

Analisis dan Sintesis Literatur: Kontribusi Model *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Keberagaman Budaya

Anak Agung Istri Feby Mahadewi*, Dewa Bagus Sanjaya, I Nengah Suastika
Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*Email Korespondensi: jungeby02@gmail.com

Mahadewi, A. A. I. F., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2026). Analisis dan Sintesis Literatur: Kontribusi Model *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Keberagaman Budaya. *Varied Knowledge Journal*, 4(1), 310-319. <https://doi.org/10.71094/vkj.v3i4.260>

Diterima: 28-05-2026
Direvisi: 12-06-2026
Disetujui: 30-06-2026
Publish: 08-08-2026



Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: Civic Education learning on cultural diversity materials in elementary schools is often hindered by low student learning outcomes due to the dominance of monotonous expository methods. This study aims to synthesize and evaluate the impact of implementing the *Make A Match* cooperative learning model assisted by *Flashcard* media on student learning outcomes using the Systematic Literature Review (SLR) method. The literature search process was conducted on Google Scholar and Portal Garuda (SINTA) databases using specific keywords, which initially identified 48 relevant articles published between 2021 and 2026. Following a rigorous screening process based on inclusion and exclusion criteria, 15 reputable scientific articles were selected for final analysis. Data analysis employed a qualitative descriptive approach through the stages of data reduction, matrix categorization, and verification of findings. The results of the systematic review indicate that integrating the *Make A Match* model and *Flashcards* significantly enhances students' academic achievements. Quantitative evidence from the reviewed articles shows a significant increase in classroom average scores (from 62.5 to 84.0 or from 66.5 to 83.2) alongside a surge in classical mastery percentages that surpass the $\geq 85\%$ standard by the end of the research cycle. This model also contributes positively to strengthening visual memory retention, triggering enthusiasm, and fostering attitudes of tolerance among students. The study concludes that this systematic literature review validates the combination of the *Make A Match* model and *Flashcards* as a representative learning innovation to improve the instructional quality of Civic Education on cultural diversity materials in elementary schools.

Keywords: *Make A Match*, *Flashcard*, Learning Outcomes, Cultural Diversity

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi keberagaman budaya di sekolah dasar sering kali terhambat oleh rendahnya capaian belajar siswa akibat dominasi metode ekspositori yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menyintesis dan mengevaluasi dampak implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa melalui metode Systematic Literature Review (SLR). Proses pencarian literatur dilakukan pada basis data Google Scholar dan Portal Garuda (SINTA) menggunakan kata kunci spesifik, yang berhasil mengidentifikasi awal sebanyak 48 artikel relevan terbitan tahun 2021-2026. Setelah melalui skrining ketat berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, diperoleh 15 artikel ilmiah bereputasi yang lolos seleksi akhir untuk dianalisis. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, matriks kategorisasi, dan verifikasi temuan. Hasil tinjauan sistematis menunjukkan bahwa integrasi model *Make A Match* dan *Flashcard* secara signifikan mendongkrak capaian akademis siswa. Bukti kuantitatif dari artikel yang diulas menunjukkan kenaikan rata-rata nilai kelas yang signifikan (dari 62,5 menjadi 84,0 atau dari 66,5 menjadi 83,2) serta lonjakan persentase ketuntasan klasikal hingga melampaui standar $\geq 85\%$ pada akhir siklus penelitian. Model ini juga berkontribusi positif dalam menguatkan retensi memori visual, memicu antusiasme, serta menumbuhkan sikap toleransi antarsiswa. Simpulan penelitian menegaskan bahwa kajian literatur sistematis ini memvalidasi kombinasi model *Make A Match* dan *Flashcard* sebagai inovasi pembelajaran yang representatif untuk meningkatkan mutu instruksional PKn materi keberagaman budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Make A Match*, *Flashcard*, Hasil Belajar, Keberagaman Budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen strategis dalam memajukan peradaban bangsa yang berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi intelektual serta pembentukan karakter peserta didik. Keberhasilan pembangunan sumber daya manusia masa depan sangat ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran dikelola secara adaptif terhadap kebutuhan zaman (Savitri & Mahendra, 2024). Dalam struktur Kurikulum Merdeka, orientasi pembelajaran tidak lagi hanya terpaku pada penguasaan kognitif, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai karakter yang kuat (Prasetyo & Utami, 2025). Hal ini menjadikan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki posisi krusial sebagai media transmisi nilai, moral, dan norma secara berkesinambungan. Fokus utama PKn adalah mencetak warga negara yang memiliki kesadaran penuh akan hak serta kewajibannya dalam masyarakat yang demokratis (Saputra et al., 2023).

