Journal of Instructional and Development Researches
Homepage: https://www.journal.iel-educationorg/index.php/JIDeR
e-ISSN: 2807-5471; p-ISSN: 2807-548X

JIDeR, Vol. 6, No. 5, October 2026
© 2026 Journal of Instructional and Development Researches
Page: 805-816

Peningkatan Partisipasi Siswa Kelas III MI Al-Karim Surabaya melalui Active Learning Berbantuan Media Matching Game pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

[*]Ariella Sevika[1], Juhaeini[2], Uswatun Chasanah[3], Sri Wiji[4]
[1,2,3] Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Indonesia
[4] MI Al-Karim Surabaya, Surabaya, Indonesia
*Email: ariellasevika20@gmail.com (Corresponding Author)

DOI: https://doi.org/10.53621/havwpn05

Informasi Artikel
Riwayat Artikel:
Diterima: 5 Oktober 2026
Revisi Akhir: 31 Oktober 2026
Disetujui: 2 November 2026
Terbit: 3 November 2026
Kata Kunci:
Active learning;
Media kartu matching game;
Partisipasi siswa;
Pendidikan pancasila.

ABSTRAK
Partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III D MI Al Karim Surabaya masih rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kecenderungan siswa bersikap pasif dan kurang percaya diri dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta mengemukakan pendapat. Penelitian ini bertujuan meningkatkan partisipasi siswa melalui penerapan *Active Learning* berbantuan media kartu *Matching Game*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas III D MI Al Karim Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai kategori partisipasi aktif meningkat dari 40% pada tahap pra siklus menjadi 65% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama. Dengan demikian, penerapan *Active Learning* berbantuan media kartu *Matching Game* meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas yang diteliti.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting pada jenjang pendidikan dasar yang berperan dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam pembelajarannya, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk memahami konsep dan nilai Pancasila, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan belajar yang melibatkan keaktifan peserta didik. Hal ini sejalan dengan Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memuat kemampuan peserta didik untuk memahami nilai-nilai Pancasila serta menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar juga perlu memberikan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif berinteraksi, berdiskusi, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat sehingga nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan peserta didik.

Seperti bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman (Ramadhan, 2023) Penelitian menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam interaksi pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses belajar karena keterlibatan siswa dalam diskusi dan kegiatan kelas berkaitan dengan proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, partisipasi siswa perlu diperhatikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III D MI Al Karim Surabaya, partisipasi siswa masih tergolong rendah. Dari 20 siswa, hanya sekitar 40% siswa yang menunjukkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Rendahnya partisipasi tersebut terlihat dari masih sedikitnya siswa yang berani bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, mengikuti diskusi, dan bekerja sama dengan teman (Fitriah et al., 2020) Sebagian siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti pembelajaran tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut menunjukkan adanya permasalahan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang perlu mendapatkan perhatian dan upaya perbaikan (Mollah, 2019)

Pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa adalah Active Learning (Ratnawati, 2026) Active Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan yang mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dengan teman. Keterlibatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan secara langsung dalam membangun pemahaman selama proses pembelajaran (Firdaus et al., 2025) Dengan adanya kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas tersebut, Active Learning dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Suleman, 2024) Oleh karena itu, Active Learning secara teoritis relevan diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penerapan Active Learning dapat didukung dengan penggunaan media Matching Game yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (Hanaris, 2023) Matching Game merupakan permainan mencocokkan kartu dengan cara mencari dan memasangkan kartu yang memiliki hubungan atau pasangan yang sesuai. Dalam prosesnya, siswa dituntut untuk membaca informasi pada kartu, berpikir untuk menemukan pasangan yang tepat, berinteraksi dengan teman, serta menyampaikan hasil temuannya. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif melalui proses mencari pasangan, berdiskusi, dan bekerja sama (Erlangga, 2026) Dengan demikian, penggunaan Matching Game dalam penerapan Active Learning dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Permainan kartu memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Kusumawardani mengenai penerapan *Active Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan pentingnya menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual. Namun, kajian tersebut lebih menekankan penerapan pembelajaran aktif secara umum dan belum secara khusus menjelaskan bagaimana media permainan kartu dapat digunakan sebagai sarana untuk mendorong partisipasi siswa melalui aktivitas mencocokkan informasi. Dengan demikian, penelitian tersebut belum memberikan gambaran secara spesifik mengenai keterkaitan antara pendekatan pembelajaran aktif, penggunaan media *Matching Game*, dan bentuk partisipasi siswa yang muncul selama pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian tindakan kelas yang menerapkan metode *Index Card Match* pada siswa kelas III A SDN Model Terpadu Madani menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dari 43,24% pada Siklus I menjadi 65,42% pada Siklus II. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas mencocokkan kartu dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Meskipun demikian, metode *Index Card Match* dan media *Matching Game* tidak dapat dianggap sepenuhnya sama tanpa memperhatikan langkah penerapan dan karakteristik aktivitasnya. Penelitian ini mengembangkan fokus yang berbeda dengan menempatkan permainan mencocokkan kartu sebagai media pendukung dalam pendekatan *Active Learning*. Dengan demikian, perhatian penelitian tidak hanya diarahkan pada aktivitas menemukan

