

---

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL MAKE A MATCH  
DAN MEDIA VISUAL PADA KELAS V SD NEGERI 56 PAREPARE**

*(Improvement of Student Learning Outcomes through Make a Match Models and Visual  
Media in Class V SDN 56 Parepare)*

**Hadijah**

[hadijah56@gmail.com](mailto:hadijah56@gmail.com)

SD Negeri 56 Parepare

**ABSTRAK**

*Model Make a Match* adalah salah satu model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat belajar mengenai suatu topik dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan media *Visual* merupakan penyampaian informasi secara kreatif, sehingga dapat membantu pembelajaran menjadi menarik, efektif dan efisien yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Adanya perpaduan model *Make a Match* dan media *Visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini (1) untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terhadap tema 5 Bangga Sebagai Bangsa Indonesia melalui model *Make a Match* dan Media *Visual* di kelas V SD Negeri 56 Parepare. (2). Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema 5 Bangga Sebagai Bangsa Indonesia melalui model *Make A Match* dan media *Visual* di kelas V SD Negeri 56 Parepare. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memiliki empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Siswa kelas V SD Negeri 56 Parepare sebagai subjeknya yang berjumlah 40 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa serta soal tes yang dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil data persentase yang diperoleh dari observasi aktivitas guru siklus I sebesar 79,34% dan siklus II 94,79%. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I 67,10% dan siklus II 88,75%. Nilai rata-rata pada siklus I dari 69,25% menjadi 82,75% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Make a Match* dan Media *Visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan tidak menggunakan model *Make a Match* dan Media *Visual* di Pembelajaran pada tema 5 Bangga Sebagai Bangsa Indonesia, sub tema 1 Indonesiaku, Bangsa yang Kaya di kelas V SD Negeri 56 Parepare.

**KataKunci** : Model *Make A Match*, Media *Visual*, Hasil Belajar

**ABSTRACT**

*The Make a Match model is one of the effective learning models used in the learning process, because students can learn about a topic in a pleasant atmosphere. Whereas Visual media is the delivery of creative information, so that it can help learning to be interesting, effective and efficient which can motivate students to learn. The combination of Make a Match model and Visual media can improve student learning outcomes. The purpose of this study (1) is to find out the activities of teachers and students on the theme of 5 Proud as Indonesian Nation through the Make a Match and Visual Media models in class V of SD 56 Parepare. (2). To find out the results of student learning in learning Theme 5 Proud As an Indonesian Nation through the Make A Match model and Visual media in class V SD Negeri 56 Parepare. This study uses Classroom Action Research (CAR) which has four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. The fifth grade students of SD Negeri 56 Parepare as the subject are 40 students. This research instrument uses teacher activity sheets and student activity sheets as well as test questions that are analyzed using the percentage formula. The results of the percentage data obtained from observations of the activities of the first cycle of teachers amounted to 79.34% and the second cycle 94.79%. The results of observations of student activity in the first cycle were 67.10% and in the second cycle were 88.75%. The average value in the first cycle from 69.25% to 82.75% in the second cycle. Based on the results of the study show that using the model Make a Match and Visual Media can improve student learning outcomes compared to not using the model Make a Match and Visual Media in Learning on the theme 5 Proud As Indonesian Nation, sub-theme 1 My Indonesia, Rich Nation in class V SD Negeri 56 Parepare.*

*Keywords: Model Make A Match, Visual Media, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan sistematis yang dilakukan untuk terbentuknya kepribadian peserta didik.<sup>1</sup> Melalui penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat mewujudkan peserta didik yang berkualitas dan dapat mengembangkan segenap potensi, kecakapan serta karakternya. Hal ini sesuai dengan penjelasan UU No. 2 Tahun 2003.

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup> Untuk tercapainya tujuan tersebut diperlukan proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan, dimana lembaga tersebut menyediakan berbagai bidang mata pelajaran yang disajikan dalam bentuk tema khususnya dipendidikan Sekolah Dasar, salah satunya ialah Tema 5 Bangga Sebagai Bangsa Indonesia. Pada Tema 5 Bangga Sebagai Bangsa Indonesia merangkum materi dari berbagai bidang mata pelajaran diantaranya ialah mata pelajaran PPKn.