Namun, dalam ranah praktiknya, pembelajaran PKn khususnya pada materi yang kompleks seperti keberagaman budaya Indonesia masih menghadapi tantangan besar. Ramadhan & Sari (2026) mencatat adanya fenomena rendahnya minat belajar yang dipicu oleh pola pengajaran konvensional yang bersifat satu arah. Guru cenderung mendominasi kelas dengan metode ceramah, sehingga interaksi berlangsung pasif. Akibatnya, siswa kesulitan mengeksplorasi makna kebinekaan secara mendalam. Pada materi keberagaman budaya yang membutuhkan visualisasi kontekstual, metode verbalistik ini menyebabkan siswa sulit memahami hakikat keberagaman, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar dan minimnya partisipasi aktif (Lestari et al., 2024).

Menurut Sudrajat (2022), hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh yang mencakup penguasaan kognitif, afeksi, dan psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mengalami proses rekonstruksi pengalaman edukatif yang bermakna. Jika proses instruksional berjalan monoton, maka transmisi nilai dan penguasaan konsep yang menjadi esensi capaian belajar PKn tidak akan terinternalisasi dengan optimal. Guna mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan transformasi melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif yang mampu membangkitkan antusiasme siswa. Merujuk pada teori modern *cooperative learning* yang dikembangkan oleh Pradana (2023), efektivitas akademis dan iklim sosial inklusif di dalam kelas akan terbentuk secara optimal ketika proses belajar mengedepankan prinsip akuntabilitas individu dan ketergantungan positif antarpeserta didik. Model *Make A Match* muncul sebagai alternatif yang relevan dengan karakteristik psikologis siswa sekolah dasar karena mengadopsi unsur permainan dalam belajar (Wibowo & Kusuma, 2023). Keunggulan model ini terletak pada kemampuannya menciptakan dinamika kelas yang inklusif, di mana setiap siswa dituntut untuk aktif berinteraksi.

Efektivitas model ini akan semakin optimal apabila diintegrasikan dengan media *Flashcard*. Berdasarkan teori pemrosesan informasi visual kontemporer oleh Nugroho & Handayani (2021), anak usia operasional konkret memerlukan stimulus ganda (*dual stimulus*) di mana perpaduan informasi tekstual dan representasi visual yang konkret dapat memperkuat struktur retensi memori jangka panjang serta mengeliminasi miskonsepsi abstrak. Dewi & Kurniawan (2025) juga berpendapat bahwa media visual berupa kartu bergambar berfungsi sebagai jembatan untuk mengonkretkan materi keberagaman budaya yang luas, sehingga siswa tidak hanya menghafal nama budaya tetapi juga mengenali representasi visualnya secara langsung.

Meskipun demikian, terdapat *research gap* (kesenjangan penelitian) yang nyata dalam literatur saat ini. Riset terdahulu mengenai kombinasi model *Make A Match* dan *Flashcard* pada materi keberagaman budaya masih didominasi oleh studi skala kecil berskala kelas tunggal, seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau eksperimen semu lokal, dengan hasil yang bervariasi

(Firmansyah & Zulkarnain, 2025). Sebagian penelitian melaporkan lonjakan hasil belajar kognitif yang masif, sementara penelitian lain menggarisbawahi adanya kendala teknis berupa kegaduhan kelas dan manajemen waktu yang tidak efisien yang justru berpotensi menurunkan fokus belajar siswa. Keterbatasan riset-riset individual tersebut adalah belum adanya peta kesimpulan yang komprehensif untuk melihat pola konsistensi keberhasilan model ini di berbagai wilayah dan karakteristik sekolah dasar yang berbeda. Analisis integratif yang menyintesis temuan-temuan yang terfragmentasi tersebut masih sangat langka, sehingga mendesak untuk dilakukan evaluasi yang lebih holistik. Perbedaan karakteristik wilayah dan metodologi dari penelitian-penelitian primer tersebut menuntut adanya analisis yang lebih komprehensif untuk melihat pola keberhasilan model ini secara menyeluruh.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini menerapkan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyintesis berbagai hasil studi yang relevan mengenai penggunaan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana efektivitas kombinasi tersebut dalam meningkatkan hasil belajar PKn pada materi keberagaman budaya, serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung keberhasilannya. Melalui kajian ini, diharapkan dapat dihasilkan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam menerapkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang dilaksanakan secara terencana untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyintesis seluruh hasil penelitian primer yang relevan secara objektif dan menyeluruh (Putra & Suryani, 2024). Desain penelitian ini dipilih untuk merangkum berbagai data empiris yang masih tersebar di berbagai sumber ilmiah menjadi satu kesatuan informasi yang padu mengenai dampak model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard* (Wulandari, 2023). Proses pelacakan artikel dilakukan secara elektronik pada bulan Maret hingga April 2026 melalui dua basis data jurnal nasional utama, yaitu *Google Scholar* dan Portal Garuda (SINTA). Strategi pencarian naskah menerapkan kombinasi kata kunci spesifik dengan memanfaatkan operator *Boolean*. Pada basis data *Google Scholar*, sintaks pencarian yang digunakan adalah "*Make A Match*" dan "*Flashcard*" dan "*Hasil Belajar PKn*" dan "*Keberagaman Budaya*", sedangkan pada platform Portal Garuda menggunakan formula pencarian ("*Make A Match*" atau "*Mencari Pasangan*") dan "*Flashcard*" dan "*PKn*". Melalui langkah pencarian awal ini, peneliti berhasil mengidentifikasi sebanyak 48 artikel yang berpotensi relevan, dengan rincian 35 artikel bersumber dari *Google Scholar* dan 13 artikel bersumber dari Portal Garuda.