pasangan kartu, tetapi juga pada keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama.

Penelitian mengenai penggunaan *Matching Card Game* pada pembelajaran Akidah Akhlak juga menunjukkan bahwa permainan kartu dapat mendorong interaksi dan kerja sama antarsiswa. Akan tetapi, temuan tersebut lebih menekankan penggunaan media permainan dalam mendukung aktivitas pembelajaran, belum secara khusus menguraikan penerapan media tersebut sebagai bagian dari pendekatan *Active Learning* dengan partisipasi siswa sebagai fokus utama yang diamati melalui beberapa indikator. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengadopsi penggunaan permainan kartu, tetapi juga mengarahkan aktivitas permainan untuk memberikan kesempatan partisipasi yang lebih luas kepada siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian sebelumnya telah memberikan dasar mengenai manfaat pembelajaran aktif dan media permainan kartu dalam mendorong keterlibatan siswa. Namun, masih terdapat ruang kajian mengenai bagaimana pendekatan *Active Learning* dan media kartu *Matching Game* dapat dipadukan secara terencana untuk mendorong berbagai bentuk partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kesenjangan tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini (Radiyah et al., 2026)

Kebaruan penelitian ini terletak pada rancangan penerapan *Active Learning* berbantuan media kartu *Matching Game* yang diarahkan untuk mengembangkan partisipasi siswa secara lebih menyeluruh. Dalam penerapannya, permainan mencocokkan kartu tidak hanya digunakan untuk menarik perhatian atau menguji pemahaman siswa, tetapi juga menjadi pemantik interaksi melalui kegiatan memilih pasangan kartu, memberikan jawaban, menanggapi hasil teman, berdiskusi, dan bekerja sama. Partisipasi tersebut diamati melalui indikator bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada pengintegrasian aktivitas permainan kartu ke dalam pembelajaran aktif serta pengamatan terhadap perubahan partisipasi siswa selama proses tindakan dalam dua siklus. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran praktis mengenai penerapan media permainan sederhana untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu tindakan untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III D MI Al Karim Surabaya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Active Learning Berbantuan Media Kartu Matching Game pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas III MI Al Karim Surabaya". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa kelas III D MI Al Karim Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan Active Learning berbantuan media kartu Matching Game.

METODE PENELITIAN

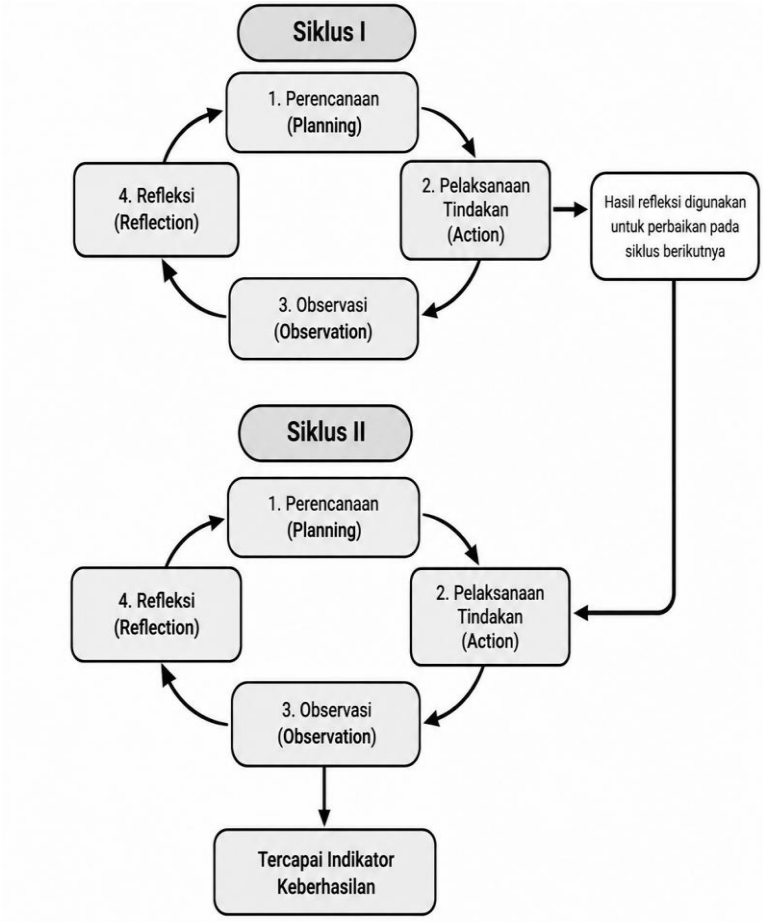
Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat tahapan yang dilaksanakan dalam bentuk siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan *Active Learning* berbantuan media kartu *Matching Game*.

