

Table Of Content

Journal Cover 2
Author[s] Statement 3
Editorial Team 4
Article information 5
 Check this article update (crossmark) 5
 Check this article impact 5
 Cite this article 5
Title page 6
 Article Title 6
 Author information 6
 Abstract 6
Article content 7

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol 6 (2022): June

DOI: 10.21070/acopen.6.2022.1876 . Article type: (Education)

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Literature Study Of The Effect Of Make A Match Learning Model Assisted With Index Card Match (ICM) Media to Improve Cognitive Learning Outcomes In Civics Learning Elementary School Student

Studi Literatur Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Index Card Match (ICM) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pelajaran Pkn Siswa Sekolah Dasar

Anggilia Putri, anggiliaputri10@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Feri Tirtoni, feritirtoni@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This study aims to find out the reality in the field which shows that there is teaching Civics subjects without using media which can lead to a decrease in student learning outcomes. The research method used is library research using descriptive methods which are expected so that researchers can examine the development of education through data collection carried out based on relevant books, theories and journals as evidence in this study. The results of this study, among others, conclude that the make a match learning model assisted by the index card match media greatly influences student learning outcomes in Civics subjects and can increase student activity in the process of learning activities. It can be concluded that the make a match learning model assisted by index card match media has an influence on student learning outcomes, can increase enthusiasm in learning and can increase student activity in the learning process.

Published date: 2022-06-30 00:00:00

Pendahuluan

Pendidikan bagi setiap orang sangat penting. Dalam proses pendidikan tentunya yang diharapkan memperoleh hasil yang baik. Hasil belajar yang baik dapat diperoleh melalui belajar dengan tekun. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya siswa, guru, kurikulum, satu dengan yang lain saling terkait atau saling berhubungan. Siswa dapat belajar dengan baik jika sarana dan prasarana untuk belajar memadai, model pembelajaran guru menarik, siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum pendidikan. Mata pelajaran ini mengajarkan tentang berbagai kehidupan sosial yang ada di lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat serta mempelajari masalah yang ada di lingkungan tersebut. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ialah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, sehingga mata pelajaran PKn di sekolah dasar sangat perlu untuk pondasi dalam lingkungan sekitar karena memuat norma untuk bersosialisasi dengan masyarakat yang baik.^[1]

Tingkatan kelas di Sekolah Dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua dan tiga sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima dan enam^[2]. Di Indonesia rentang usia siswa Sekolah Dasar yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas rendah yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Jadi pada usia ini anak lebih senang dengan pembelajaran yang atraktif atau pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan atau mengantuk saat kegiatan pembelajaran di kelas. Karena siswa pada saat pembelajaran berlangsung guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan bersifat monoton sehingga siswa menjadi bosan dan sering tidak konsentrasi dalam pembelajaran di kelas. Apabila hal ini terjadi terus-menerus maka yang terjadi menurunnya hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk mau belajar dengan baik, tetapi metode dan juga model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya pasif saja. *Trend* yang berkembang sekarang ini siswa harus belajar melalui kegiatan mereka sendiri dengan memasukkan konsep dan prinsip dimana mereka harus didorong untuk mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen serta membiarkan mereka menemukan prinsip bagi mereka sendiri. Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya, misalnya konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari. "Hasil belajar tidak hanya terbatas pada tes atau ujian saja tetapi sangat luas. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku anak, perubahan pola pikir anak, dan membangun konsep baru"^[3]. Keberhasilan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor kemauan dari siswa itu sendiri. Kemauan merupakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Bagaimana pun proses belajar yang dilakukan seseorang, hasilnya akan kurang memuaskan jika orang tersebut tidak mempunyai kemauan yang keras.

Media index card match merupakan suatu media pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa percaya diri serta tanggung jawab. Pembelajaran *index card match* merupakan pembelajaran pemecahan masalah yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa^[4]. *Index card match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang mereka pegang. *Media index card match* yang dipakai dalam proses belajar mengajar akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media ini berupa sebuah kartu yang didesain menarik yang akan menunjang dan mendukung kegiatan belajar siswa.

Penerapan pembelajaran ini dimulai dari teknik, yaitu siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal yang dipegang. Tujuan dari penggunaan media *index card match* adalah untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat mengarah pada perhatian siswa terhadap materi yang dipelajarinya dan cukup menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Ciri dari *index card match* : (1) media ini menggunakan kartu, (2) kartu dibagi menjadi dua yang berisi satu pertanyaan dan satu untuk jawaban, (3) pada kegiatan ini dilakukan dengan cara berpasangan.

