



Pengaruh Model Pembelajaran *Type Index Card Match* Pada Pembelajaran Pendidikan pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Sangir Kota Makassar

Safika¹, Abdul Azis², Musdalifah Syahrir³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia safikatika@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia abdul.azis@unismuh.ac.id

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, musdalifahsyahrir08@gmail.com

*Corresponden Author : abdul.azis@unismuh.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: 10-03-2025

Revised: 26-03-2025

Accepted: 29--03-2025

Published: 30-03-2025

Kata Kunci:

Model Pembelajaran
Type Index Card Match
Hasil Belajar
Pendidikan Pancasila

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menyelesaikan permasalahan di sekolah dasar terkait rendahnya hasil belajar siswa sehingga diterapkan model *Type Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok eksperimen diajar dengan model *Index Card Match*, sedangkan kelompok kontrol diajar menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Data hasil penelitian bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi (81) dibandingkan dengan kelas kontrol (69,67). Terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas V dengan materi menghargai keberagaman lingkungan sekitar di UPT SPF SD Negeri Sangir. Hal ini dikuatkan oleh hasil uji hipotesis dengan nilai $\text{sig} < 0,001$ penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Model *Index Card Match* efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Keywords:

Learning Model
Index Card Match Type
Learning Outcomes
Pancasila Education

The Influence of the Index Card Match Type Learning Model on Pancasila Education Learning on the Learning Outcomes of Class V Students of UPT SPF SD Negeri Sangir, Makassar City. This study aims to solve the problems in elementary schools related to low student learning outcomes so that the *Index Card Match Type* model is applied to improve student learning outcomes. This study uses a quantitative approach with a *Nonequivalent Control Group Design* involving two groups, namely the control and experimental groups. The experimental group was taught with the *Index Card Match* model, while the control group was taught using conventional methods. Data were collected through *pre-test* and *post-test*. The results of the study showed that the average posttest score of the experimental class was higher (81) compared to the control class (69.67). There is an influence of the *Index Card Match* learning model on the learning outcomes of grade V students with the material of appreciating diversity in the surrounding environment at the SPF UPT SD Negeri Sangir. This is confirmed by the results of the hypothesis test with a sig value < 0.001 the use of the *Index Card Match* learning model significantly improves student learning outcomes compared to conventional methods. The *Index Card Match* model is effectively applied in Pancasila Education learning to improve student learning outcomes.

Copyright © 2021 (Safika, S., Azis, A., & Syahrir, M.). All Right Reserved

How to Cite : Safika, S., Azis, A., & Syahrir, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Type Index Card Match* Pada Pembelajaran Pendidikan pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Sangir Kota Makassar. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 13 (1), 84-89.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan sikap kebangsaan siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sering kali kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran *Index Card Match* hadir sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui interaksi yang lebih dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejumlah penelitian telah mengkaji penerapan model pembelajaran *Tipe Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Nugraha, et al. (2022) menunjukkan bahwa dengan penggunaan model *Tipe Index Card Match* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan pretest dan posttest yang telah dilakukan dengan penggunaan model *Index Card match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Putri, et al. (2024) menunjukkan bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Tipe Index Card Match* hampir seluruh siswa mendapatkan hasil belajar diatas rata-rata sehingga dari penelitain terdahulu dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Index Card Match* cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena model ini menekankan hasil belajar siswa.

Pendidikan Pancasila ini merupakan salah satu pelajaran yang menekankan pada perilaku jujur. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, yang memahami hak dan kewajiban, mencintai tanah air, dan memiliki semangat kebangsaan Indonesia. Pengajaran Pancasila ini dapat dimulai sejak tingkat Sekolah Dasar (Musthofa Akhyar & Dewi, 2022).

Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model ini didasarkan pada penggunaan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang harus dicocokkan oleh siswa, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. *Index Card Match* adalah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan mencari pasangan kartu yang berisi konsep atau informasi tertentu, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Silberman, 2014 : 213). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, model *Index Card Match* sangat relevan untuk digunakan karena mata pelajaran ini mengajarkan konsep-konsep penting seperti nilai-nilai Pancasila, norma dalam kehidupan bermasyarakat, hak dan kewajiban warga negara, serta sikap toleransi dan keberagaman. Dengan menggunakan model ini, siswa tidak hanya sekedar menerima materi secara pasif tetapi juga secara aktif mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada di kartu mereka. Proses ini melibatkan diskusi, kolaborasi, serta pemecahan masalah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, yang memahami hak dan kewajiban, mencintai tanah air, dan memiliki semangat kebangsaan Indonesia. Pengajaran Pancasila ini dapat dimulai sejak tingkat Sekolah Dasar (Musthofa Akhyar & Dewi, 2022). Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar menjadi landasan keberhasilan Pendidikan Pancasila pada jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran yang bermakna sangat diperlukan peserta didik agar dengan Pendidikan Pancasila dapat dipahami dengan baik. Namun kenyataan masih banyak kendala yang dialami guru dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga hasil belajar tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan (Kasminah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di UPT SPF SD Negeri Sangir Kelas V Kota Makassar, Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila diantaranya adalah pembelajaran yang kurang interaktif seringkali menjadi hambatan bagi siswa untuk dapat memahami konsep yang terkandung dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu cara yang akan dilakukan oleh Peneliti adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran *Tipe Index Card Match*. Model ini merupakan pembelajaran yang menyenangkan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Suprijono (2017), model pembelajaran *Index*

Card Match merupakan model mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan untuk digunakan mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena model ini merupakan pembelajaran yang menyenangkan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Suprijono (2017), model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan untuk digunakan mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Model *Index Card Match* ini berkaitan dengan cara mengingat kembali apa yang telah dipelajari siswa dan menguji pengetahuan dan kemampuan siswa dengan tehnik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan sambil mempelajari suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dalam mengulas materi pelajaran.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam beberapa aspek, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini menambah wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai efektivitas model pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan model pembelajaran aktif yang lebih efektif. Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menerapkan *Index Card Match*, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi siswa karena membantu mereka dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan hasil belajar melalui pembelajaran berbasis interaksi dan permainan edukatif. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Tipe *Index Card Match* pada pembelajaran pendidikan pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sangir.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dua kelompok yang terlibat adalah kelompok kontrol yang diajar dengan metode konvensional dan kelompok eksperimen dengan model *Index Card Match*. Sampel penelitian ini terdiri dari 30 siswa di kelas kontrol dan 28 siswa di kelas eksperimen yang dipilih dari kelas V UPT SPF SD Negeri Sangir dipilih dengan menggunakan purposive sampling. Instrumen penelitian ini menggunakan pretest dan posttest dalam bentuk pilihan ganda 10 nomor. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial untuk melihat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SD Negeri Sangir dengan melibatkan dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah hasil dan pembahasan yang lebih mendalam mengenai penelitian ini:

1. Hasil Deskriptif Pre-Test dan Post-Test

Tabel 1
Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelas	Rata-rata <i>Pre-Test</i>	Rata-rata <i>Post Test</i>
Eksperimen	60	81
Kontrol	58,33	69,67

