid dan evaluasi lisan menjadi data pendukung yang menunjukkan bahwa murid dapat mengenali beberapa contoh keberagaman budaya Indonesia setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, temuan tersebut tidak dimaksudkan untuk menyatakan efektivitas media secara statistik, melainkan sebagai gambaran deskriptif mengenai peran media konkret *Make a Match* dalam mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek 22 murid dan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan secara luas pada semua konteks pembelajaran sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas, jenjang kelas yang berbeda, atau menggunakan pendekatan kuantitatif maupun campuran apabila ingin menguji efektivitas media *Make a Match* terhadap antusiasme atau hasil belajar murid secara lebih terukur.

### Daftar Pustaka

- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran media interaktif dalam pembelajaran PPKn terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(4), 761–767.
- Dwisa, S. O. M., Maryono, M., & Sholeh, M. (2022). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan keaktifan siswa pada kelas V SDN 078/I Teluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1036–1045.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Hadijah, S., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh model *Make a Match* terhadap minat belajar peserta didik pada muatan materi PPKn kelas IV SDN 26 Cakranegara tahun pelajaran 2021/2022. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 103–112.
- Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021). “*Make a Match* model” for improving the understanding of concepts and student learning results. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 3(1), 48–56. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v3i1.10269>
- Mauliddia, A. M., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran *Ritatoon* untuk menarik minat belajar siswa pada mata

- pelajaran PPKn kelas IV SDN 1 Kerumut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 729-734. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.585>
- Pratama, C. E., Suryanti, S., & Rini, S. (2024). Upaya peningkatan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbantuan media konkret. *International Conference on Lesson Study*, 1(1), 475-484.
- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiah. (2020). Penggunaan metode Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Educational Journal of Elementary School*, 1(1), 19-24.
- Seran, S. G. R., Riwu Ga, P., & Adoe, T. Y. N. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya siswa kelas V SD Pelangi Manulai II. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 814-822.
- Styaningsih, D. E., Bahtiar, Y., Ma'arif, I. B., & Khasibah, N. (2025). Improving learning outcomes through direct learning models using concrete media. *SCHOOLAR: Social and Literature Study in Education*, 4(3), 1-9.
- Syahfitri, R., Nasution, S., & Rambe, R. N. (2023). Pengaruh media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat siswa pada mata pelajaran PKn kelas 4 SD Muhammadiyah 08. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 138-153. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.428>
- Wirda, E., & Lumban Gaol, R. (2024). Training in civics with slide media, pictures and concrete objects in class II students of elementary school Despot Alue Bujok in 2024. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 7-11.