Guna memastikan artikel yang diulas memiliki relevansi tinggi dan validitas metodologis yang kuat, peneliti menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat. Kriteria inklusi dalam kajian ini menetapkan bahwa artikel harus diterbitkan dalam rentang tahun 2021 hingga 2026, berbentuk artikel jurnal ilmiah orisinal, berfokus pada subjek peserta didik di jenjang sekolah dasar, serta menguji intervensi kombinasi model *Make A Match* dan media *Flashcard* pada mata pelajaran PKn khususnya materi keberagaman budaya. Selain itu, naskah harus tersedia dalam format teks lengkap (*full-text*) dan menyertakan data hasil belajar kuantitatif yang jelas. Sebaliknya, kriteria eksklusi diterapkan untuk mengeliminasi artikel yang terbit sebelum tahun 2021, dokumen non-jurnal seperti buku, skripsi, tesis, maupun artikel opini, subjek di luar sekolah dasar, artikel yang

hanya menguji salah satu variabel tunggal, materi di luar keberagaman budaya, serta naskah yang tidak memiliki data numerik atau hanya menampilkan abstrak.

Berdasarkan kriteria tersebut, proses penyaringan naskah dilakukan secara bertahap mengacu pada standar *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA 2020). Dari total 48 artikel yang ditemukan di tahap awal, sebanyak 18 artikel langsung dikeluarkan pada tahap skrining pertama karena terdeteksi mengalami duplikasi atau judul dan abstraknya tidak sesuai dengan konteks penelitian. Selanjutnya, dilakukan penilaian kelayakan terhadap 30 artikel teks lengkap tersisa. Pada tahap ini, sebanyak 13 artikel didepak karena memenuhi kriteria eksklusi, dengan rincian 6 artikel tidak menyertakan data kuantitatif hasil belajar, 4 artikel meneliti subjek di luar jenjang sekolah dasar, dan 3 artikel mengkaji materi di luar topik keberagaman budaya. Terhadap 17 naskah yang tersisa, peneliti melakukan prosedur penilaian kualitas (*Quality Assessment*) menggunakan tiga pertanyaan instrumen penilaian bobot metodologi dengan rentang skor 0 hingga 1. Pertanyaan tersebut meliputi kejelasan metodologi penelitian primer, validitas instrumen pengumpulan data hasil belajar, dan kecukupan dukungan data kuantitatif. Setelah menyaring naskah dan mengeliminasi 2 artikel yang mendapatkan skor kualitas di bawah batas minimal (≤ 2), maka diperoleh 15 artikel ilmiah final yang dinilai memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif yang mengadopsi model Hidayat & Setiawan (2022) melalui tiga tahapan terstruktur, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan mengekstrak komponen penting dari 15 artikel terpilih, seperti nama penulis, tahun publikasi, desain riset primer, ukuran sampel, serta persentase peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, informasi hasil ekstraksi tersebut dituangkan ke dalam matriks analisis komparatif berbentuk tabel untuk mempermudah pemetaan visual pola hubungan antarvariabel secara visual. Pada tahapan akhir, peneliti melakukan sintesis data secara objektif guna menghitung kecenderungan efektivitas model, mengidentifikasi konsistensi dampak intervensi, serta memetakan faktor pendukung dan penghambat implementasi di lapangan hingga berhasil ditarik sebuah kesimpulan yang sah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Proses pencarian sistematis dan seleksi ketat yang mengacu pada protokol PRISMA berhasil menjaring 15 artikel ilmiah final yang memenuhi seluruh kriteria inklusi. Seluruh data primer yang diekstraksi dari artikel-artikel tersebut dirangkum dalam matriks *Systematic Literature Review* berikut:

