

Pengaruh Model *Make A Match* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Muatan Materi PPKn Kelas IV SDN 26 Cakranegara Tahun Pelajaran 2021/2022

Siti Hadijah¹, Khairun Nisa², Ilham Syahrul Jiwandono³.

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram

Email: ¹Shadijah929@gmail.com, ²khairunnisapgsd2@gmail.com,
³ilham_jiwandono@unram.ac.id

Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

Sejarah Artikel

Diserahkan : 16 Oktober 2021

Disetujui : 08 Agustus 2022

Dipublikasikan : 14 Agustus 2022

Kata Kunci:

Make A Match, Minat Belajar, PPKn

Abstrak: *This study aims to determine the effect of the Make A Match learning model on students' learning interest in the fourth grade content of SDN 26 Cakranegara. This type of research is a quasi-experimental type of nonequivalent control group design. The sampling technique used is census or total sampling. The total number of samples is 82 students. The data collection method used was in the form of observation and student learning interest questionnaires, questionnaires were used for student learning interest data that had previously been tested for validity and reliability in the form of pretest and posttest. Then analyzed using normality test, homogeneity test, hypothesis test and further test with effect size test. Based on the interest in learning data analyzed using the t-test (t-test) obtained tcount of 2,957 while table of 1,990 at a confidence level of 5% (0.05), so it can be concluded that (Ha) is accepted and (H0) is rejected.*

The follow-up test in this study used the Cohen's d effect size formula with the results of 0.781 > 0.6 which means that the effect of the make a match learning model on learning interest is included in the large category based on the effect size classification.

Keywords: *Make a Match, learning insterest, civic education*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap minat belajar peserta didik pada muatan materi kelas IV SDN 26 Cakranegara. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen tipe Nonequivalent control group desain. Teknik sampling yang digunakan adalah sensus atau sampling total. Jumlah keseluruhan sampel adalah 82 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan angket minat belajar peserta didik, angket digunakan untuk data minat belajar peserta didik yang sebelumnya sudah diuji validitas dan reliabilitas yang berupa pretest dan posttest. Kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji lanjutan dengan uji effect size. Berdasarkan data minat belajar yang dianalisis menggunakan uji-t (t-test) diperoleh thitung sebesar 2.957 sedangkan ttabel sebesar 1.990 pada taraf kepercayaan 5% (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa (Ha) diterima dan (H0) ditolak. Uji lanjutan dalam penelitian ini menggunakan rumus effect size Cohen's d dengan hasil 0,781 > 0,6 yang berarti bahwa pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap minat belajar termasuk dalam kategori besar berdasarkan klasifikasi effect size.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang mempengaruhi manusia agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, sehingga manusia mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang ada dengan sikap yang terbuka. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran agar percaya diri secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, guru masyarakat, bangsa dan negara.

Guru memiliki peran penting dalam keberhasilan peserta didik dalam belajar. Guru terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan, sehingga guru harus tepat dalam memilih model pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang nyaman. Selain itu juga guru menciptakan suasana belajar yang dapat membangkitkan semangat belajar pada peserta didik terutama pada muatan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Jiwandono et al., 2017).

PPKn merupakan salah satu muatan pelajaran yang ada di pembelajaran SD. Menurut Sucahyono (2016) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dinilai sebagai mata pelajaran yang mengusung misi pendidikan nilai dan moral. Sedangkan menurut Winataputra (2008) yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pelajaran yang sangat penting untuk membentuk mental yang berlandaskan pancasila dan UUD 1945. Diperkuat juga oleh Dalyono dalam Nurafifah (2018) Pendidikan kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik. Pada dasarnya karakter yang dibentuk oleh pendidikan kewarganegaraan selain karakter peserta didik, juga membentuk karakter sosial dan karakter bangsa (Jiwandono et al., 2020). Karakter bangsa adalah perilaku yang diharapkan yang dimiliki oleh warga negara sebagai cerminan dari Pancasila dan UUD 1945.

Pelaksanaan pembelajaran PPK seyogyanya menerapkan pembelajaran menyenangkan dan berpusat pada siswa. Guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Siswa sebagai pusat utama pembelajaran sehingga dari pengalaman belajar langsung siswa akan lebih memahami materi secara utuh dan nyata (Dewi & Laila, 2015).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 26 Cakranegara pada bulan Juli 2020, khususnya pada kelas IV SD pada mata pelajaran PPKn dapat diketahui bahwa kurangnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung, terlihat beberapa peserta didik masih ada yang kurang memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru sehingga ketika ditanya peserta didik ada yang tidak bisa menjawab, peserta didik juga terlihat masih malu-malu untuk menjawab pertanyaan, tidak jarang pula peserta didik mengobrol dengan teman sebangkunya, ketika peserta didik mulai bosan mereka mulai mengerjakan sesuatu diluar pelajaran seperti menggambar, selain itu juga peserta didik banyak yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah.

