



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SDN 2 RANTAU DIOR

Aufa Yasifa

aufayasifa24@gmail.com

Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Ramadhan Lubis

ramadhanlubis@uinsu.ac.id

Dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Eka Yusnaldi

ekayusnaldi@uinsu.ac.id

Dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Alamat: Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate

Abstrak. *The purpose of this study was to determine the effect of the Make A Match learning model on student learning outcomes in social studies class. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental approach. The population studied consisted of 77 students. The research sample consisted of 2 classes, where class IVA as the experimental class consisted of 22 students, and class IVB as the control class with 24 students. Data were collected using pretest and posttest. The results showed that the effect of the Make A Match learning model on student learning outcomes in social studies. In the experimental class the average value was 84.09 and the control class was 48.00. The results of the hypothesis test based on the Group Statistics in the Mean section there was a difference between the experimental class 84.09 and the control class 48.64. Based on the t-test (Independent Sample test) that the F is 0.424, the df is 42, the t-test result is 10.192 and the significance is 0.000. From the results of the hypothesis test (t-test) the significant results obtained were $0.000 > 0.05$. The result of the t-test calculation of 10.192 can be seen from the value of $10.192 > 2.018$. So, it can be concluded that the Make A Match learning model has a significant impact on student learning outcomes in the social studies subject of grade IV SDN 2 Rantodior.*

Keywords: *Make A Match learning model, Learning outcomes, Social sciences.*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Populasi yang diteliti terdiri dari 77 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelas, dimana kelas IVA sebagai kelas eksperimen terdiri dari 22 siswa, dan kelas IVB sebagai kelas kontrol dengan 24 siswa. Data dikumpulkan menggunakan pretes dan posttes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS. Di kelas eksperimen nilai rata-rata adalah 84,09 dan kelas kontrol sebesar 48,00. Hasil uji hipotesis berdasarkan *Group Statistik* dibagian *Mean* terdapat perbedaan antara kelas eksperimen 84,09 dan kelas kontrol 48,64. Berdasarkan uji t (*Independent Sampel test*) bahwa F nya 0,424, df nya 42, hasil uji-t adalah 10,192 dan signifikansinya adalah 0,000. Dari hasil penelitian uji hipotesis (uji-t) hasil signifikan diperoleh $0,000 > 0,05$. Hasil perhitungan uji-t sebesar 10,192 dapat diketahui dari nilai yaitu $10,192 > 2,018$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* mempunyai dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 2 Rantodior.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Make A Match*, Hasil belajar, Ilmu pengetahuan sosial.

PENDAHULUAN

Peserta didik biasanya lebih suka dengan pembelajaran yang menyenangkan karena akan membuat peserta didik akan lebih aktif, kreatif dan bersemangat dalam proses pembelajaran maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam mengajar agar peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Yaitu dengan berbagai variasi belajar salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil belajar ukuran dari pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa telah menyerap informasi, menguasai keterampilan, dan mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap pelajaran yang diberikan. Evaluasi hasil belajar membantu guru dan pembelajar untuk melihat progres belajar serta mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Dengan memahami hasil belajar siswa, pendidik dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa. Adapun salah satu cara mengatasi kesulitan belajar ini adalah dengan menciptakan inovasi-inovasi baru yang dilakukan dan digunakan para guru dalam proses pengajaran. Salah satu aspek yang mempengaruhi proses belajar mengajar adalah model pembelajaran yang sesuai.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran salahsatunya dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Make A Match* ini di harapkan mampu menambah minat belajar dan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah belajar dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS sehingga mampu mencapai hasil belajar yang lebih maksimal. Model pembelajaran ini merujuk pada berbagai macam model pengajaran yang dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, model pembelajaran *Make A Match* juga dapat memicu kreativitas dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik baik secara kognitif maupun fisik, efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil berani siswa. sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.

Namun nyatanya berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Rantodior, pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru belum optimal pada pelajaran IPS. pembelajaran yang digunakan guru merupakan pembelajaran konvensional yang dimana

guru hanya menjelaskan materi pembelajaran, penugasan dan hanya menggunakan papan tulis, peserta didik masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami beberapa materi pada pelajaran IPS. Siswa pada proses pembelajaran menjadikan guru sebagai tokoh sentral (*teacher center*), artinya sumber belajar hanya terdapat dari ceramah guru, guru dengan model konvensional memberikan mata pelajaran dengan sedikit variasi belajar, karena tidak adanya model pembelajaran yang dilakukan oleh guru maka itu akan membuat siswa tidak aktif dan akan membuat hasil belajar siswa rendah, Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri (Laily Syahada *et al.*, 2023:2).