Penelitian dilaksanakan di MI Al Karim Surabaya yang beralamat di Jalan Bendul Merisi Gang Besar Selatan Nomor 75, Kota Surabaya, Jawa Timur. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas III D tahun pelajaran 2025/2026, yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Kelas III D dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan masih rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2026 selama kurang lebih dua minggu. Observasi awal dilakukan pada tanggal 7 Mei 2026 untuk mengetahui kondisi awal partisipasi siswa. Selanjutnya, tindakan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 dan 13 Mei 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 dan 20 Mei 2026.

Partisipasi siswa dalam penelitian ini secara operasional diartikan sebagai keterlibatan siswa secara aktif selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan *Active Learning* berbantuan media kartu *Matching Game*. Partisipasi tersebut diamati melalui perilaku yang dapat dilihat secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Terdapat lima indikator yang digunakan untuk mengukur partisipasi siswa, yaitu (1) bertanya, yang ditunjukkan melalui keberanian siswa mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi atau kegiatan pembelajaran; (2) menjawab pertanyaan, yaitu kemampuan siswa memberikan jawaban terhadap pertanyaan guru maupun pertanyaan selama kegiatan pembelajaran; (3) mengemukakan pendapat, yaitu keterlibatan siswa dalam menyampaikan ide, alasan, atau tanggapan; (4) berdiskusi, yaitu keterlibatan siswa dalam pembicaraan kelompok untuk mencocokkan kartu dan membahas jawaban; serta (5) bekerja sama, yaitu kesediaan siswa membantu teman, berbagi tugas, mendengarkan pendapat anggota kelompok, dan menyelesaikan kegiatan secara bersama-sama.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan McTaggart

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, perangkat pembelajaran, media kartu Matching Game, lembar observasi partisipasi siswa, lembar observasi aktivitas guru, serta

dokumentasi penelitian. Materi yang digunakan dalam penelitian disesuaikan dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran Active Learning berbantuan media kartu Matching Game. Guru memulai pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, siswa diberikan kartu yang berisi pertanyaan, jawaban, gambar, atau informasi yang harus dicocokkan dengan pasangan yang sesuai. Siswa secara aktif mencari pasangan kartu, berdiskusi dengan teman, menyampaikan hasil pencocokan, serta mengikuti kegiatan tanya jawab yang dipandu oleh guru. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi, penyimpulan materi, dan pemberian penguatan terhadap hasil belajar siswa.