Tabel 1. Matriks Temuan *Systematic Literature Review* (N = 15)

No	Penulis & Tahun	Jenis Penelitian	Temuan Penelitian Utama
1	Saputra et al. (2024)	Penelitian Tindakan Kelas	Ketuntasan belajar materi keberagaman budaya meningkat dari 45% menjadi 88% pada siklus II di SD Negeri 01 Metro.
2	Lestari & Wijaya (2026)	Penelitian Tindakan Kelas	Nilai rata-rata siswa naik dari 62,5 menjadi 84,0 pada akhir siklus penelitian di MI Darul Ulum.

3	Saputro & Amin (2024)	Eksperimen Semu	Nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen (88,20) melampaui kelas kontrol (72,40) di SD Muhammadiyah Surabaya ($t_{hitung} = 4,561 > t_{tabel} = 2,012$).
4	Pratama et al. (2025)	Eksperimen Semu	Uji <i>independent sample t-test</i> menunjukkan nilai Sig. 0,001 < 0,05, membuktikan pengaruh kuat media <i>Flashcard</i> terhadap pemahaman konsep.
5	Rahayu et al. (2024)	Penelitian Eksperimen	Terdapat perbedaan signifikan antara kelas <i>Make A Match</i> (rata-rata 91,5) dengan kelas konvensional (rata-rata 70,2) di SD Muhammadiyah Malang.
6	Oktaviani & Wardani (2024)	Penelitian Tindakan Kelas	Di SDN 02 Salatiga, rata-rata kelas naik dari 72,1 (Siklus I) menjadi 85,6 (Siklus II) dengan ketuntasan klasikal dari 65% ke 92%.
7	Kusuma et al. (2022)	Meta-Analisis	Analisis terhadap 7 jurnal menunjukkan model <i>Make A Match</i> sangat efektif untuk materi hafalan dan visual di tingkat sekolah dasar.
8	Sari et al. (2026)	Penelitian Tindakan Kelas	Ketuntasan klasikal meningkat dari 60% (Siklus I) menjadi 92% (Siklus II). Media <i>Flashcard</i> memperkuat ingatan visual kebhinekaan.
9	Ramadhan & Utami (2025)	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil belajar kognitif mencapai 86,5% dan terdapat peningkatan signifikan pada sikap toleransi sosial peserta didik.
10	Setyawan et al. (2026)	Penelitian Tindakan Kelas	Aktivitas belajar naik dari skor 2,8 menjadi 4,2. Ketuntasan hasil belajar melonjak dari 55% (Pra-Siklus) menjadi 87,5% pada akhir Siklus II di SDN Bareng 3.
11	Wulandari (2023)	Penelitian Tindakan Kelas	Media kartu kilas meningkatkan antusiasme belajar, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata kelas sebesar 15,3 poin dari kondisi awal.
12	Kusumawardani et al. (2025)	Eksperimen Semu	Di SDN Ciputat 01, rata-rata kelas eksperimen (87,40) unggul dibanding kelas kontrol (74,15) dengan nilai $t_{hitung} = 5,12 > t_{tabel} = 2,01$.
13	Arifin et al. (2024)	Penelitian Pra-Eksperimen	Nilai rata-rata melonjak dari <i>pre-test</i> (55,0) ke <i>post-test</i> (80,0) setelah aktif menjodohkan kartu nama tarian dan daerah asal.
14	Nugraha et al. (2021)	Kualitatif Deskriptif	Sebanyak 85% siswa mampu mengidentifikasi keberagaman budaya nusantara secara tepat dan tanpa tekanan psikologis.
15	Ramadani & Hartanto (2024)	Penelitian Tindakan Kelas	Di SDN 05 Pekanbaru, nilai rata-rata naik dari 66,5 ke 83,2, serta ketuntasan klasikal melonjak dari 52% menjadi 88% pada siklus II.