PPKn adalah suatu mata pelajaran yang membahas tentang suatu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga Negara yang berakhlak bangsa Indonesia, cerdas, terampil dan sadar akan hak dan kewajibannya dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Tujuan dari PPKn adalah menghasilkan peserta didik yang baik, bertanggung jawab, memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.<sup>3</sup> Untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seorang guru harus

kreatif dan inovatif dalam mencari dan menentukan model-model pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain<sup>4</sup>. Dengan menggunakan model pembelajaran maka dalam proses pembelajaran akan lebih mudah dilaksanakan dan kondisi kelas memungkinkan akan lebih aktif dan menyenangkan. Dalam dunia pembelajaran terdapat berbagai macam jenis model pembelajaran salah satunya ialah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Model pembelajaran *kooperatif* adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.<sup>5</sup>

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana seorang guru telah menyiapkan sejumlah kartu yang berisi soal atau permasalahan serta menyiapkan kartu jawaban dimana siswa akan mencari pasangan kartunya yang sesuai. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu Model Pembelajaran yang efektif yang dapat diterapkan kepada siswa<sup>6</sup>. Model pembelajaran ini cocok untuk melatih kepribadian siswa yang mana dalam sistem pembelajarannya mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, dan melatih kemampuan cepat berfikir siswa melalui permainan pasangan dengan dibantu kartu, jadi disini jelas bahwa selain siswa akan dilatih kecerdasan dari segi intelektualnya tetapi juga dari segi sosialnya.

Pembelajaran dengan menggunakan satu model saja tidak cukup, adanya inovasi sangat diperlukan untuk menimbulkan rangsangan belajar yaitu dengan adanya penggunaan media. Hal ini juga dikarenakan fungsi media itu sendiri sebagai salah satu

<sup>1</sup> Umar & Sulo. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

<sup>2</sup> Hasbullah 2009. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali

<sup>3</sup> Azyumardi, Azra. 2003. *Demokrasi Hak Asasi Manusia*

<sup>4</sup> Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran*

<sup>5</sup> Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran*

<sup>6</sup> Taniredja T.dkk, 2013. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta

## Hadijah

sarana yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan tepat. Salah satu media yang digunakan adalah media *visual*.

Berdasarkan observasi diperoleh informasi bahwa guru telah menerapkan model pembelajaran kelompok dalam kegiatan belajar mengajar PPKn. Akan tetapi, ketika proses belajar mengajar secara kelompok biasanya hanya didominasi oleh siswa yang tingkat kemampuannya tinggi, sementara siswa yang tingkat kemampuannya rendah kurang berperan. Akibatnya siswa yang tingkat kemampuannya rendah tetap memperoleh hasil belajar yang rendah.

Dapat dipahami bahwa dalam proses pembelajaran PPKn, banyak terlihat siswa yang kurang aktif dan sibuk sendiri tanpa memperhatikan penjelasan dari guru, kurangnya interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru sehingga kerja sama di kelas tidak berjalan lancar dan membuat suasana jadi ribut. Hal tersebut terjadi karena guru belum mencoba menggunakan model pembelajaran serta media *visual* untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan proses belajar mengajar kurang berhasil dengan baik. Penggunaan media kartu dalam pembelajaran sangat sesuai untuk anak-anak karena dapat membantu merangsang kecerdasan otak peserta didik sehingga dapat membuat siswa fokus terhadap pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* dan media *visual* pada tingkat SD maka muncullah sebuah permasalahan yaitu: bagaimana **Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Make A Match* dan Media *Visual* pada Kelas V SD Negeri 56 Parepare.**

Dilihat dari permasalahan di atas maka penulis merumuskan beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dan siswa terhadap Tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia dengan menggunakan model *make a match* dan media *Visual* di kelas V SD Negeri 56 Parepare?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan

penerapan model *Make a Match* dan media *visual* pada Tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas V SD Negeri 56 Parepare?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terhadap pembelajaran Tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia dengan menggunakan model *Make a Match* dan media *Visual* di kelas V SD Negeri 56 Parepare.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia dengan menggunakan model *Make a Match* dan media *Visual* di kelas V SD Negeri 56 Parepare

## METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 56 Parepare. Proses belajar mengajar siswa di SD Negeri 56 Parepare berlangsung pada pagi hari sampai siang. Subjek penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 56 Parepare. Jumlah subjek Penelitian adalah 40 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian ini adalah mendapatkan data yaitu teknik observasi dan teknik tes. Teknik analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam sebuah penelitian, karena pada tahap data dalam penelitian sudah semua terkumpul sehingga peneliti dapat merumuskan hasil data yang sudah ada. Data yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian akan dianalisis.