Hal itu terjadi diduga dikarenakan belum optimalnya pemanfaatan model pembelajaran dalam pembelajaran. Berdasar amatan, pembelajaran masih dilaksanakan dengan teknik guru menerangkan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dan penugasan. Hal ini diasumsikan pula membuat peserta didik cepat merasa bosan, kurang bersemangat dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terlihat begitu pasif dan minat belajar peserta didik menjadi rendah (Hardiati & Juhri, 2018).

Minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan, keinginan dan perasaan suka terhadap sesuatu objek yang timbul dalam diri manusia agar tercapainya sebuah tujuan yang diinginkan. Menurut Syahputra (2020) minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti; gairah, keinginan,

semangat, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Sedangkan menurut Slameto (2010) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Menurut Djaali (2009) bahwa indikator pada minat belajar peserta didik itu ada empat, yaitu perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan keterlibatan peserta didik.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik perlu adanya model pembelajaran yang aktif dan inovatif agar peserta didik senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Make A Match*. Menurut Komalasari dalam Citra (2017) model pembelajaran ini yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan.

Diperkuat juga oleh suyatno dalam Soleha (2015) mengungkapkan bahwa model *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian peserta didik mencaripasangan kartunya. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan model ini yang dikemukakan oleh Shilphy (2020) yaitu peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, salah satu upaya untuk memecahkan suatu masalah tersebut dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Muatan Materi PPKn SDN 26 Cakranegara Tahun Ajaran 2021/2022”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasy Experiment design* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2019) “*Quasi Experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”

Dalam rancangan ini sebelum diberi perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberi test awal (*pretest*) untuk mengukur kondisi awal peserta didik (O_1 dan O_3) dengan menggunakan lembar angket yang berisi 30 pernyataan. Selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah pembelajaran, dilakukan *posttest* pada kedua kelas (O_2 dan O_4). Rancangan penelitian tersebut dapat diilustrasikan seperti tabel berikut.

Tabel 1. Rancangan Penelitian *Non Equivalen Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : Pemberian tes awal (*pretest*)

O₂ : Pemberian tes akhir (*posttest*)

O₃ : Pemberian tes awal (*pretest*)

O₄ : Pemberian tes akhir (*posttest*)

X : Diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*

- : Tidak diberi perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 26 Cakranegara tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 82 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Cara pengambilan sampel yaitu menggunakan *sensus* atau *sampling total* dimana teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket minat belajar untuk mendapatkan data minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn dengan jenis angket tertutup yang diukur berdasarkan skala likert dan lembar observasi untuk melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Instrumen-instrumen tersebut sebelumnya telah di validasi terlebih dahulu. Menurut Sugiyono (2019) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dapat diambil dari bantuan hasil lembar angket minat belajar. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu: (1) uji normalitas, (2) uji homogenitas setelah itu (3) uji hipotesis berupa uji-t, dan (4) *uji effect size*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan lembar observasi aktifitas peserta didik dengan tujuan untuk mengamati keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* ketika pelaksanaan penelitian. Lembar keterlaksanaan pembelajaran dicentang selama dua kali pertemuan. Adapun data keterlaksanaan pembelajaran dari pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Kelas	Persentase Aktifitas Peserta Didik/Kategori			
	Peserta Didik		Guru	
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
Eksperimen	81,94	84,72	97,37	97,37

Dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* sudah terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari skor yang dicapai oleh peserta didik kelas eksperimen pada pertemuan I memperoleh sebesar 81,94 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya pada pertemuan II peserta didik mendapatkan skor 84,72 dengan kategori sangat baik. Hasil lembar observasi keterlaksanaan guru pada pertemuan I mendapatkan skor 97,37 dengan kategori sangat baik dan pada pertemuan II mendapatkan skor 97,37 dengan kategori sangat baik.