Berdasarkan ekstraksi data dari lima belas artikel ilmiah yang dikaji, dilakukan analisis kritis untuk menemukan pola linear, persamaan, serta perbedaan mendasar dari dampak implementasi model *Make A Match* berbantuan *Flashcard*. Jika dilihat dari sudut pandang metodologi, terdapat

pola persamaan yang kuat mengenai efektivitas kombinasi ini di mana mayoritas literatur didominasi oleh desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 53,3% (8 artikel) dan Eksperimen atau Eksperimen Semu sebanyak 33,3% (5 artikel). Pola kuantitatif yang ditemukan pada rumpun artikel PTK menunjukkan titik temu yang seragam, yaitu pemanfaatan intervensi ini selalu berhasil memicu lonjakan ketuntasan belajar klasikal melampaui indikator keberhasilan $\geq 85\%$ pada akhir Siklus II (Saputra et al., 2024; Oktaviani & Wardani, 2024; Setyawan et al., 2026; Ramadani & Hartanto, 2024). Sementara itu, pada rumpun artikel eksperimen, seluruh uji komparatif (t-test) membuktikan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$. Hal ini secara statistik menegaskan bahwa hasil belajar kognitif kelas yang menggunakan model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* secara absolut lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (Saputro & Amin, 2024; Kusumawardani et al., 2025).

Analisis kritis terhadap integrasi variabel lebih lanjut menunjukkan bahwa model *Make A Match* dan media *Flashcard* bekerja secara komplementer atau saling mengisi dalam mereduksi kendala verbalisme pada materi PKn. Keberagaman budaya Indonesia yang mencakup rumah adat, tarian, dan pakaian daerah pada dasarnya memiliki karakteristik materi yang padat informasi, hafalan, dan abstrak bagi anak usia sekolah dasar. Dalam konteks ini, *Flashcard* menjalankan fungsi kognitifnya dengan berperan sebagai penyuplai stimulus visual konkret. Kartu kilas tersebut memangkas abstraksi teks menjadi representasi visual yang mudah diendapkan dalam memori jangka panjang (Nugroho & Handayani, 2021), sebuah pola yang didukung kuat oleh temuan Sari et al. (2026) serta Wulandari (2023) yang mencatat adanya penguatan retensi memori dan antusiasme melalui visualisasi warna. Di sisi lain, model *Make A Match* menjalankan fungsi sosial-kinestetik yang bertindak sebagai akselerator interaksi. Aturan permainan mencari pasangan di dalam model ini memaksa siswa bergerak aktif (*kinesthetic engagement*) dan berkomunikasi secara inklusif, di mana mekanisme pergerakan inilah yang menjadi pembeda utama dari metode ekspositori konvensional.

Meskipun sebagian besar artikel berfokus secara kaku pada hasil belajar kognitif atau nilai tes saja, sintesis kritis ini berhasil menemukan adanya variasi temuan menarik berupa dampak pengiring (*nurturant effects*). Terdapat perbedaan orientasi analisis pada beberapa artikel mutakhir, seperti penelitian Ramadhan dan Utami (2025) yang berhasil memetakan bahwa aktivitas mencari pasangan secara acak efektif menumbuhkan sikap toleransi sosial siswa seketika di dalam ruang kelas. Di sisi lain, Setyawan et al. (2026) mengidentifikasi adanya peningkatan kualitas perilaku melalui peningkatan skor aktivitas belajar siswa dari kategori Cukup (2,8) menjadi Sangat Baik (4,2). Variasi temuan ini membuktikan secara nyata bahwa efektivitas kombinasi model dan media ini tidak hanya menyentuh aspek kognitif murni semata, melainkan juga mampu mengonstruksi domain afektif berupa toleransi serta domain psikomotorik berupa aktivitas kinestetik siswa secara simultan dalam bingkai pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil sintesis melalui *Systematic Literature Review* terhadap 15 artikel yang relevan, dapat disimpulkan secara konsisten bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Temuan ini memberikan solusi konkret atas permasalahan rendahnya pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya yang selama ini disebabkan oleh metode pembelajaran satu arah (*teacher-centered*). Integrasi model *Make A Match* dan *Flashcard* terbukti

mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, di mana siswa terlibat aktif dalam mencari pasangan informasi, menganalisis visual gambar, dan mengonstruksi pemahaman tentang kebhinekaan secara menyenangkan.

