

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *MAKE A MATCH*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *FLASH CARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA DI KELAS IV SDN
040443 KABANJAHE
T.P 2024/2025**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model *Make a Match* dengan menggunakan Media *Flash Card* dan tanpa menggunakan Media *Flash Card* di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe. Adapun masalah dari sekolah tersebut adalah model pembelajaran kurang menarik, kurangnya minat siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila dan masih rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN 040443 Kabanjahe. Sebagai Populasi adalah siswa kelas IVA dan siswa kelas IVB dengan jumlah siswa kelas IVA 27 orang dan Kelas IVB ada 23 orang. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu) dengan alat pengumpulan data yang digunakan adalah tes berbentuk *essay* sebanyak 5 soal. Berdasarkan analisis data dan hipotesis; diperoleh nilai rata-rata siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan menggunakan media *flash card* diperoleh nilai rata-rata adalah 81. Hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* tanpa menggunakan media *flash card* diperoleh nilai rata-rata adalah 56. Tabel frekuensi absolute dan frekuensi relative kemudian digambarkan kedalam bentuk histogram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan Model *Make a Match* dengan Menggunakan Media *Flash Card* di kelas eksperimen dan pembelajaran di kelas kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan uji independent antara dua factor dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dan berdasarkan perhitungan statistik untuk data kelas IV-A dengan Model *Make a Match* tanpa Media *Flash Card* dan kelas IV-B dengan Model *Make a Match* dengan media *Flash Card* $T_{hitung}=6,6$ dan $T_{tabel}=2,01$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model *Make a Match* menggunakan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa Kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe T.P 2024/2025.

Kata Kunci: *Make a Match, Flash Card, Hasil Belajar*

**THE INFLUENCE OF USING THE MATCH A MATCH MODEL
USING FLASH CARD MEDIA ON THE LEARNING
OUTCOMES OF PANCASILA EDUCATION
CLASS IV OF SDN 040443 KABANJAHE
ACADEMIC YEAR 2024/2025**

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of student learning outcomes on Pancasila Education lessons with the Make a Match Model using Flash Card Media and without using Flash Card Media in class IV of SDN 040443 Kabanjahe. The problems of the school are the learning model is less interesting, lack of student interest in learning Pancasila Education and low student learning outcomes. The study was conducted at SDN 040443 Kabanjahe. The population is students of class IVA and class IVB with the number of students in class IVA 27 people and Class IVB 23 people. The type of research conducted is quasi-experimental research (pseudo-experiment) with the data collection tool used is an essay test of 5 questions. Based on data analysis and hypothesis; obtained the average value of students taught using the Make a Match learning model using flash card media obtained an average value of 81. The learning outcomes of Pancasila Education of students taught using the Make a Match learning model without using flash card media obtained an average value of 56. The absolute frequency table and relative frequency are then depicted in the form of a histogram to determine student learning outcomes after learning with the Make a Match Model Using Flash Card Media in the experimental class and learning in the control class. Hypothesis testing uses an independent test between two factors with a significant level of $\alpha = 0.05$ and based on statistical calculations for class IV-A data with the Make a Match Model without Flash Card Media and class IV-B with the Make a Match Model with Flash Card media $T_{count} = 6.6$ and $T_{table} = 2.01$ then H_0 is rejected H_1 is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence of the use of the Make a Match Model using Flash Card Media on the learning outcomes of Pancasila Education of Class IV students of SD Negeri 040443 Kabanjahe Academic Year 2024/2025.

Keywords: Make a Match, Flash Cards, Learning Results