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran. Aspek partisipasi yang diamati meliputi keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, kemampuan mengemukakan pendapat, keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan kemampuan bekerja sama dengan teman. Selain observasi terhadap siswa, dilakukan pula observasi terhadap aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh kegiatan dalam satu siklus selesai. Data hasil observasi dianalisis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran pada siklus berikutnya sehingga kualitas pembelajaran dan partisipasi siswa dapat meningkat.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi partisipasi siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Lembar observasi partisipasi siswa disusun berdasarkan lima indikator yang telah ditetapkan. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4. Skor 1 menunjukkan kategori sangat kurang aktif, yaitu siswa tidak menunjukkan perilaku yang diamati atau hanya menunjukkan keterlibatan dengan bantuan langsung dan berulang. Skor 2 menunjukkan kategori kurang aktif, yaitu siswa menunjukkan perilaku yang diamati sesekali, tetapi masih memerlukan dorongan atau arahan guru. Skor 3 menunjukkan kategori aktif, yaitu siswa menunjukkan perilaku yang diamati dengan cukup konsisten tanpa harus selalu diarahkan oleh guru. Skor 4 menunjukkan kategori sangat aktif, yaitu siswa menunjukkan perilaku yang diamati secara mandiri dan konsisten selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi partisipasi siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan dokumentasi pembelajaran. Lembar observasi partisipasi siswa disusun berdasarkan lima indikator partisipasi, yaitu bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama. Penilaian dilakukan oleh guru kelas III D MI Al Karim Surabaya sebagai observer selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan. Setiap indikator partisipasi dinilai menggunakan skala 1–4. Skor 1 menunjukkan kategori sangat kurang aktif, skor 2 menunjukkan kategori kurang aktif, skor 3 menunjukkan kategori aktif, dan skor 4 menunjukkan kategori sangat aktif. Hasil penilaian observer digunakan untuk menentukan tingkat partisipasi siswa pada setiap siklus.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian lembar observasi partisipasi siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui catatan lapangan dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Setiap siswa memperoleh skor dari lima indikator dengan rentang skor 1–4. Dengan demikian, skor maksimal yang dapat diperoleh setiap siswa adalah 20 dan skor minimal adalah 5. Siswa dinyatakan mencapai kategori aktif apabila memperoleh skor minimal 15 dari total skor maksimal 20. Penentuan kategori tersebut didasarkan pada rata-rata skor minimal 3 dari lima indikator partisipasi yang diamati.

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah seluruh siswa mencapai kategori aktif berdasarkan hasil observasi partisipasi. Dengan jumlah subjek sebanyak 20 siswa, persentase 80% setara dengan minimal 16 siswa yang

memperoleh skor sekurang-kurangnya 15 dari total skor maksimal 20. Apabila persentase siswa yang mencapai kategori aktif belum memenuhi batas minimal tersebut, tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi. Sebaliknya, apabila persentase tersebut telah mencapai atau melebihi 80%, tindakan dinyatakan berhasil sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran yang digunakan selama kegiatan penelitian berlangsung. Perangkat tersebut meliputi modul ajar, tujuan pembelajaran, lembar observasi partisipasi siswa, lembar observasi aktivitas guru, serta media pembelajaran berupa kartu Matching Game.

Media kartu Matching Game dibuat sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan pada siswa kelas III. Kartu terdiri atas beberapa pasangan kartu yang saling berkaitan. Setiap kartu berisi gambar, kata, maupun informasi yang harus dicocokkan dengan pasangan yang sesuai. Kartu dicetak menggunakan kertas berwarna dan dilaminasi agar lebih menarik serta dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan pembelajaran.

Selain menyiapkan media pembelajaran, peneliti juga menyusun langkah-langkah pembelajaran Active Learning yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran dirancang agar siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan mencocokkan kartu, berdiskusi, serta menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas.

Siklus Tahap 1

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III D MI Al Karim Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Pada awal pembelajaran guru membuka pelajaran dengan salam, doa, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi secara singkat kemudian memperkenalkan media kartu Matching Game kepada siswa. Seluruh kartu diacak dan diletakkan di atas meja guru. Selanjutnya guru memanggil dua siswa secara bergantian untuk maju ke depan kelas. Kedua siswa tersebut mengambil kartu yang tersedia kemudian mencari pasangan kartu yang sesuai. Setelah menemukan pasangan yang tepat, siswa menempelkan kartu tersebut pada papan tulis. Kegiatan dilakukan secara bergantian hingga seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk maju ke depan kelas. Selama kegiatan berlangsung, siswa lain diminta memperhatikan dan memberikan tanggapan terhadap pasangan kartu yang dipilih oleh temannya. Guru memberikan bimbingan serta penguatan terhadap jawaban yang benar.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan partisipasi siswa dibandingkan kondisi awal. Dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 13 siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa mulai berani maju ke depan kelas, menjawab pertanyaan guru, dan memberikan tanggapan terhadap jawaban teman. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang terlihat malu, kurang percaya diri, dan belum berani menyampaikan pendapat secara aktif.

Tabel 1. Tabel Hasil Observasi Partisipasi Siswa Siklus I

Uraian	Hasil
Jumlah siswa	20
Siswa aktif berpartisipasi	13
Siswa kurang aktif	7
Persentase partisipasi	65%

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa masih membutuhkan motivasi dan kesempatan yang lebih banyak untuk terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan arahan yang lebih jelas, meningkatkan interaksi antar siswa, dan memberikan penguatan kepada siswa yang masih pasif.