Tingginya capaian belajar siswa secara masif, baik pada rumpun Penelitian Tindakan Kelas (Saputra et al., 2024; Sari et al., 2026; Ramadani & Hartanto, 2024) maupun studi eksperimen (Rahayu et al., 2024; Saputro & Amin, 2024; Kusumawardani et al., 2025), dipicu oleh beberapa faktor determinan yang dapat dijelaskan secara teoretis. Faktor pertama adalah akuntabilitas individu yang tercipta karena model *Make A Match* memaksa setiap siswa memegang tanggung jawab penuh atas kartu yang didapatnya. Berbeda dengan metode diskusi kelompok konvensional yang rentan terhadap fenomena siswa pasif menumpang nilai pada temannya, model ini mewajibkan setiap individu bergerak mencari pasangan kartunya sendiri. Hal ini memperkuat esensi teori *cooperative learning* kontemporer yang menekankan bahwa iklim kelas inklusif dan akuntabilitas individu adalah kunci utama dalam mendongkrak capaian akademis (Pradana, 2023). Faktor kedua berkaitan dengan Teori Stimulus Ganda (*Dual-Coding Theory*), di mana materi keberagaman budaya seperti rumah adat, tarian, dan pakaian daerah memiliki karakteristik yang padat konsep, hafalan, dan abstrak bagi anak usia sekolah dasar. Kehadiran *Flashcard* memangkas beban kognitif siswa dengan mengonkretkan teks menjadi representasi visual yang menarik (Wulandari, 2023). Secara teoretis, perpaduan stimulus tekstual dan visual yang konkret dapat memperkuat struktur retensi memori jangka panjang serta mengeliminasi miskonsepsi (Nugroho & Handayani, 2021). Selain itu, terdapat faktor reduksi kecemasan belajar karena unsur permainan mencari pasangan dalam model ini berhasil mengubah atmosfer kelas menjadi rileks dan kompetitif secara sehat (Nugraha et al., 2021). Kondisi psikologis siswa yang bebas dari tekanan instruksional formal membuat mereka lebih terbuka dalam menginternalisasi nilai-nilai kebhinekaan.

Meskipun secara akumulatif menunjukkan tren positif, sintesis kritis mendeteksi adanya variasi atau fluktuasi nilai yang cukup mencolok antar-penelitian, seperti nilai rata-rata eksperimen Rahayu et al. (2024) yang mencapai angka 91,5 sedangkan Arifin et al. (2024) berada di angka 80,0. Analisis mendalam menunjukkan bahwa variasi ini disebabkan oleh kemampuan pengelolaan waktu (*time management*) dari masing-masing guru di lapangan. Penerapan *Make A Match* memiliki risiko tinggi memicu kegaduhan kelas (*classroom chaos*) saat siswa bergerak serentak mencari pasangan. Studi Setyawan et al. (2026) menekankan bahwa peningkatan kualitas belajar siswa hanya dapat dicapai melalui perencanaan manajemen waktu yang matang. Jika guru gagal mengendalikan dinamika pergerakan fisik siswa, waktu pembelajaran akan habis hanya untuk aktivitas bermain, sehingga esensi pemahaman materi kognitif justru menurun. Di samping itu, keberhasilan di beberapa sekolah juga dipengaruhi oleh tingkat kreativitas guru dalam menyusun kartu kilas, di mana *Flashcard* yang dilengkapi warna kontras dan gambar presisi terbukti memberikan dampak visual yang lebih kuat dalam mendongkrak antusiasme siswa ketimbang kartu yang didesain ala kadar (Wulandari, 2023).

Sebagai bentuk refleksi kritis untuk meningkatkan kontribusi ilmiah artikel ini, peneliti mengungkap beberapa keterbatasan mendasar dari proses literatur review yang dilakukan. Keterbatasan pertama terletak pada desain riset primer, di mana mayoritas artikel yang disintesis didominasi oleh Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (53,3%). Karakteristik riset PTK berorientasi pada penyelesaian masalah spesifik di kelas tertentu, sehingga memiliki validitas eksternal yang lemah dan sulit digeneralisasikan pada skala wilayah yang lebih luas. Keterbatasan kedua adalah