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini didukung dengan penelitian dari Zuhviana mengatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara dengan menerapkan *index card match* dengan menggunakan model konvensional. Dalam penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional^[5]. Berdasarkan uraian diatas bahwa pada saat pembelajaran di kelas perlu adanya inovasi dalam metode dan media

pengajaran yang tepat agar siswa tidak bosan saat kegiatan belajar di kelas, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran *index card match*. Siswa juga diharapkan mampu mencari pasangan kartunya sebelum batas waktu yang telah ditentukan. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya lebih cepat akan mendapat nilai atau point. Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa.

Peneliti menginginkan bahwa dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak hanya menggunakan model yang biasa saja, penggunaan model dan juga media yang bervariasi akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam kegiatan belajar di kelas. Maka dari itu peneliti berharap dengan penggunaan media *index card match* diharapkan siswa menjadi lebih antusias dalam belajar di kelas sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan analisis dan mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantu media *index card match* terhadap hasil belajar PKn dengan melakukan penelitian berupa studi literatur dengan judul "Studi Literatur Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantu Media *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Pelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar". Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengkaji, menganalisis dan membahas lebih dalam tentang pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantu media *index card match* terhadap hasil belajar kognitif pada pelajaran PKn.

Metode Penelitian

Penelitian ini yaitu jenis penelitian studi literatur dengan menggunakan sumber data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari peneliti melalui pihak kedua dan bukan data yang diperoleh peneliti dari pihak pertama yang terju di lapangan. Di dalam penelitian ini peneliti mencari dan mengumpulkan berbagai macam data hasil penelitian yang berasal dari jurnal, buku, skripsi, artikel yang relevan dengan tema yang sesuai dengan penelitian. Subyek dari penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan metode dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dimana data yang telah diperoleh dianalisis dan dikaji secara sistematis yang kemudian dijabarkan secara naratif sehingga dapat dengan mudah dipahami dan dapat memberikan informasi yang akurat mengenai fenomena yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

Adanya Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar PKn

Berdasarkan hasil studi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar pada pelajaran PKn, penyebab rendahnya hasil belajar pada pelajaran PKn yaitu karena siswa merasa jenuh pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan siswa kesulitan memahami materi yang telah dijelaskan.

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki suatu keunggulan dalam teknik, yakni siswa dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topik atau konsep dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini juga dapat melatih siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lainnya. Kegiatan seperti ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan materi dalam pembelajaran terutama pada pelajaran PKn.

Dalam penelitian ini berfokus pada metode *make a match* dengan bantuan media *index card match* yang bertujuan untuk mendeskripsikan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Untuk dapat mendeskripsikan pengaruh metode *make a match* dengan bantuan media *index card match* ini dapat dilakukan dengan mencari sumber data relevan yang berkaitan dengan penelitian ini yang telah dilakukan di lapangan. Kelebihan dalam model pembelajaran *make a match* yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mencapai taraf ketuntasan belajar, dan dapat menumbuhkan suasana kegembiraan dalam proses pembelajaran. Selain kelebihan, penggunaan model pembelajaran *make a match* tentu juga memiliki kekurangan, yaitu waktu yang tersedia perlu dibatasi karena ada kemungkinan siswa akan banyak bermain dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* ternyata memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan keberhasilan peneliti lain yang juga menerapkan model pembelajaran *make a match* yaitu Agus Masturudin^[6] pada penelitian dengan judul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Guna Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas V SDN 021 Berapit. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN 021 Berapit tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 27 siswa terdiri dari 15 laki-laki dan 12 perempuan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* setelah dilaksanakan penelitian ini ditemukan bahwa persentase hasil

belajar siswa mengalami peningkatan. Pada pra siklus persentase awal 48,14% dari 27 siswa, pada siklus I persentase mengalami peningkatan yaitu 70,77% dari 27 siswa dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi pada persentase yaitu sebesar 92,79% dari 27 siswa. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar dengan giat dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian dari Ahmadi^[7] pada penelitian dengan judul Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia Kelas III SDN 41/1 Kabupaten Batang Hari. Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas III yang berjumlah 15 siswa terdiri 8 laki-laki dan 7 perempuan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Dari hasil penelitian ini persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan model pembelajaran *make a match*. Pada siklus I siswa mendapat nilai 75 keatas ada 8 siswa atau 58% dari 15 siswa, pada siklus II siswa yang mendapat nilai 75 keatas menjadi 15 siswa atau 95% dari 15 siswa dan pada siklus III siswa yang mendapat nilai 75 keatas mengalami peningkatan yaitu menjadi 15 siswa atau 100% dari jumlah 15 siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam 3 siklus ini terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, penggunaan model pembelajaran *make a match* berpengaruh positif terhadap hasil belajar pada pelajaran PKn. Peningkatan hasil belajar tersebut diperoleh kelompok siswa yang mengaplikasikan model pembelajaran *make a match*, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dibandingkan dalam pembelajaran konvensional dimana guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa hanya sebagai penerima informasi yang diberikan guru, siswa juga cenderung menjadi pasif karena mereka hanya mendengarkan, mencatat sesuai dengan perintah guru tanpa berusaha untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *make a match* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn.

