

Peningkatan Hasil Belajar PPKN Materi Perilaku yang Sesuai Dengan Sila Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bumirejo, Kecamatan Puring, Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2022/2023

Mar'atu Sholiah, Tri Saptuti Susiani, Muhamad Chamdani

Universitas Sebelas Maret
maratusholiah16_05@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/8/2023

approved 1/9/2023

published 11/9/2023

Abstract

The study aims to improve Pancasila and civic learning outcomes about attitudes based on principles of Pancasila through the make a match. It was classroom action research conducted in three cycles. The subjects were teachers and students of second grade at SDN 1 Bumirejo. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data validity used triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The result indicated that make a match improved Pancasila and civics learning outcomes about attitudes based on principles of Pancasila. The percentages of passing grade were 76.66% in the first cycle, 83.33% in the second cycle, and 93.33% in the third cycle. It concludes that make a match improves Pancasila and civics learning outcomes about attitudes based on principles of Pancasila to second grade students of SDN 1 Bumirejo, Puring Sub-District, Kebumen Regency in academic year of 2022/2023.

Keywords: *make a match, learning outcomes, Pancasila and civic learning*

Abstrak:

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila pada siswa kelas II melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ialah guru dan siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pembelajaran PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, persentase ketuntasan belajar siswa siklus I sebesar 76,66%, pada siklus II sebesar 83,33%, dan pada siklus III sebesar 93,33%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: *make a match, hasil belajar, PPKn*



PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membangun dan memajukan suatu negara. Kemajuan pendidikan suatu negara mempengaruhi maju tidaknya negara. Sujatmoko (2016, 183) menyatakan bahwa Indonesia telah mencanangkan pendidikan sebagai hak setiap penduduk. Hal ini tertuang dalam bunyi Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi untuk menciptakan moral individu. Madiong (Magdalena, Haq, & Ramdhan, 2020, hlm. 421) menyatakan pendidikan kewarganegaraan adalah rangkaian untuk membimbing siswa agar berwawasan sehingga dapat berperan aktif di masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Mutu PPKn tergantung pada kualitas pembelajaran. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran dengan menggunakan model untuk mengaktifkan siswa. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sunhaji (2014, hlm. 34) pembelajaran adalah interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan baik berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap guru kelas II SD Negeri 1 Bumirejo, Kecamatan Puring, Kabupaten Kebumen, diperoleh informasi bahwa guru merasa kesulitan dalam menciptakan suasana dalam pembelajaran PPKn yang tidak membosankan dan menyenangkan bagi siswa pada proses pembelajaran. Dengan adanya tuntutan banyaknya materi yang harus diajarkan menyebabkan guru memutuskan menggunakan model konvensional.

Hasil belajar yang rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu guru, siswa, dan mata pelajaran PPKn. Faktor guru dapat terlihat dari model yang kurang tepat pada proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif karena siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Faktor siswa dapat terlihat dari keaktifan siswa pada saat pembelajaran. Minat siswa masih sangat kurang dalam pembelajaran PPKn dikarenakan model pembelajaran masih terpusat pada guru. Siswa dalam pembelajaran hanya menjadi objek pembelajaran, sehingga mereka merasa sangat bosan. Mereka cenderung pasif dan asik bermain sendiri. Faktor mata pelajaran PPKn yang menuntut lulus minimal sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Namun sayangnya, minat siswa terhadap pembelajaran PPKn sangatlah rendah yang menjadikan hasil belajar PPKn pun rendah, faktor ini terjadi karena siswa sudah beranggapan materi pembelajaran PPKn sangat banyak dan harus dihafalkan, sehingga siswa merasa bosan.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya inovasi dan perbaikan pada pembelajaran PPKn agar hasil belajar meningkat, pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran interaktif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model yang cocok digunakan. Slavin (Taniredja, Fardli, dan Hermianto, 2015, hlm. 55) menyatakan *cooperatif learning* adalah suatu model pembelajaran yang kerangka belajar dan bekerja dalam kelompok kecil empat sampai enam orang secara kooperatif sehingga dapat merangsang siswa lebih giat belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang akan digunakan dalam penelitian ini, karena model dengan tipe ini mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Menurut Lie (Gading dan Karisma, 2017, hlm. 155) pengertian model pembelajaran *make a match* yaitu pembelajaran mencari pasangan dengan mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Hendra dan Rahayu (2020, hlm. 511) menyatakan bahwa melalui model pembelajaran *make a match* menjadikan konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Inti kegiatan pembelajaran ini yaitu siswa secara berkelompok mencocokkan dua macam kartu, kartu soal dan kartu jawaban dalam batas