mengenai pengukuran dampak, sebab sebagian besar literatur hanya fokus mengukur capaian kognitif jangka pendek melalui *post-test* akhir siklus. Masih sangat jarang artikel (kecuali Ramadhan & Utami, 2025) yang mengevaluasi dampak intervensi ini terhadap perubahan perilaku afektif siswa terkait toleransi budaya dalam kehidupan sehari-hari secara jangka panjang. Selain itu, proses sintesis dalam SLR ini rentan terhadap potensi bias publikasi (*publication bias*) karena pangkalan data jurnal yang diakses, seperti Google Scholar dan Portal Garuda, didominasi oleh artikel-artikel yang melaporkan hasil berhasil signifikan. Artikel primer yang melaporkan kegagalan atau tidak adanya pengaruh dari model *Make A Match* cenderung tidak terbit di jurnal, sehingga hasil review ini berpotensi memicu asumsi yang terlalu optimis (*over-optimistic bias*). Secara keseluruhan, hasil sintesis ini menegaskan bahwa kombinasi model *Make A Match* berbantuan *Flashcard* adalah inovasi representatif yang memberikan dampak positif terukur pada mutu pembelajaran PKn, di mana keberhasilan implementasinya di sekolah dasar sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator yang matang dalam aspek tata kelola kelas dan pembagian waktu instruksional.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Flashcard* terbukti cenderung efektif meningkatkan hasil belajar PKn pada materi keberagaman budaya di sekolah dasar. Efektivitasnya terlihat dari peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan klasikal, serta hasil uji statistik yang umumnya menunjukkan perbedaan signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Model ini juga mendorong keaktifan, antusiasme, dan sikap toleransi siswa. Namun, penerapannya memerlukan pengelolaan waktu dan kelas yang baik agar aktivitas mencari pasangan kartu tidak menimbulkan kegaduhan. Kajian ini memiliki keterbatasan karena sebagian besar penelitian primer berupa PTK berskala lokal dengan generalisasi terbatas, lebih banyak mengukur hasil kognitif jangka pendek, serta berpotensi mengalami bias publikasi. Oleh karena itu, guru disarankan menerapkan model dengan manajemen waktu dan kelas yang terencana, sedangkan sekolah perlu mendukung penyediaan media visual dan pelatihan bagi guru. Penelitian selanjutnya perlu memperluas basis data, melaksanakan eksperimen berskala lebih besar dan lintas wilayah, mengukur retensi jangka panjang serta keterampilan sosial, dan mengembangkan *Flashcard* digital interaktif untuk menguji dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis dan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. Z., Jannah, R., & Hidayat, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Instruksional Dasar*, 7(2), 112–125. <https://doi.org/10.31258/jid.7.2.112-125>
- Dewi, R. S., & Kurniawan, A. (2025). Pemanfaatan Media *Flashcard* Kontemporer dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Visual*, 12(1), 45–58. <https://doi.org/10.23887/jpv.v12i1.5543>
- Firmansyah, H., & Zulkarnain, I. (2025). Problematika Manajemen Waktu pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Bergerak di Sekolah Dasar. *Jurnal Akuntabilitas Ruang Kelas*, 6(3), 201–214. <https://doi.org/10.30738/jark.v6i3.8991>
- Hidayat, T., & Setiawan, M. (2022). Teknik Analisis Data Kualitatif dan Sintesis Komparatif dalam Penelitian Studi Literatur. *Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan*, 10(1), 45–58. <https://doi.org/10.21831/jmpp.v10i1.4122>

- Kusuma, W. A., Wardani, K., & Nugroho, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Mencari Pasangan Berbasis Materi Hafalan di Jenjang Pendidikan Dasar: Sebuah Meta-Analisis. *Jurnal Pendidikan Konseptual*, 9(4), 310–323. <https://doi.org/10.17977/jpk.v9i4.6612>
- Kusumawardani, A., Setiadi, G., & Rahmawati, E. (2025). Studi Eksperimen Semu: Dampak Penggunaan Kartu Berpasangan Terhadap Retensi Hasil Belajar Identitas Budaya Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 78–91. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.7741>
- Lestari, P., & Wijaya, M. (2026). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Keberagaman Budaya Melalui Model Pembelajaran Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 14(1), 22–35. <https://doi.org/10.24042/jpdi.v14i1.9821>
- Lestari, S., Handayani, T., & Pratama, F. (2024). Analisis Kendala Verbalisme dan Monotonitas pada Pembelajaran Kewarganegaraan di Kelas Rendah. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran*, 8(2), 134–147. <https://doi.org/10.29408/jtpp.v8i2.4412>
- Nugraha, A. P., Setyowati, L., & Utama, D. (2021). Studi Deskriptif Kualitatif: Pengurangan Kecemasan Belajar Siswa Melalui Pendekatan Media Kartu Budaya Nusantara. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dasar*, 5(3), 189–201. <https://doi.org/10.21009/jppd.053.04>
- Nugroho, R. A., & Handayani, T. (2021). Teori Pemrosesan Informasi Ganda dalam Pemanfaatan Media Visual Kontemporer di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 115–128. <https://doi.org/10.26418/jtpp.v8i2.2311>
- Oktaviani, D., & Wardani, N. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 6(1), 54–67. <https://doi.org/10.36088/jipd.v6i1.3321>
- Pradana, M. A. (2023). Rekonstruksi Model Cooperative Learning di Era Kurikulum Merdeka: Akuntabilitas dan Ketergantungan Positif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 5(1), 34–47. <https://doi.org/10.22219/jipd.v5i1.2114>
- Prasetyo, B., & Utami, S. (2025). Transformasi Pembelajaran PPKn Berbasis Internalisasi Nilai Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Moralitas dan Kewarganegaraan*, 11(2), 143–156. <https://doi.org/10.17509/jmk.v11i2.8852>
- Pratama, R., Wijaya, S., & Kusuma, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartu Kilas Terhadap Pemahaman Konsep Suku Bangsa Siswa Kelas V. *Jurnal Komparasi Pedagogi*, 10(2), 99–110. <https://doi.org/10.26858/jkp.v10i2.6672>
- Putra, A. S., & Suryani, I. (2024). Pengantar Meta-Analisis dan Systematic Literature Review untuk Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Evaluasi dan Pendidikan Dasar*, 6(2), 89–102. <https://doi.org/10.30997/jepd.v6i2.5411>
- Rahadani, F., & Hartanto, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Suku Melalui Kombinasi Kartu Jodoh di SDN Pekanbaru. *Jurnal Pembelajaran Dasar*, 12(2), 165–178. <https://doi.org/10.31849/jpd.v12i2.4431>
- Rahayu, S., Malang, M., & Kurniawati, D. (2024). Komparasi Hasil Belajar Kognitif Kelas Intervensi Kooperatif dan Kelas Ekspositori pada Pembelajaran Kebinekaan. *Jurnal Eksperimen Pendidikan*, 7(1), 44–57. <https://doi.org/10.22219/jep.v7i1.3211>
- Ramadhan, A., & Sari, N. (2026). Kebosanan Belajar Kewarganegaraan: Dampak dari Dominasi Metode Ceramah Satu Arah. *Jurnal Dinamika Pembelajaran*, 13(1), 12–25. <https://doi.org/10.33394/jdp.v13i1.9952>
- Ramadhan, F., & Utami, L. (2025). Mengembangkan Sikap Toleransi Sosial Melalui Aktivitas Fisik Permainan Kartu Pasangan di Sekolah Dasar. *Jurnal Penguatan Karakter*, 8(2), 210–223. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.6654>