Siklus Tahap 2

Pelaksanaan Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Langkah-langkah pembelajaran tetap menggunakan Active Learning berbantuan media kartu Matching Game, namun guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, kartu kembali diacak dan ditempatkan di atas meja guru. Siswa secara bergantian maju ke depan kelas untuk mencari pasangan kartu yang sesuai. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar berani mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan. Selain mencocokkan kartu, siswa juga diminta menjelaskan alasan mengapa pasangan kartu tersebut dianggap sesuai.

Kegiatan pembelajaran berlangsung lebih aktif dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa terlihat antusias menunggu giliran, memperhatikan teman yang sedang maju ke depan kelas, serta saling membantu dalam menemukan pasangan kartu yang tepat. Interaksi antara siswa dan guru juga semakin meningkat.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, jumlah siswa yang aktif berpartisipasi meningkat menjadi 18 siswa dari total 20 siswa. Sebagian besar siswa sudah berani bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Observasi Partisipasi Siswa Siklus II

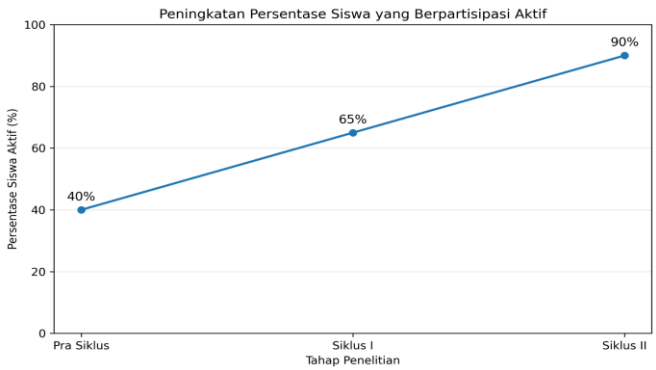
Uraian	Hasil
Jumlah siswa	20
Siswa aktif berpartisipasi	18
Siswa kurang aktif	2
Persentase partisipasi	90%

Peningkatan partisipasi siswa pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan Active Learning berbantuan media kartu Matching Game mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih percaya diri untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran serta lebih antusias mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada setiap siklus, terjadi peningkatan partisipasi siswa secara bertahap.

Tabel 3. Peningkatan Partisipasi Siswa

Tahap	Jumlah Siswa Aktif	Presentase
Pra Siklus	8	40%
Siklus I	13	65%
Siklus II	18	90%



Gambar 2. Peningkatan Persentase Siswa yang Berpartisipasi Aktif

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 2, terlihat bahwa persentase siswa yang berpartisipasi aktif mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian. Pada tahap Pra Siklus, persentase siswa yang berpartisipasi aktif sebesar 40% atau sebanyak 8 siswa. Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, persentase siswa aktif meningkat menjadi 65% atau sebanyak 13 siswa. Selanjutnya, pada Siklus II persentase siswa aktif kembali meningkat menjadi 90% atau sebanyak 18 siswa. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 25 poin persentase dari Pra Siklus ke Siklus I dan sebesar 25 poin persentase dari Siklus I ke Siklus II. Persentase siswa aktif pada Siklus II telah mencapai 90%, sehingga melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Active Learning berbantuan media kartu Matching Game mampu meningkatkan partisipasi siswa kelas III D MI Al Karim Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Persentase partisipasi siswa meningkat dari 40% pada tahap pra siklus menjadi 65% pada Siklus I dan mencapai 90% pada Siklus II. Peningkatan tersebut tidak hanya menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berhasil, tetapi juga menunjukkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Perubahan tersebut terjadi karena pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak menempatkan siswa sebagai penerima informasi mulai diarahkan pada kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak, berkomunikasi, bekerja sama, dan memberikan tanggapan selama proses pembelajaran.(Rahayu et al., 2022)

Peningkatan partisipasi tersebut terjadi karena penerapan Active Learning memberikan kesempatan yang lebih besar kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.(Rahmawati et al., 2022) Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi diberi kesempatan untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti mengambil kartu, mencocokkan kartu, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan menanggapi jawaban teman. Kesempatan untuk melakukan tindakan secara langsung membuat siswa memiliki peran dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, semakin banyak kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk bertindak dan berinteraksi, semakin besar pula peluang siswa untuk menunjukkan partisipasinya selama pembelajaran (Wulandari et al., 2022)