## LANDASAN TEORITIS

### Model Pembelajaran *Make A Match*

Pembelajaran kooperatif *Make a Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Larno Curran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Adapun

salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.<sup>7</sup> Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberipoin.

#### **Langkah-Langkah Pembelajaran Model Make A Match**

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, dengan satu bagian soal dan satu bagian lainnya untuk jawaban.
- b. Siswa dibagi kedalam empat kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari lima sampai enam orang.
- c. Setiap siswa masing-masing mendapatkan kartu sebuah soal dan kartu jawaban.
- d. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin dan bagi kelompok yang banyak mengumpulkan poin, maka kelompok tersebut yang menjadi pemenang dan akan mendapatkan penghargaan.
- e. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

#### **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Make A Match**

Model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan) ini juga mempunyai kelebihan antara lain:

2. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
3. Meningkatkan kreativitas belajarsiswa.
4. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
5. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakanguru.
6. Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban

akan tumbuhtersendirinya.

Selain kelebihan, model pembelajaran *make a match* juga mempunyai kelemahan antara lain:

1. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus.
2. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
3. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.
4. Sulit untuk mengkonsentrasikan anak-anak.<sup>8</sup>

#### **Media Visual**

Media *visual* merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya yang jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Apabila dikaitkan antara media *visual* dan pembelajaran maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efisien yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.<sup>9</sup>

Dibawah ini merupakan beberapa bentuk media *visual* yang dapat digunakan:

- a. Gambar *representasi* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda;
- b. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isimateri;
- c. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isimateri;
- d. Grafik seperti tabel, grafik dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka.<sup>10</sup>

#### **Hasil Belajar**

Hasil belajar sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, hasil belajar

<sup>8</sup> Istarani, 2014. *Model pembelajaran Inofatif*. Medan: Media Persada

<sup>9</sup> Sadirman Arif dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

<sup>10</sup> Arsyad Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

<sup>7</sup> Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*

## Hadijah

merupakan hasil yang didapatkan setelah dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar yang merupakan sebagai tujuan yang diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Dalam melakukan proses belajar mengajar guru akan menilai setiap hasil belajar siswa. Guru menilai hasil belajar siswa karena guru ingin mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswadalama ketercapaian tujuan yang diharapkan. Dalam melakukan aktivitas belajar guru akan selalu memotivasi diri dengan cara melakukan perubahan-perubahan kearah yang lebih baik, karena hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh tingkat kemampuanguru.

Menurut Hamalik, "hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti." <sup>11</sup> Menurut Muhibbin Syah, hasil belajar adalah peningkatan ilmu pengetahuan, kemahiran, kecakapan serta adanya perubahan tingkah laku. <sup>12</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan yang dialami oleh manusia baik itu perubahan dari segi sikap maupun tingkah laku dibandingkan pada saat sebelum belajar. Perubahan yang dialami tersebut merupakan perubahan kearah yang lebih baik daripada sebelumnya sehingga terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik daripada sebelumnya, dari yang tidak paham menjadi paham.

### **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan(PPKn)**

PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang berintikan demokrasi politik, yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, positif *influence* pendidikan sekolah, masyarakat dan keluarga yang diproses untuk melatih pelajar berfikir kritis, analitis dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan

hidup demokratis berdasarkan pancasila dan UUD 1945. <sup>13</sup>

Tujuan PPKn dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, meningkatkan kecerdasan, meningkatkan keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, mempertebal semangat kebangsaan, dan mempertebal kecintaannya pada tanah air. <sup>14</sup> Tujuan tersebut dapat terpenuhi apabila dalam proses pembelajaran PPKn diorganisasikan secara baik.

### **Tema 5 Bangga Sebagai Bangsa Indonesia Sub Tema 1 Indonesiaku, Bangsa yangKaya**

Tema Bangga Sebagai Bangsa Indonesiaku merupakan tema yang kelima dibuku pembelajaran Kurikulum 2013 pada kelas V MI dan dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil. Pada tema ini memiliki tiga buah subtema yaitu: subtema 1 Indonesiaku, Bangsa yang Kaya; subtema 2 berjudul Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya; dan subtema 3 berjudul Indonesiaku, Bangsa yang cinta damai dimana masing-masing sub tema memiliki 6 pembelajaran. Dalam karya ilmiah ini peneliti menggunakan subtema 1 yaitu Indonesiaku, Bangsa yang kaya pada mata pelajaran PPKn yang membahas tentang materi makna dari simbol pancasila dan nilai yang terkandung di dalamnya.