waktu yang telah ditentukan. Huda (2013, hlm. 253) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki kelebihan, yaitu (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, (2) karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan, (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila Pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo, Kecamatan Puring, Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2022/2023? (2) Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila Pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo, Kecamatan Puring, Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2022/2023? (3) Bagaimana kendala dan solusi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila Pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo, Kecamatan Puring, Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2022/2023? Dari rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam peningkatan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo, Kecamatan Puring, Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2022/2023, (2) meningkatkan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo, Kecamatan Puring, Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2022/2023, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam peningkatan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo, Kecamatan Puring, Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Arikunto (2013, hlm. 138) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas kolaboratif, pihak yang melakukan tindakan kelas adalah guru, sedangkan peneliti mengamati proses terjadinya tindakan. Prosedur penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc. Taggart (Arikunto, 2013, hlm. 137) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus lima pertemuan. Subjek penelitian ini ialah guru dan siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2022/2023.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan data kuantitatif berupa data mengenai hasil belajar PPKn siswa kelas II SD materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo, guru kelas II, dan dokumen. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif Miles and Huberman (Sugiyono, hlm. 2020) yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah penggunaan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan ketuntasan hasil belajar siswa materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila setelah menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* persentase yang ditargetkan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan langkah-langkah: (1) penyiapan media, (2) pembagian kartu, (3) pencarian jawaban, (4) pencarian pasangan, (5) pemberian poin, (6) pengulangan teknik, (7) pembuatan kesimpulan. Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Febriana (Asuan, Mawardi, & Wardani, 2019, hlm. 282), Huda (2013, hlm. 251), dan Rusman (Kasminah, 2019, hlm. 1265). Berikut hasil observasi dan penilaian dari siklus I sampai siklus III.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *make A Match* terhadap Guru dan Siswa

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
	G	S	G	S	G	S	G	S
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
Penyiapan Media	83,33	82,29	88,54	86,46	95,83	93,75	89,23	87,50
Pembagian Kartu	82,29	83,33	86,46	86,46	93,75	91,67	87,50	87,15
Pencarian Jawaban	76,56	75,00	82,81	82,81	93,75	93,75	84,37	83,85
Pencarian Pasangan	78,13	77,34	86,72	85,94	92,19	93,75	85,68	85,68
Pemberian Poin	84,38	82,81	87,50	87,50	89,06	87,50	86,98	85,94
Pengulangan Teknik	83,59	82,81	89,84	87,50	93,75	92,19	89,06	87,50
Pembuatan kesimpulan	80,00	79,38	85,63	86,25	90,00	90,00	85,21	85,21
Rata-rata	81,18	80,42	86,79	86,13	92,84	91,58	86,94	86,04

Keterangan: G = Guru S = Siswa

Berdasarkan table 1, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran pada siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I ke siklus II ada kenaikan sebesar 5,61%, dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar 6,05%. Pengamatan terhadap siswa dari siklus I ke siklus II naik sebesar 5,71%, dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar 6,05%. Hasil observasi guru dan siswa pada siklus II dan III menunjukkan bahwa target dalam penelitian ini sudah tercapai, yaitu 85%. Peningkatan persentase ini sejalan dengan penelitian Muntoha (2013, hlm 43) yang menyimpulkan bahwa model kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap aktivitas siswa, guru, maupun hasil belajar. Penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran PPKn dapat membuat siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa belajar dengan menyenangkan karena mereka mengingat materi yang dipelajari sambil bermain mencari pasangan kartu.

