

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* Dengan Berbantuan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju, Kecamatan Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023

The Effect of Using the *Index Card Match* Learning Model With the Assistance of Card Media On Social Studies Learning Outcomes Class V SD Negeri 106143 Sukamaju, Kecamatan Sunggal In Academic Year 2022/2023

Irma¹, Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Quality
Hasni Suciawati², Dosen PGSD FKIP Universitas Quality
Siti Rakiyah³, Dosen PGSD FKIP Universitas Quality
Jl. Ngumban Surbakti no. 18, Kode Pos 12345, Indonesia

¹ Irmanangin2001@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan menggunakan Model Pembelajaran *Index Card Match* Dengan Berbantuan Media Kartu dan pembelajaran Konvensional pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju. Adapun masalah dari sekolah tersebut adalah Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS masih kurang bervariasi. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dan instrument penelitian ini adalah tes. Hasil nilai rata-rata tes akhir yang diperoleh kelas VA 74 yakni kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* Dengan Berbantuan Media Kartu dan kelas VB 58 yakni kelas kontrol. Tabel frekuensi nilai test akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di distribusikan dalam tabel frekuensi absolute dan frekuensi relative kemudian digambarkan kedalam bentuk diagram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model *Index Card Match* Dengan Berbantuan Media Kartu dikelas eksperimen dan pembelajaran Konvensional kelas kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan uji independen antara dua faktor dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (2-1)(3-1)=2$ di dapat $\chi^2 (0,95)(2) = 5,99$. Dari hasil pengujian hipotesis data dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang signifikan Penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Index Card Match*, Kartu

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of student learning outcomes on social studies subjects by using the Index Card Match Learning Model Assisted by Card Media and Conventional learning on the subject of ethnic and cultural diversity in class V SD Negeri 106143 Sukamaju. The problem with the school is The learning model used by teachers in social studies learning is still less varied. This type of research is quasi-experimental and the research instrument is a test. The results of the average final test score were obtained by the VA 74 class, namely the experimental class using the Index Card Match Learning model with the Assistance of Media Cards and the VB 58 class, the control class. Tables of the frequency of final test scores for the experimental class and control class can be distributed in absolute frequency tables and relative frequencies then depicted in diagrammatic form to determine student learning outcomes after learning with the Index Card Match Model Assisted by Card Media in the experimental class and conventional learning in the control class. Testing the hypothesis using an independent test between two factors with a significant level $\alpha = 0.05$ and $dk = (2-1)(3-1)=2$ is obtained $\chi^2 (0.95)(2) = 5.99$. From the test results The data hypothesis can be concluded that there is a significant effect of using the Index Card Match Learning Model with the help of card media on social studies subjects on ethnic and cultural diversity in class V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal 2022/2023 Academic Year.

Keyword : Learning Outcomes, Index Card Match, Card

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai tugas menyampaikan sumber daya manusia untuk pembangunan. Suatu pendidikan dapat dipandang bermutu dan diukur dari kedudukannya untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kebudayaan nasional adalah pendidikan yang berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral dan berkepribadian. Maka dari itu perlu dirancang suatu pendidikan yang mampu menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, merangsang, dan menantang bagi siswa sehingga dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban peradaban yang bermartabat dalam rangka



kecerdasan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Pendidikan mempunyai beberapa unsur diantaranya adalah kurikulum, guru, siswa, sarana dan prasarana yang dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan mewujudkan pendidikan yang baik serta menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal harus didukung oleh unsur pendidikan. Salah satu unsur pendidikan yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal adalah guru, guru merupakan unsur terpenting dalam pendidikan, pembelajaran akan lebih menyenangkan jika guru mampu menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, selain itu guru dituntut untuk selalu kreatif dalam mengolah pembelajaran.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah. IPS merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang hubungan atau interaksi antara manusia yang satu dengan yang lain serta lingkungan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bahkan pada teori dan keilmuannya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya di kehidupan bermasyarakat, dengan pelajaran IPS siswa juga semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Oleh karena itu pembelajaran sangat penting diajarkan. Guru memegang peran penting dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, diantaranya guru harus mampu menggunakan model pembelajaran atau media yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa merasa senang dan tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, seorang guru harus benar – benar profesional di bidangnya, memikirkan dan membuat perencanaan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dituntut aktif dalam mengikuti pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Seperti, mampu mengungkapkan pendapat sesuai apa yang di pahami. Dalam proses pembelajaran antara siswa dengan siswa dan guru dengan siswa harus terjalin

interaksi yang baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal, nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran IPS masih belum maksimal. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari tabel 1.1 berikut:

Table 1.1 Data hasil nilai pada mata pelajaran IPS kelas VSD Negeri 106143 Sukamaju Tahun pelajaran 2022/2023

KKM	N ilai	Jumlah siswa	Presentase (%)	Keterangan
70	< 70	22	60%	Tidak Tuntas Secara Klasikal
	≥ 70	20	40%	
Jumlah		42	100%	

Sumber : Guru Kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal

Berdasarkan 1.1 menunjukkan bahwa dari 42 siswa, hanya 22 siswa yaitu sebesar 60% yang memenuhi KKM yang telah ditetapkan, sedangkan jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM yang telah ditetapkan adalah 20 siswa yaitu sebesar 40%. Hal itu berarti mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal belum tuntas secara individu. Salah satu pendekatan yang paling sering digunakan di sekolah adalah pengajaran langsung. Pelajaran IPS secara langsung oleh guru sebagai pusat dan sumber belajar merupakan salah satu penyebab kecenderungan siswa untuk menghafal. Berdasarkan segi penguasaan materi, menghafal terbukti berhasil dalam kompetensi belajar jangka pendek tetapi gagal dalam membekali anak didik memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Dalam proses belajar yang menggunakan cara yang monoton sehingga siswa terkesan jenuh terhadap proses pembelajaran IPS sehingga aktivitas belajar tampak menjenuhkan pula.

Peserta didik kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya bila ada materi IPS yang belum dipahami, dan Siswa cenderung diam dan malas bertanya dalam pembelajaran karena merasa pembelajaran membosankan sehingga hasil belajar siswa belum maksimal, Siswa tidak mengulang pembelajaran di rumah karena tidak ada yang membimbing di rumah. Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas diupayakan untuk menyelesaikan masalah. Salah satu upaya tersebut dengan menggunakan Model *Index Card*

Match dengan menggunakan media kartu. Dimana model pembelajaran yang dapat mengaktifkan murid dalam pembelajaran dan memungkinkan murid untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah- masalah yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran *index card match* merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah dipersiapkan. *Index card match* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana separuh kertas ditulis soal dan separuhnya yang lain ditulis jawaban. Kelebihan model ini yaitu akan terciptanya suasana gembira dalam belajar, sehingga menyebabkan keaktifan belajar semakin meningkat.

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas diupayakan untuk menyelesaikan masalah. Salah satu upaya tersebut dengan menggunakan Model *Index Card Match* dengan menggunakan media kartu. Dimana model pembelajaran yang dapat mengaktifkan murid dalam pembelajaran dan memungkinkan murid untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah- masalah yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran *index card match* merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah dipersiapkan. *Index card match* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana separuh kertas ditulis soal dan separuhnya yang lain ditulis jawaban. Kelebihan model ini yaitu akan terciptanya suasana gembira dalam belajar, sehingga menyebabkan keaktifan belajar semakin meningkat.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment* (eksperimen semu) dimana tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol semua variabel tersebut. Dengan begitu peneliti akan membagi menjadi dua kelompok, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan rancangan peneliti kontrol *group pretes- posttes design*. Satu kelompok eksperimen diberikan perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Terlebih dahulu dilakukan

tes awalsebelum diberikan perlakuan terhadap kelas yang diteliti. Sedangkan tes akhir diberikan kepada siswa setelah perlakuan. Sedangkan tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran sudah dapat dikuasai oleh peserta didik. Dengan demikian, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	T_1	X_1	T_2
Kontrol	T_1	X_2	T_2

Keterangan:

T_1 : Tes awal

T_2 : Tes akhir

X_1 : Kelas yang diajar menggunakan Model *Index Card Matc*

X_2 : Kelas yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 106143 Sukamaju tahun ajaran 2022/2023 semester genap di kelas VA dan kelas VB yang jumlah siswa sebanyak 42 siswa. Peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran di kelas VA dan kelas VB. Kelas V-A yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Setelah melaksanakan penelitian, selanjutnya peneliti melakukan analisis data hasil belajar kelas yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu dan kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu . Nilai rata-rata kelas Eksperimen yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu yaitu 74 dan nilai rata-rata kelas Kontrol yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu yaitu 58.



Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu yang di uji kenormalannya dengan uji *Lilliefors* di peroleh $L_0 = 0,0934 < L_{(0.05)(20)} = 0.1832$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 22, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu berdistribusi normal. Dan data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu yang diuji kenormalannya dengan uji *lilliefors* diperoleh $L_0 = 0,1389 < L_{(0.05)(22)} = 0,19$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 20, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu berdistribusi normal. Selanjutnya data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu dan data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu yang diuji Homogenitas varians dengan uji *F* diperoleh hasil $F = 1,108 < F_{(0.05)(21)(19)} = 1,887$ untuk $\alpha = 5\%$, $n_1 = 22$ $n_2 = 20$. Maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu dan kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu mempunyai varians yang homogen.