### **Hubungan Pembelajaran PPKn dengan Penggunaan Model Make A Match dan Media Visual**

Pendidikan Kewarganegaraan bermaksud untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa cinta terhadap bangsa dan juga tanah air. Pendidikan Kewarganegaraan juga bermaksud untuk mendidik warga negara agar menjadi warga negara yang baik, dan dapat mematuhi peraturan hukum yang berlaku dinegaranya. Pembelajaran PPKn juga mengarahkan kepada peserta didik untuk membangun karakter antara lain menjadi warga negara yang cerdas, aktif terampil dan membentuk

<sup>11</sup> Hamalik, Oemar. 2007. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

<sup>12</sup> Muhibbin Syah. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Rineka Cipta

<sup>13</sup> Sumantri, Numan. 2001. *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya

<sup>14</sup> Daryono. 2011. *Manajemen Pemasaran*. Bandung: CV.Yrama Widya

kecakapan partisipatif berbangsa dan bernegara, senantiasa memiliki sifat kepribadian yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.<sup>15</sup>

Dalam pembelajaran PPKn dipadukan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan dibantu dengan media *Visual* yang mana media visual akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang akan dipelajari. Dalam pembelajaran model 2017 tersebut siswa ditugaskan untuk menemukan pasangan dari kartu yang dipegangnya, hal tersebut menimbulkan rasa ingin tahu siswa tentang penyelesaian dari suatu permasalahan dalam kartunya sehingga dapat segera mencocokkan kartu yang dimilikinya. Rasa ingin tahu merupakan daya untuk meningkatkan motivasi belajarsiswa.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Make a match* ini mendorong siswa untuk saling berinteraksi antara satu siswa dengan siswa lainnya sehingga akan menimbulkan kerja sama antara siswa satu dengan siswa yang lainnya

Dengan demikian dapat kita pahami bahwa pelajaran PPKn senantiasa dapat membina sosok warga negara yang memiliki kesadaran nilai moral yang tinggi dalam hal kenegaraan. Dari kesadaran nilai moral itulah akan melahirkan sikap perilaku warga negara yang mampu memahami dan menunjukkan sikap perilaku yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Siklus I**

Pelaksanaan penelitian penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dan media *Visual* dikelas V SD Negeri 56 Parepare terdiri dari dua siklus.

#### **a. Perencanaan**

Perencanaan merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebelum memulai penelitiannya, yaitu mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Dalam tahap penelitian

ini peneliti menyiapkan persiapan-persiapan instrumen yaitu:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi PPKn pada Tema 5 Bangsa Sebagai BangsaIndonesia
  - 2) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan aktivitassiswa
  - 3) Membuat lembar evaluasi berupa soal *post test*
  - 4) Membuat Lembar KerjaSiswa
  - 5) Menyiapkan mediavisual
- b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dilakukan pada hari sabtu tanggal 13 Oktober 2018, dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* Tipe *Make A Match* dan media *Visual* pada tema 5 Bangsa sebagai Bangsa Indonesia dan sub tema 1 Indonesiaku, Bangsa Yang Kaya. Pelaksanaan ini dilakukan setelah mempersiapkan rencana dan langkah- langkah yang akan dilakukan. Adapun kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru terdiri dari tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang sesuai dengan RPP.

Dalam kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam,tegur sapa dan mengajak siswa untuk membaca doa belajar. selanjutnyaguru mengkondisikan kelas agar siswa dudukdengan rapi dan teratur kemudian mengecek kehadiran siswa.

Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tema yang akan dibahas hal ini dilakukan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran. Pada tahap ini siswa dapat mengetahui sendiri materi pelajaran yang akan dibahas dan guru menyampaikan tema pembelajaran dengan menuliskan tema tersebut dipapan tulis kemudian guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Dalam Kegiatan Inti, guru menggali pengetahuan dasar siswa dengan mengajukan pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari- hari mereka dan berkaitan dengan materi yang akandiajarkan. Guru menyuruh perwakilan

## Hadijah

siswa untuk membacakan pantun tentang kehidupan berbangsa yang ada dibuku siswa dan guru bertanya kepada siswa apa makna terkandung didalamnya.