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
Nilai Tertinggi	93	100	100	100	100
Nilai Terendah	40	40	47	53	60
Rata-rata	75,93	77,80	79,53	85,33	87,13
Siswa Tuntas	73,33	80,00	80,00	86,67	93,33
Siswa Belum Tuntas	26,6	20,00	20,00	13,33	6,67

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa meningkat mulai dari siklus I sampai dengan siklus III. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 76,66%, pada siklus II sebesar 83,33%, dan pada siklus III sebesar 93,33%. Namun persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II pertemuan 1 menunjukkan bahwa target dalam penelitian ini belum mencapai target yaitu 85%. Hal ini terjadi karena kendala yang muncul pada pertemuan sebelumnya belum diatasi dengan baik. Oleh karena itu, guru harus melakukan tindakan secara maksimal pada pertemuan selanjutnya. Setelah dilakukan tindakan secara maksimal pada siklus II pertemuan 2 dan siklus III menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan, hal ini membuktikan bahwa tindakan yang diberikan guru berdampak lebih baik daripada tindakan pada pertemuan sebelumnya.

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Data di atas membuktikan pendapat Hanafi (2018) yang membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki beberapa kelebihan seperti yang dinyatakan oleh Huda (2013) yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, metode yang menyenangkan karena ada unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Alasan mengapa hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu: (1) pada langkah penyiapan media, guru menyiapkan *power point*, media kartu soal dan kartu jawaban. Hal tersebut sesuai pendapat Febriana (Asuan, Mawardi, & Wardani, 2019, hlm. 282) yang menyatakan bahwa guru sebelum memulai pembelajaran menyiapkan kartu yang berisi persoalan-persoalan dan kartu yang berisi jawabannya; (2) pada langkah pembagian kartu, guru mengawali dengan menunjukkan kartu soal dan kartu jawaban kepada siswa dengan warna yang berbeda, kartu berwarna kuning merupakan kartu soal sedangkan kartu yang berwarna hijau merupakan kartu jawaban. Hal ini untuk memudahkan siswa dalam membedakan kartu soal dengan jawaban yang dipegang oleh masing-masing siswa (Taufina dan Putri, 2020, hlm. 622); (3) pada langkah pencarian jawaban, siswa diberi waktu untuk berpikir tentang pasangan soal atau jawaban dari kartunya dan guru memastikan siswa tidak saling bertanya jawaban kartu yang dimilikinya. Wenger (Huda, 2013, hlm. 76) yang menyatakan bahwa interaksi dengan orang lain dapat membantu individu menjalani proses pembelajaran yang lebih positif dibandingkan ketika ia hanya mengerjakannya sendiri; (4) pada langkah pencarian pasangan, siswa mencari pasangan kartu miliknya dengan semangat dan aktif sehingga siswa belajar secara menyenangkan karena mereka mengingat materi yang dipelajari sambil bermain mencari pasangan kartunya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sulistyaningsih, Mulyani, & Utomo (2014, hlm. 83) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *make a match* termasuk pembelajaran aktif dan merupakan salah satu teknik instruksional dari berpikir aktif yang dapat membantu siswa dalam hal mengingat apa yang telah mereka pelajari dan dapat menguji pemahaman siswa setelah guru menjelaskan materi pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan; (5) pada langkah pemberian poin, guru memberikan poin pada setiap pasangan yang tepat dan bagi siswa yang melebihi waktu saat mencari pasangan dan tidak menemukan pasangan membentuk kelompok tersendiri dengan berbaris di depan kelas. Pemberian poin dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Artini, Adyana, & Warpala (2019, hlm. 39) bahwa melalui model pembelajaran *make a match* dengan adanya pemberian *reward* dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar; (6) pada langkah pengulangan teknik, guru dan siswa mengulang teknik dari awal permainan yaitu dengan guru meminta