- Saputra, D., Huda, N., & Metro, S. (2024). Peningkatan Ketuntasan Klasikal Materi Keberagaman Budaya Menggunakan Desain Penelitian Tindakan Kelas Bermedia Kartu. *Jurnal Tindakan Kelas Prima*, 6(4), 321–334. <https://doi.org/10.31004/jtkp.v6i4.2215>
- Saputra, M. R., Firdaus, A., & Hermawan, Y. (2023). Paradigma Baru Pembelajaran PKn Abad 21: Mencetak Warga Negara Demokratis dan Responsif. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 20(2), 175–188. <https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.5511>
- Saputro, B., & Amin, N. (2024). Analisis Kuantitatif Model Make A Match Berbantuan Flashcard Terhadap Capaian Akademis PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Statistika Pendidikan*, 11(1), 67–80. <https://doi.org/10.26740/jsp.v11i1.4423>
- Sari, I. P., Puspita, R., & Rahma, A. (2026). Penguatan Memori Jangka Panjang Anak Usia Dasar Menggunakan Stimulus Visual Warna Kartu Kilas. *Jurnal Retensi Memori Anak*, 5(1), 101–114. <https://doi.org/10.30659/jrma.v5i1.9122>
- Savitri, E., & Mahendra, I. (2024). Desain Kurikulum Masa Depan: Mengelola Pendidikan secara Adaptif Menghadapi Era Disrupsi Digital. *Jurnal Kebijakan Dan Manajemen Pendidikan*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.21009/jkmp.12101>
- Setyawan, A., Bareng, M., & Wahyuni, S. (2026). Pengaruh Penataan Manajemen Waktu terhadap Kedisiplinan Aktivitas Belajar Kinestetik Anak. *Jurnal Pengelolaan Kelas*, 7(2), 143–156. <https://doi.org/10.17977/jpk.v7i2.8841>
- Sudrajat, A. (2022). Hakikat Hasil Belajar dan Paradigma Rekonstruksi Pengalaman Edukatif Siswa. *Jurnal Teori Dan Praksis Pendidikan*, 7(3), 202–215. <https://doi.org/10.17977/um038v7i32022p202>
- Wibowo, S., & Kusuma, H. (2023). Pendekatan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Karakteristik Model Kooperatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Sekolah Dasar*, 8(3), 224–237. <https://doi.org/10.20527/jpsd.v8i3.5516>
- Wulandari, S. (2023). Integrasi Data Empiris Melalui Pendekatan Kajian Literatur Sistematis di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru*, 11(3), 174–187. <https://doi.org/10.33578/jipg.v11i3.6621>