Kemudian guru menjelaskan secara singkat tentang pantun dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran. Siswa membaca dalam hati teks informasi dalam bentuk peta pikiran tentang makna sila pancasila yang sudah dibagikan guru dan mempertanyakan apa yang kurangdipahami.

Selanjutnya guru meluruskan pemahaman siswa dengan cara menjelaskan tentang makna lambang dan nilai yang mencerminkan dari sila pancasila dengan menggunakan media *visual*.

Kemudian Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok kemudian guru menyampaikan kepada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* serta menjelaskan peraturan-peraturan yang berlaku dalam permainan tersebut, guru memberikan game yang berupa tugas yang berbentuk kartu berwarna dimana setiap kartu terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban yang akan dipasangkan oleh setiap kelompok dalam batas waktu yang sudah ditentukan, kelompok yang mengumpulkan banyak poin yang benar ditunjuk sebagai pemenang dan akan diberihadiah.

Dalam kegiatan akhir, guru dan siswa meluruskan pemahaman dan memberikan kesimpulan tentang materi makna lambang dari sila pancasila dan nilai yang terkandung didalamnya, kemudian guru membagikan soal *post test* setelah pembelajaran selesai yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* yang dibantu dengan media *visual* pada materi tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia sub tema 1 Indonesiaku, Bangsa Yang Kaya pada pembelajaran tiga. Untuk melihat hasil pengetahuan siswa terhadap tema tersebut, kemudian guru memberikan refleksi dengan bertanya dan selanjutnya menyampaikan pesan-pesan moral, guru mengajak siswa berdoa sesudah belajar dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

c. Observasi

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan media *visual* dinyatakan dengan menghitung persentase. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat.

Analisis terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan suatu kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *Kooperatif Tipe Make A Match* dan *Media Visual* pada tabel diatas menunjukkan nilai persentase 79,34% termasuk dalam kategori baik. Adapun aspek yang tergolong cukup yaitu pada saat guru mengkondisikan kelas dan pada saat guru memantau kerja siswa serta dalam pengelolaan waktunya.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media *visual* pada tabel di atas menunjukkan hasil yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus I dalam kategori baik dengan hasil persentase 67,10%. Adapun aspek yang tergolong cukup yaitu ketika siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi, saat membaca teks pantun dalam hati, saat memperhatikan penjelasan dari guru, ketika membaca teks informasi, mendengarkan intruksi dari guru, mendengarkan tanggapan yang diberikan guru, saat mendengarkan pesan moral dan saat menjawab salam dariguru.

Setelah berlangsung proses belajar mengajar pada RPP siklus I, guru memberikan tes dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 40 siswa untuk mengetahui prestasi belajar siswa dan dengan kriteria ketuntasan minimal pembelajaran PPKn yang ditetapkan di SD Negeri 56 Parepare yaitu 75. hasil tes belajar siklus I pada tema Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1: Hasil tes Belajar Siklus 1 pada Tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia**

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	Keterangan
1	S1	80	Tuntas
2	S2	60	Tidak Tuntas
3	S3	50	Tidak Tuntas
4	S4	100	Tuntas
5	S5	60	Tidak Tuntas
6	S6	60	Tidak Tuntas
7	S7	50	Tidak Tuntas
8	S8	60	Tidak Tuntas
9	S9	50	Tidak Tuntas
10	S10	60	Tidak Tuntas
11	S11	60	Tidak Tuntas
12	S12	80	Tuntas
13	S13	80	Tuntas
14	S14	70	Tidak Tuntas
15	S15	80	Tuntas
16	S16	60	Tidak Tuntas
17	S17	80	Tuntas
18	S18	70	Tidak Tuntas
19	S19	80	Tuntas
20	S20	60	Tidak Tuntas
21	S21	80	Tuntas
22	S22	40	Tidak Tuntas
23	S23	90	Tuntas
24	S24	80	Tuntas
25	S25	100	Tuntas
26	S26	70	Tidak Tuntas
27	S27	50	Tidak Tuntas
28	S28	90	Tuntas

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	Keterangan
29	S29	40	Tidak Tuntas
30	S30	60	Tidak Tuntas
31	S31	60	Tidak Tuntas
32	S32	80	Tuntas
33	S33	60	Tidak Tuntas
34	S34	80	Tuntas
35	S35	80	Tuntas
36	S36	90	Tuntas
37	S37	60	Tuntas
38	S38	60	Tidak Tuntas
39	S39	80	Tuntas
40	S40	70	Tidak Tuntas
	Jumlah	2770	
	Rata rata	69,25%	

**Tabel 4.2: Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas**

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)	Persentase (%)
		Siklus I	Siklus I
1	Tuntas	18	45%
2	Tidak Tuntas	22	55%
	<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 18 orang atau 45% sedangkan 22 orang atau 55% belum mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 69,25% belum memenuhi KKM yang ditentukan di SD Negeri 56 Parepare yaitu minimal 75 pada pembelajaran PPKn.

Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih berada dibawah 75% maka hasil belajar siswa pada siklus I pada pembelajaran PPKn belum mencapai ketuntasan belajar klasikal.

## Hadijah

### d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat kembali semua dan hasil belajar pada tiap siklus untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I ada beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu:

#### 1. AktivitasGuru

Aktivitas pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya adalah, guru belum bisa mengkondisikan siswa secara keseluruhan khususnya pada saat guru melakukan game pada kerja kelompok menggunakan *model Make A Match* dan waktu yang digunakan guru dalam mengajar kurang efektif.

#### 2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I juga masih memiliki kekurangan diantaranya adalah, siswa masih belum mau bekerja sama secara kompak dengan anggota kelompoknya saat mengerjakan LKS, siswa juga masih malu dalam bertanya dan mengeluarkan pendapatnya mengenai materi yang diajarkan.

#### 3. Prestasi BelajarSiswa

Berdasarkan hasil tes pada siklus I dapat diketahui bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) dan belum mencapai nilai ketuntasan secara klasikal. Oleh karena itu, peneliti harus melanjutkan pembelajaran pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I.

## Siklus II

Kegiatan yang disajikan pada siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### a. Perencanaan

Pada siklus II ini guru masih menyiapkan RPP, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktifitas siswa dan instrumen tes untuk setiap siklus yang dibelajarkan.

### b. Pelaksanaan

Pada siklus II dilakukan pada hari selasa 16 Oktober 2018. Pada siklus ini masih dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan model pembelajaran *Make A*

*Match* dan media *visual* pada tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia.

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, tegur sapa dan berdoa, mengkondisikan suasana kelas dan cara duduk yang baik serta mengabsen siswa.

Kemudian guru melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tema yang akan diajarkan, guru menyampaikan tema pembelajaran dengan menuliskan di papan tulis dan menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada tema tersebut. Dalam kegiatan inti, guru memulai kegiatan inti dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman yang pernah terjadi pada mereka, kegiatan ini dilakukan untuk menguji keberanian dalam berbicara siswa. Kemudian menyuruh salah satu perwakilan untuk membacakan teks pantun yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, guru menjelaskan sekilas mengenai pantun dan apa makna yang terkandung serta kaitannya dengan makna lambang pancasila. Guru menyuruh siswa membaca teks informasi berupa peta pikiran kemudian guru memperjelas pengetahuan siswa dengan menjelaskan makna lambang dan nilai yang terkandung dalam sila pancasila dengan dibantu oleh media *visual*. Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok serta menjelaskan peraturan-peraturan yang berlaku pada model pembelajaran *Make A Match* tersebut. Guru memberikan game yang berbentuk kartu dimana kartu tersebut terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban yang akan dipasangkan oleh setiap masing-masingkelompok.

Guru meminta setiap kelompok memasang kartu tersebut yang didiringi denganmusik, kemudian kelompok yang mengumpulkan banyak poin yang benar dengan batas waktu yang sudah ditentukan ditunjuk sebagai pemenangnya dan akan mendapatkan hadiah.

Dalam kegiatan akhir guru bersama dengan siswa meluruskan pemahaman dan bersama-sama menarik kesimpulan tentang materi makna dan nilai yang terkandung dalam sila pancasila. Selanjutnya guru membagikan soal *post test*, melakukan

refleksi dengan mengajukan pertanyaan, guru memberikan pesan-pesan moral, membaca do'a penutup dan mengakhiri dengan salam penutup.

c. Observasi

Sama halnya pada pengamatan yang dilakukan pada siklus I, yaitu kegiatan pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat, dimana hal yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, hasil observasi kemampuan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan media *Visual* pada siklus II dan menggunakan RPP siklus II memperoleh nilai persentase 94,79% yang termasuk dalam kategori baik sekali. Nilai persentase pada siklus II meningkat dibandingkan dengan nilai persentase pada siklus I yaitu 79,34% yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan menggunakan media *Visual* pada tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia, subtema 1 Bangsa yang Kaya tercapai atau memenuhi target yang diinginkan dan sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II memperoleh nilai dengan persentase 88,75% yang termasuk dalam kategori baik sekali. Sedangkan pada siklus I nilai persentase yang dicapai oleh siswa adalah 67,10% yang termasuk dalam kategori baik.