Penggunaan media kartu Matching Game kemudian memberikan stimulus yang membuat keterlibatan siswa menjadi lebih menarik. Kartu yang berisi pertanyaan, jawaban, dan gambar memberikan rangsangan visual sekaligus menghadirkan unsur permainan dalam pembelajaran. Pada pelaksanaannya, kartu diacak dan diletakkan di meja guru, kemudian dua siswa maju secara bergantian untuk mengambil kartu dan mencari pasangan yang sesuai. Setelah menemukan pasangan yang tepat, siswa menempelkan kartu tersebut pada papan tulis. Kegiatan tersebut membuat siswa merasa tertantang untuk menemukan pasangan kartu yang benar sehingga perhatian mereka lebih terarah pada pembelajaran. Dengan adanya stimulus bermain, kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan siswa terdorong untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Sumartiwi et al., 2022)

Stimulus bermain yang diberikan melalui Matching Game juga membuat siswa yang sedang tidak mendapat giliran tetap terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa yang berada di tempat duduk memperhatikan kartu yang diambil oleh temannya, memikirkan pasangan kartu yang sesuai, serta memberikan tanggapan terhadap jawaban yang ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan tidak hanya melibatkan siswa yang maju ke depan kelas, tetapi juga dapat mendorong keterlibatan siswa lainnya. Dengan demikian, Matching Game memberikan rangsangan yang membuat perhatian siswa tetap terarah pada kegiatan pembelajaran dan menciptakan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi.

Peningkatan partisipasi juga dipengaruhi oleh adanya interaksi antar siswa selama kegiatan pembelajaran. Ketika mencari pasangan kartu, siswa dapat berdiskusi dan saling memberikan pendapat mengenai jawaban yang dianggap tepat. Siswa yang mengalami kesulitan juga dapat memperoleh bantuan dari teman. Interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada

siswa untuk berkomunikasi dalam suasana yang lebih santai karena mereka tidak hanya berhadapan dengan guru, tetapi juga bekerja bersama teman sebaya. Melalui interaksi tersebut, siswa menjadi lebih terbiasa menyampaikan pendapat, mendengarkan pendapat orang lain, dan memberikan tanggapan terhadap jawaban teman (Janah et al., 2022)

Interaksi teman sebaya tersebut menjadi salah satu alasan meningkatnya keberanian siswa untuk berpartisipasi. Siswa yang pada awalnya cenderung pasif atau malu untuk menyampaikan jawaban memperoleh dukungan dari teman ketika mengikuti kegiatan Matching Game. Kegiatan yang dilakukan secara bersama membuat siswa merasa bahwa mereka tidak menghadapi tugas secara individu, sehingga rasa takut melakukan kesalahan dapat berkurang. Ketika siswa mulai berani berkomunikasi dan memberikan tanggapan, keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran juga meningkat. Dengan demikian, interaksi antar siswa tidak hanya mendukung kerja sama, tetapi juga menjadi bagian yang membantu siswa membangun keberanian untuk berpartisipasi.

Peran guru juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan partisipasi siswa. Pada Siklus I masih ditemukan beberapa siswa yang kurang aktif karena merasa malu, belum terbiasa tampil di depan kelas, dan masih ragu dalam memberikan jawaban. Kondisi tersebut kemudian diperbaiki pada Siklus II dengan memberikan motivasi, penguatan positif, serta kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa (Ali, 2025) Guru tidak hanya mengatur jalannya permainan, tetapi juga memberikan dorongan kepada siswa agar berani mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan. Penguatan yang diberikan guru membuat siswa merasa lebih dihargai ketika berusaha menjawab atau memberikan pendapat. Dukungan tersebut kemudian membantu meningkatkan keberanian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Hubungan antara Active Learning, Matching Game, interaksi teman sebaya, dan penguatan guru menunjukkan adanya proses yang saling berkaitan dalam meningkatkan partisipasi siswa. Active Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak dan terlibat secara langsung. Kesempatan tersebut kemudian diperkuat oleh Matching Game yang memberikan stimulus bermain sehingga siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan. Selama permainan berlangsung, interaksi dengan teman sebaya memberikan ruang bagi siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Selanjutnya, penguatan dan motivasi dari guru membantu siswa yang masih ragu menjadi lebih percaya diri untuk berpartisipasi. Rangkaian proses tersebut menyebabkan semakin banyak siswa yang aktif dalam pembelajaran sehingga persentase partisipasi meningkat dari 40% pada pra siklus menjadi 65% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II (Arifudin, 2022)