Adanya Pengaruh Penggunaan Media Index Card Match Terhadap Hasil Belajar PKn

Media merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyalur guna untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Media dapat menampilkan informasi melalui gambar, suara, warna maupun gerakan baik secara manipulasi ataupun secara alami sehingga dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton dan menjadi lebih hidup. Menurut Sadiman^[8] media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) sehingga terjadilah proses belajar yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran selain dapat menarik perhatian siswa juga dapat memperjelas penyajian informasi yang disampaikan guru.

Media *index card match* merupakan adalah salah satu media yang melatih siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan tanggung jawab siswa atas apa yang telah mereka pelajari sebelumnya dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan seperti ini dapat membantu guru untuk melatih kemampuan mengajar kelompok kecil dengan baik sehingga memberikan peluang kepada siswa untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting karena siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang beda dari lainnya, dapat membuat suasana belajar di kelas menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar. Dengan penggunaan media yang bervariasi akan membuat siswa tidak mudah bosan saat kegiatan belajar berlangsung, dan dengan menggunakan media pembelajaran guru juga dapat mengetahui kemampuan tiap siswa. Hal ini juga akan berpengaruh pada hasil belajar tiap siswa yang ada di dalam kelas tersebut.

Dengan menerapkan media *index card match* ternyata memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan keberhasilan peneliti lain yang juga menerapkan media *index card match* yaitu Puji Astuti^[9] pada penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Lingkungan Dengan Menggunakan Media *Index Card Match* Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dan subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN Patalan 2. Metode dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas II SDN Patalan 2 setelah menerapkan media *index card match*. Nilai rata-rata siswa pada kondisi awal yaitu 66,8 lalu pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 73,2 dan pada siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan lagi menjadi 81,4.

Penelitian dari Supardi^[10] pada penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Pada Siswa Kelas V SDN Kangas. Berdasarkan hasil penelitian Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Kangas dengan jumlah siswa 17 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 7 perempuan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa dengan menggunakan media *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn bagi siswa kelas V SDN Kangas. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil belajar pada siklus I yaitu sebesar 55,6% lalu pada siklus II mengalami peningkatan menjadi sebesar 83,3% maka dengan demikian penggunaan media *index card*

match dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Kangas.

Dalam penelitian ini penggunaan media *index card match* memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media dalam kegiatan belajar di kelas maka dapat menumbuhkan rasa semangat, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Apabila dalam kegiatan belajar di kelas guru tidak menggunakan bantuan media belajar maka suasana di kelas akan terasa membosankan dan membuat siswa menjadi cepat bosan. Sehingga penggunaan bantuan media dalam kegiatan belajar ini sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian studi literatur yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa bahwa model pembelajaran *make a match* berbantu media *index card match* memiliki pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Dalam kegiatan belajar di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantu media *index card match* dapat meningkatkan keaktifan, kesabaran, gotong royong, dan lain sebagainya sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi semakin berwarna. Hal ini sudah dibuktikan dengan uji coba dari berbagai macam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Saran untuk pendidik dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn, guru dapat menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantu media *index card match* karena siswa khususnya siswa Sekolah Dasar mereka lebih menyukai hal-hal yang menyenangkan dalam kegiatan belajar.

References

1. Winarno, Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: isi, strategi, dan penilaian (Jakarta:Bumi Aksara2013)
2. (Supandi, 1992:44)
3. Chatib (2012:169-170)
4. Marwan (Bona, 2011)
5. Agus Masturudin. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Guna Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas V SDN 021 Berapit. Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online), 3(2), 159-170.
6. Ahmadi. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia Kelas III SDN 41/1 Kabupaten Batang Hari. Journal Education Of Batanghari, 1(3), 01-13.
7. Sadiman, A.S, dkk. (2014). Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
8. Puji Astuti. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Lingkungan Dengan Menggunakan Media Index Card Match Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Surya Buana Pendidikan, 1(2).
9. Supardi. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Index Card Match Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Pada Siswa Kelas V SDN Kangas. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 3(2).