Data Hasil Minat Belajar

Deskripsi data hasil penelitian ini diawali dengan menentukan interval skor minat belajar peserta didik, interval skor minat belajar ini dapat dilihat pada tabel interval skor minat belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. Interval Skor Minat Belajar

Skor	Kriteria
104-120	Sangat Tinggi
84-103	Tinggi
64-83	Sedang
44-63	Rendah
24-43	Sangat Rendah

Hasil Pretest dan Posttest

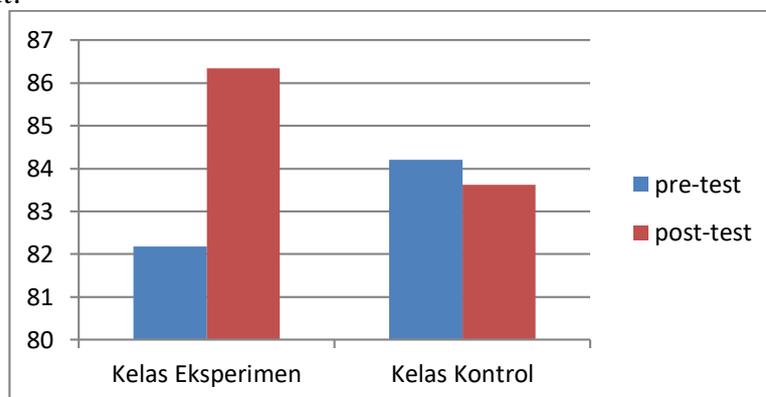
Perbandingan data hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran PPKn untuk mengetahui pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik, maka dapat dilihat pada tabel hasil *pretest* dan *post test* sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pretest Dan Post Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sangat Tinggi	1	1	1	0
Tinggi	17	22	22	20
Sedang	20	16	19	22
Rendah	2	1	0	0
Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah Skor	3.287	3.454	3.537	3.512
Rata-rata skor	82,18	86,35	84,21	83,62
Persentase	68,48	71,96	70,18	69,68

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran PPKn menunjukkan rata-rata skor minat belajar siswa meningkat sebanyak 4,17 sedangkan pada kelas kontrol menurun sebanyak 0,59 dan berdasarkan persentase pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 3,48% sedangkan pada kelas kontrol mengalami penurunan sebesar 0,53%

Perbandingan data hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan dalam penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas IV dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Perbedaan Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai uji persyaratan analisis untuk mengetahui data yang akan digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian ini menggunakan rumus uji kolmogorov-*smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05. Uji normalitas ini dilakukan pada data kelas eksperimen dan kelas kontrol yang meliputi hasil *pre-test* dan *post-test* darimasing-masing kelompok. Dari hasil perhitungan uji normalitas diperoleh hasil analisis seperti pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
angket minat belajar	Pretest_eksperimen	.133	40	.071	.935	40	.024
	Posttest_eksperimen	.093	40	.200*	.949	40	.072
	Pretest_kontrol	.102	42	.200*	.976	42	.525
	Posttest_kontrol	.109	42	.200*	.978	42	.572

Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data sebesar .0,71 dan .200 untuk hasil *pretest* sedangkan untuk *posttest* nilai signifikansinya sebesar .200 dan .200. jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi uji normalitas keduanya baik eksperimen maupun kontrol lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas. uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai *Sig.* pada *levene's statistic* dengan 0,05 ($Sig. \geq 0,05$). Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 6. sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
angket minat belajar	Based on Mean	.728	3	160	.536
	Based on Median	.718	3	160	.543
	Based on Median and with adjusted df	.718	3	152.036	.543
	Based on trimmed mean	.734	3	160	.533

Berdasarkan tabel 6. tersebut nilai hasil homogenitas dapat dilihat pada nilai *Based On Mean*, dimana nilai *Signifikansi* yang didapatkan yaitu 0.536 sehingga data tersebut homogen karena merujuk pada kaidah pengambilan keputusan bahwa jika nilai $Sig \geq 0,05$ maka artinya data tersebut memiliki variansi yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas data dan uji homogenitas. Adapun uji hipotesis ini dilakukan karena kedua persyaratan telah terpenuhi pada kedua kelas tersebut yaitu data berdistribusi normal dan bersifat homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 26 Cakranegara tahun ajaran 2021/2022. Uji-t sampel *Independent* atau *Independent Sample T-test* dihitung dengan bantuan analisis *statistic SPSS 25 for windows* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Ketentuan pengujian hipotesis ini yaitu jika taraf signifikansi $\leq 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak, sebaliknya jika taraf signifikansi $\geq 0,05$ maka, hipotesis alternatif (H_a) ditolak sedangkan hipotesis nol (H_0) diterima. Hasil uji hipotesis *independent sample T-test* dapat dilihat pada tabel 7. sebagai berikut