Pada tahap di siklus II peneliti juga memberikan tes berupa soal choice sebanyak 10 soal untuk mengetahui prestasi belajar siswa, dengan membagi lembar soal kepada siswa yang diikuti oleh 40 orang siswa. Tujuan dilakukan tes tersebut untuk mendapat data dari hasil belajar siswa selama dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan dibantu oleh media *Visual* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.3: Hasil tes Belajar Siswa Siklus II pada Tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia**

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	Keterangan
1	S1	80	Tuntas
2	S2	80	Tuntas
3	S3	80	Tuntas
4	S4	90	Tuntas
5	S5	100	Tuntas
6	S6	100	Tuntas
7	S7	40	Tidak Tuntas
8	S8	80	Tuntas
9	S9	80	Tuntas
10	S10	90	Tuntas
11	S11	90	Tuntas
12	S12	90	Tuntas
13	S13	100	Tuntas
14	S14	60	Tidak Tuntas
15	S15	40	Tidak Tuntas
16	S16	100	Tuntas
17	S17	90	Tuntas
18	S18	80	Tuntas
19	S19	90	Tuntas
20	S20	90	Tuntas
21	S21	90	Tuntas
22	S22	80	Tuntas
23	S23	80	Tuntas
24	S24	90	Tuntas
25	S25	90	Tuntas
26	S26	90	Tuntas
27	S27	90	Tuntas
28	S28	90	Tuntas
29	S29	90	Tuntas
30	S30	80	tuntas
31	S31	90	Tuntas
32	S32	80	Tuntas
33	S33	80	Tuntas
34	S34	90	Tuntas
35	S35	80	Tuntas
36	S36	90	Tuntas
37	S37	90	Tuntas
38	S38	60	Tidak

## Hadijah

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	Keterangan
			Tuntas
39	S39	40	Tidak Tuntas
40	S40	90	Tuntas
	Jumlah	3310	
	Rata rata	82,75%	

**Tabel 4.4: Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas**

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)	Persentase (%)
		Siklus II	Siklus II
1	Tuntas	35	87,5%
2	Tidak Tuntas	5	12,5%
	<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* dan media *Visual* pada pembelajaran PPKn untuk siklus II seperti tabel di atas, menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar individual sebanyak 35 orang siswa atau 87,5%, sedangkan sebanyak 5 orang siswa atau 12,5% belum mencapai ketuntasan belajar.

Terlihat jelas dari tabel yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 82,75% lebih besar dari 75% untuk mencapai ketuntasan klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* dan Media *Visual* pada pembelajaran PPKn untuk siklus II di kelas V SD Negeri 56 Parepare sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal.

### d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat kembali semua kegiatan dan hasil belajar pada tiap siklus untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat diketahui bahwa pembelajaran sudah mencerminkan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* dengan dibantu oleh penggunaan media *Visual* yang sudah

sesuai. Dimana pembelajaran ini lebih berpusat pada siswa dan siswa dituntut untuk menguasai pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini berarti sudah sesuai dengan prinsip dalam model pembelajaran *Make A Match*.

### 1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada siklus II sudah mulai menunjukkan hasil yang maksimal, yaitu mencapai nilai dengan presentase 94,56% dalam kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena guru sudah mampu dalam mengelola pembelajaran khususnya pada saat guru menyuruh siswa memasang kartu berupa soal dan jawaban dan pada saat memotivasi siswa untuk bertanya.

### 2. Aktivitas Siswa

Pada siklus II jumlah nilai presentase sudah mulai meningkat yaitu 88,75% kategori baik sekali karena selama kegiatan pembelajaran, siswa semakin aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat mereka bekerjasama dalam memasang kartu soal dan kartu jawaban yang masih acak secara tepat dan cepat dan sudah berani bertanya tentang materi yang diajarkan.