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test pada kelas eksperimen adalah 60, sedangkan di kelas kontrol adalah 58,33. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Index Card Match*, nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen meningkat menjadi 81, sementara pada kelas kontrol hanya mencapai 69,67. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 2
Kategorisasi Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Nilai Interval	Kategori	Kelas Kontrol			
		Pretest	%	Posttest	%
80-100	Sangat Tinggi	0	0	3	10%
60-80	Tinggi	4	13,33%	16	53,33%
40-60	Cukup	13	43,33%	11	36,67%
20-40	Rendah	11	36,67%	0	0
0-20	Sangat Rendah	2	6,67%	0	0
	Jumlah	30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dikelas kontrol. Pada *pre-test*, sejumlah 2 dan 11 siswa yang mencapai kategori Sangat rendah dan rendah yang menandakan bahawa sebelum pembelajaran berlangsung, pemahaman siswa terhadap materi masih berkurang serta 13 siswa mencapai kategori rendah dan 4 siswa yang mencapai kategori tinggi dan tidak ada siswa mencapai kategori sangat tinggi. Setelah pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode konvensional setelah proses pembelajaran berakhir dilakukan posttest terjadi peningkatan yang terlihat dari perpindahan siswa ke kategori yang lebih tinggi. Sebanyak 3 siswa berada dalam kategori sangat tinggi dan 16 siswa berada dalam kategori tinggi penurunan jumlah siswa dalam kategori cukup dari 13 menjadi 11 siswa dan tidak ada siswa dalam kategori sangat rendah menandakan adanya pemahaman yang lebih baik setelah pembelajaran.

Tabel 3
Kategorisasi Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Nilai Interval	Kategori	Eksperimen			
		Pretest	%	Posttest	%
80-100	Sangat Tinggi	0	0	12	42,86%
60-80	Tinggi	5	17,86%	13	46,43%
40-60	Cukup	6	21,43%	3	10,71%
20-40	Rendah	11	39,28%	0	0
0-20	Sangat Rendah	6	21,43%	0	0
	Jumlah	28	100%	28	100%

Berdasarkan table 3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dikelas eksperimen. Pada *pre-test*, sejumlah 6 siswa dalam kategori sangat rendah, 11 dan 6 siswa dalam kategori rendah dan cukup serta 5 siswa dalam kategori tinggi ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan model *Index Card Match*, Sebagian besar siswa masih belum memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Setelah proses pembelajaran dengan penerapan model *Index Card Match*, terlihat peningkatan sebanyak 12 siswa dalam kategori sangat tinggi yang menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Sebanyak 13 siswa dalam kategori tinggi serta 3 siswa dalam kategori cukup, sementara tidak ada siswa yang tersisa dikategori rendah dan sangat rendah.

2. Uji Normalitas dan Homogenitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan untuk memastikan data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pada kedua kelas berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas juga menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen, dengan nilai signifikansi $> 0,05$.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Independent Sample *t-test*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis bahwa penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa diterima.

Peningkatan hasil belajar pada siswa yang diajar menggunakan model *Index Card Match* disebabkan oleh keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui aktivitas mencocokkan kartu yang berisi

pertanyaan dan jawaban, siswa dilibatkan secara fisik dan mental, yang membantu mereka memahami dan mengingat konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa siswa belajar. Menurut Silberman (2009:240), *Index Card match* adalah model yang menyenangkan dan interaktif untuk meninjau materi pelajaran. Dengan strategi ini, siswa dapat memahami pelajaran melalui permainan mencocokkan kartu. Penggunaan strategi pembelajaran aktif ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan baik dan meningkatkan daya ingat dalam jangka waktu panjang (Annisa & Marlina, 2019).

Model Pembelajaran *Index Card Match* adalah model yang mendorong siswa untuk bekerja sama, sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap pembelajaran dengan cara menyenangkan. Dalam model ini, siswa saling berkolaborasi dan membantu satu sama lain untuk menjawab pertanyaan, serta mengajukan pertanyaan kepada pasangan lainnya. Aktivitas belajar bersama ini dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan mengembangkan kemampuan mengajar melalui kerja sama dalam kelompok kecil, yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menguasai materi dengan lebih baik (Rahim Ruspa et al., 2023). Hasil belajar adalah banyaknya keterampilan yang dicapai siswa selama program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Menurut Damyanti & Mudjono (2009:200), Hasil belajar dapat dipahami sebagai suatu tata cara menilai sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar atau tingkat kemahiran yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran. Sedangkan menurut Nailati et al., (2024) hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model *Index Card Match* yang digunakan dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan pancasila, menunjukkan bahwa metode interaktif dapat membuat siswa lebih antusias dalam memahami materi. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat teori konstruktivisme, di mana siswa belajar lebih baik melalui interaksi aktif dengan materi. Dengan hasil penelitian ini, pendidik dapat memiliki referensi dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Model *Index Card Match* dapat diterapkan di berbagai sekolah dengan langkah-langkah yang mudah diadaptasi. Guru perlu menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban terkait materi pembelajaran, kemudian membagikannya kepada siswa yang harus mencari pasangan kartu yang sesuai. Proses ini melibatkan interaksi antar siswa, sehingga mereka tidak hanya menghafal konsep tetapi juga memahami materi dengan lebih baik. Setelah pasangan kartu ditemukan, siswa mendiskusikan jawabannya, sementara guru memberikan umpan balik dan mengevaluasi pemahaman mereka. Dengan model ini, siswa tidak hanya belajar secara individu tetapi juga berlatih bekerja sama dan berpikir kritis.