Peningkatan yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II juga menunjukkan bahwa penggunaan media tidak secara otomatis menghasilkan partisipasi yang tinggi tanpa adanya pengelolaan pembelajaran yang tepat. Pada Siklus I, meskipun siswa mulai tertarik dengan kegiatan Matching Game, masih terdapat siswa yang belum berani terlibat secara aktif. Oleh karena itu, pada Siklus II guru melakukan perbaikan dengan memberikan kesempatan yang lebih merata, meningkatkan motivasi, memberikan penguatan positif, dan mengarahkan siswa agar saling mendukung. Perbaikan tersebut membuat siswa lebih terbiasa dengan pola pembelajaran aktif sehingga keterlibatan mereka meningkat secara lebih merata.

Selain meningkatkan partisipasi, kegiatan Matching Game juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama. Selama kegiatan berlangsung, siswa saling berdiskusi untuk menentukan pasangan kartu, menyampaikan pendapat, memberikan bantuan kepada teman, dan memberikan tanggapan terhadap jawaban yang muncul. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi tidak hanya terlihat dari keberanian siswa untuk maju ke depan kelas, tetapi juga dari keterlibatan siswa dalam berkomunikasi dan bekerja sama selama pembelajaran. Dengan demikian, media Matching Game dapat menjadi sarana yang menghubungkan kegiatan belajar dengan interaksi sosial antarsiswa (Shabrina, 2022)

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif dan media permainan kartu dapat meningkatkan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Persamaan tersebut terlihat pada adanya kesempatan bagi siswa untuk melakukan aktivitas secara langsung, berinteraksi dengan teman, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media kartu, melainkan terjadi karena adanya keterkaitan antara aktivitas pembelajaran, stimulus permainan, interaksi teman sebaya, dan penguatan guru. Hal tersebut menjadi bagian penting dalam menjelaskan mengapa partisipasi siswa dapat meningkat hingga mencapai 90% pada Siklus II.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sederhana dapat memberikan dampak positif apabila digunakan dengan strategi yang sesuai. Kartu Matching Game tidak memerlukan teknologi yang rumit, tetapi mampu menjadi stimulus yang mendorong siswa untuk memperhatikan, berpikir, berkomunikasi, dan bertindak selama pembelajaran. Efektivitas media tersebut terletak pada bagaimana guru merancang aturan permainan, mengatur giliran siswa, memberikan kesempatan yang merata, serta memberikan penguatan selama kegiatan berlangsung (Mukarromah & Andriana, 2022) Oleh karena itu, peningkatan partisipasi dalam penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam mengelola penggunaan media dan menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa.(Geo, 2026)

Kontribusi penelitian ini terletak pada penjelasan mengenai proses peningkatan partisipasi siswa melalui penerapan Active Learning berbantuan media kartu Matching Game pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di madrasah ibtidaiyah. Penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya peningkatan persentase partisipasi, tetapi juga memperlihatkan faktor yang mendasari peningkatan tersebut. Active Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak, Matching Game memberikan stimulus bermain, interaksi teman sebaya mendorong komunikasi dan kerja sama, sedangkan penguatan guru meningkatkan keberanian siswa. Keempat hal tersebut saling mendukung sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Melati et al., 2023)

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru bahwa peningkatan partisipasi siswa dapat dilakukan dengan memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran (Kadek et al., 2022) Guru dapat menggunakan media sederhana seperti Matching Game untuk memberikan stimulus yang menarik, kemudian mengkombinasikannya dengan kegiatan diskusi, tanya jawab, dan pemberian tanggapan. Guru juga perlu memberikan penguatan positif serta kesempatan yang merata agar siswa yang masih pasif atau kurang percaya diri tetap memperoleh ruang untuk berpartisipasi. Dengan cara tersebut, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menjadi bagian aktif dalam proses belajar (Radiyah et al., 2026)

Bagi siswa, penerapan Active Learning berbantuan Matching Game memberikan pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk lebih berani bertindak, berkomunikasi, dan bekerja sama. Siswa tidak hanya memperoleh materi melalui penjelasan guru, tetapi juga belajar melalui pengalaman langsung ketika mencocokkan kartu, mencari jawaban, berdiskusi, dan memberikan tanggapan. Pengalaman tersebut dapat membantu siswa membangun keberanian dan kepercayaan diri untuk terlibat dalam pembelajaran. Sementara itu, bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk mendorong guru menggunakan media pembelajaran sederhana dan kegiatan yang berpusat pada siswa sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Fadillah et al., 2026)