siswa mengumpulkan kartu sesuai tempatnya, mencocok kembali kartu yang telah dikumpulkan, dan membagikan kembali media kartu. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2014, hlm. 232) yang menyatakan bahwa setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; (7) pada langkah pembuatan kesimpulan, guru dan siswa mengakhiri permainan dengan media kartu soal/jawaban, kemudian siswa berdiskusi mengerjakan LKPD dan menyampaikan hasil diskusi di depan kelas serta menyimpulkan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2014, hlm. 232) yang menyatakan bahwa siswa dan guru bersama-sama membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan keseluruhan yang telah dibahas, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kendala penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2022/2023 yaitu: (1) guru kesulitan mengondisikan siswa agar tidak saling bertanya mengenai jawaban kartu yang dipegang saat pencarian jawaban, (2) guru kurang membimbing siswa yang kesulitan saat mencari pasangan kartu, (3) beberapa kelompok tidak mendengarkan teman yang sedang presentasi di depan kelas, (4) siswa berebut maju untuk menunjukkan kartu soal dan jawaban untuk pemberian poin. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) guru lebih memperhatikan seluruh siswa dan mengarahkan siswa agar percaya diri tidak saling bertanya saat mencari jawaban kartu, (2) guru lebih membimbing siswa yang kesulitan untuk mencari pasangan kartu, (3) guru memberikan peringatan kepada siswa untuk mendengarkan siswa yang sedang presentasi di depan kelas, (4) guru lebih mengondisikan siswa saat pemberian poin.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan: (1) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2022/2023 yaitu: (a) penyiapan media, (b) pembagian kartu, (c) pencarian jawaban, (d) pencarian pasangan, (e) pemberian poin, (f) pengulangan teknik, (g) pembuatan kesimpulan; (2) penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 76,66%, pada siklus II sebesar 83,33%, dan pada siklus III sebesar 93,33%; (3) kendala penggunaan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi perilaku yang sesuai dengan sila pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2022/2023 yaitu (1) guru kesulitan mengondisikan siswa agar tidak saling bertanya mengenai jawaban kartu yang dipegang saat pencarian jawaban, (2) guru kurang membimbing siswa yang kesulitan saat mencari pasangan kartu, (3) beberapa kelompok tidak mendengarkan teman yang sedang presentasi di depan kelas, (4) siswa berebut maju untuk menunjukkan kartu soal dan jawaban untuk pemberian poin. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) guru lebih memperhatikan seluruh siswa dan mengarahkan siswa agar percaya diri tidak saling bertanya saat mencari jawaban kartu, (2) guru lebih membimbing siswa yang kesulitan untuk mencari pasangan kartu, (3) guru memberikan peringatan kepada siswa untuk mendengarkan siswa yang sedang presentasi di depan kelas, (4) guru lebih mengondisikan siswa saat pemberian poin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artini, R. J., Adnyana, B., & Warpala, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Couple Card terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi pada Manusia Siswa Kelas IX SMA Negeri 2 banjar. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 6(1), 33-43. Diperoleh 27 Februari 2023, dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPB/article/download/21923/13566/0>
- Asuan, Mawardi, & Wardani, K.W. (2019). Efektivitas Model Problem Based Learning dan *Make A Match* dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri Sidorejo Lor 04 yang Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 275-283. Diperoleh 29 November 2022, dari
- Gading, I.K, & Kharisma, K.D. (2017) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153-160. Diperoleh 26 November 2022, dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/11608/7429>
- Hanafi. (2018). Penggunaan Metode *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar. *Widyagogik*, 5(2) 159-170. Diperoleh 5 November 2022, dari <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/3867/2842>
- Hendra, Y. & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model and *Make A Match* Against Collaboration Ability on Science Content at Fifth Grade Elementary School-Meta Analysis. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 510-518. Diperoleh 29 November 2022, dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/30205/17625>
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/19408/11475>
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasminah. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(6), 12641272. Diperoleh 24 Maret 2023, dari <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/7886/pdf>
- Magdalena, I., Haq, A.S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negi Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418-430. Diperoleh 5 November 2022, dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689/>
- Muntoha, H. D. Y.(2013). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 1 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 2(2), 39-45. Diperoleh 28 Februari 2023, dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/download/2754/2551/>.
- Rusman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujatmoko, E. (2016). Hak Warga Negara dalam Memperoleh Pendidikan. *Jurnal Konstitusi*, 7(1), 182-211. Diperoleh 5 November 2022, dari <https://jurnalkonstitusi.mkri.id/index.php/jk/article/view/208>.
- Sulistyaningsih, F., Mulyani, S., & Utomo, S. B. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Power Point dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Pokok Bahasan Isomer dan Reaksi senyawa Hidrokarbon Kelas X SMA Batik Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal*

- Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2),82-87. Diperoleh 28 Februari 2023, dari <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3705/2603>
- Sunhaji. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Purwokerto: STAIN Purwokerto Press.
- Taniredja, T., Faridli, E.M., & Harmianto, S. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Taufina & Putri, E. N. D. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 622. Diperoleh 28 Februari 2023, dari <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/405>