Penelitian ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh, Mediatati, N., Jati, D. H. P., & Situmorang, J. S. M. (2024) yang dimana penerapan model *Index Card Match* dalam pembelajaran PKN dapat meningkatkan keaktifan siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa aktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Sintiana, A. A., Hendriana, E., & Mertika, M. (2024). Pembelajaran aktif *Index Card Match* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel yang digunakan terbatas pada satu sekolah dengan jumlah siswa yang relatif sedikit, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi secara luas. Kedua, durasi penelitian yang singkat dapat memengaruhi hasil pembelajaran, karena perubahan dalam keaktifan dan hasil belajar siswa mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk menunjukkan dampak yang signifikan.

D. SIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pencocokan kartu, yang mendorong dan partisipasi dan kolaborasi di antara siswa. Hasil belajar di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi (81) dibandingkan dengan kelas kontrol (69,67). Terdapat pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar

siswa kelas V dengan materi menghargai keberagaman dilingkungan sekitar di UPT SPF SD Negeri Sangir. Hal ini dikuatkan oleh hasil uji hipotesis dengan nilai sig < 0,001. Temuan ini mengonfirmasi bahwa model *Index Card Match* yang melibatkan siswa secara langsung dapat membuat siswa lebih berpikir kritis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dengan sampel yang lebih luas dan dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat dampak model pembelajaran *Index Card Match* secara lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah UPT SPF SD Negeri Sangir dan para guru yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>.
- Budiman, I. (2020). Peningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match pada Materi Larutan Penyangga. *Kinerja Kependidikan*, 2(3), 497–509.
- Dahlia, Syawaluddin, A., & Khaerunnisa. (2020). *Pengaruh strategi pembelajaran aktif*. Repository Universitas Negeri Makassar, 5(1), 1–17.
- Damayanti, A. (2018). Authentic Materials For Teaching Reading. *Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, 1, 11–20.
- Kartini, A., & Anggraeni Dewi, D. (2021). Implementasi Pendidikan Pancasila Dalam Menumbuhkan Rasa Nasionalisme Generasi Muda di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 405–418. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.136>.
- Kasminah. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3, 1264–1272. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i6.7886>.
- Maulidiya, Martati, B., & Putra, D. A. (2023). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe Buzz Group Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 393–400. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1882>
- Musthofa Akhyar, S., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Nailati, R., Azis, A., & Syahrir, M. (2024). Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Dan Keaktifan Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2), 43–68.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Rahim Ruspa, A., Sehe, Abidin, S., & Nirwana. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Model Pembelajaran Index Card Match Siswa SMP Negeri 1 Bua Ponrang Kabupaten Luwu. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 2023.
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas 4 Sd. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 287–293. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.268>.
- Rahim Ruspa, A., Sehe, Abidin, S., & Nirwana. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Model Pembelajaran Index Card Match Siswa SMP Negeri 1 Bua Ponrang Kabupaten Luwu. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 2023.
- Tias, I. W. U., Putri, B. D., & Pratiwi, D. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1315–1325. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.553>.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran : Inovasi dalam Praktik*. Kencana Prenada Media Group.