Secara keseluruhan, peningkatan partisipasi siswa dari 40% pada pra siklus menjadi 65% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II terjadi karena adanya perubahan dalam proses pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar kepada siswa untuk terlibat. Active Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak, Matching Game menciptakan stimulus bermain yang menarik perhatian, interaksi teman sebaya mendorong komunikasi dan kerja sama, sedangkan penguatan guru membantu meningkatkan keberanian siswa. Keempat unsur tersebut saling berkaitan dan menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih aktif. Dengan demikian,

keberhasilan penelitian ini bukan hanya terletak pada penggunaan media kartu Matching Game, tetapi pada penerapan media tersebut dalam pembelajaran aktif yang dikelola guru secara terarah sehingga seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi.(Ratnawati, 2026)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di kelas III D MI Al Karim Surabaya, penerapan Active Learning berbantuan media kartu Matching Game dapat meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dari 40% pada tahap pra siklus menjadi 65% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II. Peningkatan ini didukung oleh keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan mencocokkan kartu, menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan, serta perbaikan pembelajaran melalui instruksi yang lebih jelas, pembagian kesempatan berpartisipasi secara merata, motivasi, dan penguatan positif dari guru. Oleh karena itu, media kartu Matching Game dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa. Guru disarankan menerapkan strategi ini sesuai kebutuhan kelas, sekolah diharapkan mendukung pengembangan pembelajaran aktif, dan peneliti selanjutnya dapat mengkaji penerapannya pada materi, kelas, atau aspek lain, seperti hasil belajar, motivasi, dan keterampilan komunikasi siswa, dengan mempertimbangkan karakteristik subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, *3*(1), 1–6. https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115

Arifudin, O. (2022). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membina Karakter Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(03), 829–837.

Erlangga, E. (2026). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, *0401*, 49–56.

Fadillah, N. F., Daniar, A. A., & Aisyah, R. (2026). Penerapan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Journal of Instructional and Development Researches*, *6*(4), 81–94. https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v6i4.896

Firdaus, H. I., Fahmi, M., & Syah, J. (2025). Motivasi Belajar Siswa : Peran Kepuasan Belajar sebagai Mediasi Lingkungan Belajar dan Dukungan Orang Tua. *Jurnal Kependidikan*, *14*(4), 62–63. https://doi.org/https://jurnaldidaktika.org

Fitriah, P. I., Yulianto, B., Asmarani, R., & Asy, H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Penerapan Metode Everyone Is A Teacher Here Siswa Melalui. *Journal of Education Action Research*, *4*(4), 46–55. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28925

Geo, S. (2026). Tantangan Guru dalam Implementasi Pendekatan STEAM untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, *6*(4), 604–613. https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v6i4.849

Hanaris, F. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, *1*(1), 1–11. https://doi.org/https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9

Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Mau'izhah*, *04*(02).

Kadek, N., Mella, B., Sari, A., Agung, I. G., Wulandari, A., & Wayan, I. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(1), 27–36. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368

Melati, E., Fayola, A. D., Agus, I. P., Hita, D., Muh, A., & Saputra, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, *06*(01), 732–741. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988

Mollah, M. K. (2019). Kepercayaan Diri dalam Peningkatan Keterampilan Komunikasi. *Jurnal El Banat*, *2*(2), 1–20. https://doi.org/https://doi.org/10.54180/elbanat.2019.9.1.1-20

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, *1*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7

Radiyah, I., Huwaidah, N., Safitri, M., Ar-rasyid, M. A., & Nganah, S. (2026). Implementasi Penggunaan Kahoot dalam Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan. *Journal of Instructional and Development Researches*, *6*(4), 723–731. https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v6i4.846

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 2099–2104. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082

Rahmawati, D., Jannah, N., Ragil, I., & Atmojo, W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 1064–1074. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124

Ramadhan, E. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, *2*(2), 5–7.

Ratnawati, N. (2026). Peran Penggunaan Google Classroom terhadap Pengembangan Metakognisi Peserta Didik : Sebuah Tinjauan Literatur. *Journal of Instructional and Development Researches*, *6*(4), 645–658. https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v6i4.869

Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 916–924. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041

Suleman, M. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa melalui Penerapan Experiential Learning. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(3), 30–38. https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1101

Sumartiwi, N. M., Suarjana, I. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *5*(2), 220–230. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626 Media

Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, *2*(1), 102–118. https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245