Setelah diuji, data hasil belajar di dua kelas yaitu kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu dan kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan rumus uji independen antara dua faktor data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu dan kelas yang diajar dengan konvensional, sehingga diperoleh hasil $\chi^2 = 19,2 > \chi^2_{(0,95)(2)} = 5,99$ karena $\chi^2 > \chi^2_{(0,95)(2)}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match*

dengan berbantuan media kartu Dengan Berbantuan Media Kartu pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Misro Kesuma (2019) bahwa “Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil Belajar IPA Kelas IV Negeri No 101870 Desa Sena Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang” dan didukung oleh penelitian yang dilakukan Annisa Ayuningtyas (2018) yang menyatakan bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar PKN Murid Kelas V SD Negeri Batangkaluku Kabupaten Gowa”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa semakin bagus, karena dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu siswa dapat lebih semangat dalam belajar lebih aktif di dalam kelas saat belajar. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dalam pembelajaran IPS karena dengan menggunakan kartu yang bervariasi dan menarik membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 106143 Sukamaju tahun ajaran 2022/2023 semester genap di kelas VA dan kelas VB yang jumlah siswa sebanyak 42 siswa. Peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran di kelas VA dan kelas VB. Kelas V-A yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya .

Setelah melaksanakan penelitian, selanjutnya peneliti melakukan analisis data hasil belajar kelas yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu dan kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu . Nilai rata-rata kelas Eksperimen yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Index Card Match*

dengan berbantuan media kartu yaitu 74 dan nilai rata-rata kelas Kontrol yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu yaitu 58.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu yang di uji kenormalannya dengan uji *Liliefors* di peroleh $L_0 = 0,0934 < L_{(0.05)(20)} = 0.1832$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 22, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu berdistribusi normal. Dan data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu yang diuji kenormalannya dengan uji *lilliefors* diperoleh $L_0 = 0,1389 < L_{(0.05)(22)} = 0,19$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 20, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu berdistribusi normal. Selanjutnya data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu dan data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu yang diuji Homogenitas varians dengan uji F diperoleh hasil $F = 1,108 < F_{(0.05)(21)(19)} = 1,887$ untuk $\alpha = 5\%$, $n_1 = 22$ $n_2 = 20$. Maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu dan kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu mempunyai varians yang homogen.

Setelah diuji, data hasil belajar di dua kelas yaitu kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu dan kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* tanpa berbantuan media kartu berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan rumus uji independen antara dua faktor data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu dan kelas yang diajar

dengan konvensional, sehingga diperoleh hasil $\chi^2 = 19,2 > \chi^2_{(0,95)(2)} = 5,99$ karena $\chi^2 > \chi^2_{(0,95)(2)}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu Dengan Berbantuan Media Kartu pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Misro Kesuma (2019) bahwa “Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil Belajar IPA Kelas IV Negeri No 101870 Desa Sena Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang” dan didukung oleh penelitian yang dilakukan Annisa Ayuningtyas (2018) yang menyatakan bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar PKN Murid Kelas V SD Negeri Batangkaluku Kabupaten Gowa”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa semakin bagus, karena dengan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu siswa dapat lebih semangat dalam belajar lebih aktif di dalam kelas saat belajar. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dalam pembelajaran IPS karena dengan menggunakan kartu yang bervariasi dan menarik membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Tahun Ajaran 2022/2023 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023 diperoleh



nilai rata-rata 74.

2. Hasil pembelajaran siswa tanpa menggunakan Model Pembelajaran Index Card Match tanpa berbantuan media kartu pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023 diperoleh nilai rata-rata 58.
3. Ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Model Pembelajaran Index Card Match dengan berbantuan media kartu pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Hasbullah. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo
- Persada Istarani dan Intan. 2016. *Ensiklopedi Pendidikan*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Karina, Karina. Fransiska. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta:_____
- Ngalimun. 2017. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta : Aswaja
- Pressindo Oemar Hamalik. 2014. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sadiman. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta
- Setiawan, Andi. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Slameto. 2017. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: RinekaCipta.
- Syofrianisda. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta :



Parama Ilmu

Sudjana. 2017. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito.

Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfa Beta.

Susanto, Ahmad. 2017. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Prenada MediaGroup

Rusman. 2017. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Trianto. 2016. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wahidmurni. 2017. *Metode Pembelajaran IPS (Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah)*. Yogyakarta: AR.Ruzz Media.