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Samples Test*)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
angket minat belajar	Equal variances assumed	1.981	.163	2.957	80	.004	4.985	1.685	1.630	8.339
	Equal variances not assumed			2.935	71.139	.004	4.985	1.698	1.599	8.370

Berdasarkan tabel 7 diatas hasil uji hipotesis dapat dilihat pada kolom *Equal Variances Assumed*. Uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil nilai Signifikansinyadimana nilai *Sig. (2-tailed)* $0.004 \leq 0,05$ pada taraf signifikansi 5% atau bisa dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} (2.957) dengan t_{tabel} (1.990) dimana nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (df) 80, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0

ditolak dan H_a diterima yaitu model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 26 Cakranegara tahun ajaran 2021/2022.

Uji Effect Size

Jika sudah diketahui hasil uji *independent sample T-test* dan hasilnya berpengaruh maka, untuk uji selanjutnya yaitu uji *effect size* dengan tujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas IV dapat diketahui dengan menggunakan *effect size* menggunakan rumus *effect size cohen's* dengan hasilnya sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Effect Size} &= \frac{\text{mean}_{\text{exp}} - \text{mean}_{\text{con}}}{SD_{\text{con}}} \\ &= \frac{88,675 - 83,690}{6,380} \\ &= 0,781 \text{ (Besar)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji *effect size* dapat diketahui bahwa nilai *effect size* dengan menggunakan rumus *effect size cohen's d* adalah 0,781, maka pengaruh dari model pembelajaran *Make A Match* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 26 Cakranegara tergolong besar berdasarkan klasifikasi *effect size*.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada analisis penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada muatan materi PPKn, terbukti dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap minat belajar setelah perlakuan sebesar 3,48%. Sedangkan berdasarkan hasil uji *effect size* didapatkan hasil sebesar 0,781 > 0,6 yang berarti bahwa pengaruh dari model pembelajaran *Make A Match* terhadap minat belajar tergolong besar.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang disampaikan. Adapun rincian saran tersebut yaitu.

Pertama saran untuk guru. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Make A Match* yang telah terbukti dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Kedua, Bagi Peserta Didik. dalam kegiatan belajar hendaknya peserta didik ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, harus berani tampil dan jangan pernah takut salah dalam mencoba selain itu, peserta didik juga harus memahami materi dan memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Ketiga saran Bagi Sekolah. Sekolah sebaiknya memberikan kebijakan mengenai model pembelajaran yang lebih menarik untuk digunakan saat proses belajar mengajar guru, agar peserta didik dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang sedang diajarkan.

Keempat saran bagi peneliti Lain, diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan model pembelajaran *Make A Match* tidak hanya untuk penelitian minat belajar saja, namun dapat dikembangkan dengan meneliti hasil belajar peserta didik sehingga dapat

berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran baik proses pembelajarannya maupun prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas..
- Citra, Keke Wahyu Avisca. (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Speaking Card Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar*. FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
- Djaali, Prof. Dr. H. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, R. N. L., & Laila, A. (2015). Pengaruh Metode Make A Match dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 170-189.
- Hardiati, I., & Juhri, J. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKn PADA MATERI ORGANISASI DI LINGKUNGAN MASYARAKAT. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 10(1), 51-60.
- Jiwandono, I. S., Degeng, N. S. I., & Kusmintardjo. (2017). Peran Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif Di Sdn Wonorejo 01 Lawang. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, 6(21), 721-726. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/935>
- Jiwandono, I. S., Nisa, K., Rosyidah, A. N. K., Hakim, M., & Nasaruddin, N. (2020). The Implementation of the Movement for Strengthening Character Education in Primary Schools Through Lombok Traditional Games at SDN 44 Mataram. *1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019)*, 246-249. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.062>.
- Mas'amah, I., Sudirman, A., & Astuti, N. (2017). Pengaruh Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar PKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(6).
- Nurafifah. (2019). *Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Make a match Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min Banda Aceh*. Tesis (Tidak diterbitkan). Banda Aceh. Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Shilphy, Octavia A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit DEEPUBLISH.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soleha. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015*. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro Vol. 5 No. 1*. Diakses pada 26 Maret 2021. <https://www.neliti.com/publications/115664/meningkatkan-minat-blajar-pendidikan-kewarganegaraan-pkn-melalui-belajar-kelomp>
- Sucahyono, M. J. (2016). *Hakekat Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALVABETA CV.
- Syahputra, Edy. (2020). *Snowbal Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Winataputra, Udin S. (2008). *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.