### 3. Hasil belajarsiswa

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 35 siswa atau 87,5% sedangkan 5 siswa atau 12,5% belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan dibantu penggunaan Media *Visual* pada Tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas V sudah ada peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

## PENUTUP

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 56 Parepare dengan subjek penelitian adalah kelas V sebanyak 40 siswa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model *Make A Match* dan Media *Visual* pada

tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia, sub tema 1 Bangsa yang Kaya sudah sangat baik sekali dengan persentase 94,79% termasuk dalam kategori baik sekali. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* dan *Media Visual* pada tema 5 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia, sub tema 1 Bangsa yang Kaya sudah sangat baik. 88,75% sudah menandai kategori yang baik sekali.

2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan media *Visual* mengalami peningkatan. 87,5% siswa mencapai ketuntasan secara individu, berdasarkan analisis terhadap pencapaian KKM yang telah ditetapkan di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Make A Match* dan media *Visual* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agoes Soejanto (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Azra, Azyumardi. 2003. *Demokrasi, Hak Asasi Manusia dan Masyarakat Madani*. Jakarta: Tim ICCE UIN
- Daryono. 2011. *Manajemen Pemasaran*. Bandung: CV.Yrama Widya
- Departemen P dan K. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, cetII. Jakarta: BalaiPustaka.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- E.Mulyasa. (2012). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: Rosdakarya.
- E.Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Hasbullah. (2009). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Hidayar & Azra. 2010:9
- Istarani. (2014). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Istarani dan Intan Pulungan. (2015). *Ensiklopedi Pendidikan*, Ed 1. Medan: Media Persada.
- Junaidi Ghony. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN Malang Press.
- Komarudin Hidayat dan Azyumardi Azra. (2010). *Pendidikan Kewargaan*. Jakarta: Kencana.
- Kunandar. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Laura Lipton dan Deborah. (2005). *Menumbuh kembangkan Kemandirian Belajar*. Bandung: Cijampe Indah.
- M. Ngalim Purwanto. (2007) *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mohamad Mahfud. (2017). *Pancasila dalam Pusaran Globalisasi*. Yogyakarta: LKLS.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

## Hadijah

- Das, S. W. H., Halik, A., Nasir, M., & Suredah, S. (2017). Pencapaian Kompetensi Guru Sekolah Dasar Negeri Melalui Lesson Study di Kota Parepare. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*.
- Halik, A., & Juliadi, J. (2019, October). PAI Learning Design Based on 2013 Curriculum and Implications for Learning Motivation of Students in State Senior High School 10 of Enrekang. In *International Conference on Natural and Social Sciences (ICONSS) Proceeding Series* (pp. 420-428).
- Halik, A., Zulfianah, Z., & Naim, M. (2018). Strategies of Islamic Education Teachers to Increase Students' Interest In Learning and Practicing in State Junior High School Lanrisang (SMPN) 1 Lanrisang, Pinrang. *MADANIA: Jurnal Kajian Keislaman*, 22(2), 253-264.
- Halik, A. (2020). The Implementation of Quality Control Management for Student Guidance in Man 1 Parepare. *Madania: Jurnal Kajian Keislaman*, 24(1), 49-60.
- Numan Soemantri. (2001) *Metode Mengajar Civic*. Jakarta: Erlangga.
- Notonagoro. (1995). *Pancasila Secara Ilmiah Populer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Oemar Hamalik. (2007). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsitu.
- Rachmat. (2006). *Pendidikan dan Kewargaan Untuk SD Kelas V*. Grasindo.
- Rochiati Wiraatmadja. (2010) *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman, 2013:133
- Sadirman Arif, dkk. (2009). *Media Pendidika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saifuddin Azwar. (2003). *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindoPersada.
- Slameto. (1991). *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sumantri, Numan. 2001. *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya
- S. Nasution. (1995). *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Syahrizal Abbas. (2012). *Paradigma Pancasila*. Banda Aceh:Arraniry Press.
- Tukiran Taniredja dkk. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Umar Tirtaraharjo dan S.L.La Sulo. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- W.J.S.Poerwadarminta. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, cet. V. Jakarta :Balai Pustaka
- Zainal aqib. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung : Yarma Widia.
- Sewang, A., & Halik, A. (2020). Learning Management Model of Islamic Education based on Problem: A Case Study of the Tarbiyah and Adab Department of IAIN Parepare. *Journal of Talent Development and Excellence*, 12(1), 2731-2747.