Karena kurangnya semangat siswa dalam menjalankan proses pembelajaran dan pembelajaran tidak akan efektif dan efisien bagi siswa yang belajar di kelas. Diakibatkan kejenuhan dan kebosanan peserta didik adalah hal bisa terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.

Berdasarkan masalah yang ada pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Rantodior, maka guru hendaknya memilih model pembelajaran yang tepat, memberikan penyajian mata pelajaran yang menarik, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang meningkatkan semangat dan membuat siswa aktif dalam suasana kelompok yang bertujuan adanya interaksi sosial antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru namun berpusat pada siswa.

Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Selain itu memperhatikan pendekatan yang mampu mengatur setiap siswa dalam mengaitkan mata pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Karena pada hakikatnya mata pelajaran IPS berhubungan dengan kehidupan manusia secara umum, Untuk itu model pembelajaran yang disarankan peneliti yaitu menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di SDN Negri 2 Rantodior Kabupaten Aceh Tenggara pada tahun ajar 2024/2025. Teknik pengumpulan data adalah tes. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen (*quasi-experiment research*) dengan *product moment* sebagai uji cobanya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Rantodior yang berjumlah 42 orang siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A yang berjumlah 22 siswa dan kelas IV B berjumlah 20 siswa. Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti, atau bisa juga disebut bahwa sampel adalah keterwakilan dari populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh sehingga sampel yang diambil adalah semua siswa kelas IV A dan IV B yang dimana kelas IV A sebagai kelas terikat dan Kelas IV B sebagai kelas bebas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan metode *Quasi Eksperimen* yang dilaksanakan di SDN 2 Rantodior, Kecamatan deleng pokhisen, Kabupaten Aceh tenggara, Provinsi Aceh. Pada bagian ini diuraikan deskripsi dan interpretasi data hasil penelitian. Deskripsi dan interpretasi dilakukan terhadap hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match*. Penelitian ini ditinjau dari penilaian terhadap tes hasil belajar IPS siswa dalam bentuk soal pilihan ganda pada materi keragaman suku dan agama di indonesia, yang menghasilkan nilai rata - rata dalam hitung hasil belajar IPS siswa pada kelas IVA dengan jumlah 22 siswa dan IV-B dengan jumlah 20 siswa.

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS. Banyak factor yang menyebabkan mengapa hasil belajar IPS siswa rendah. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan siswa dan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini, ingin dilihat apakah penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan model konvensional memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN2 Rantodior.

Sebelum penelitian dilakukan di SDN 2 Rantodior, terlebih dahulu peneliti melakukan tes uji validasi, realibitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal tes sebanyak 10 soal dalam bentuk pilihan ganda.

Penelitian yang dilakukan di SDN 2 Rantodior 2 kelas, dimana satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen dan satu lagi sebagai kelas kontrol. Untuk kelas Eksperimen, yaitu kelas IVA yang akan diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Sedangkan untuk kelas kontrol, yaitu kelas IVB akan diajar dengan menggunakan model konvensional. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, maka di akhir pembelajaran kedua kelas tersebut akan diberikan tes yang sama yaitu sebanyak 10 soal berbentuk pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar IPS kedua kelas tersebut, untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar dari kedua kelas tersebut setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

1. Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Rantodior di kelas kontrol. Pada kelas kontrol atau kelas IV-B yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan apapun atau hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) yang biasa dilakukan di SDN 2 Rantodior. Tetapi di kelas kontrol juga diberikan penyebaran soal pre test dan pos-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai pre test berjumlah 530 dengan rata-rata 26,50 dan post test kontrol berjumlah 960 dengan rata-rata 48,00.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Rantodior di kelas eksperimen. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil Pre-test dan Pos-test pada kelas eksperimen yaitu Pre-test berjumlah 1.070 dengan rata-rata 48,64 dan Post-test berjumlah 1.850 dengan rata-rata 84,09.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Rantodior. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Wajib digunakan uji hipotesis untuk menguatkan data. Uji hipotesis yaitu metode pengumpulan data keputusan yang didasarkan dari analisis data. Hasil dikatakan signifikan dalam statistik jika kejadian tersebut hampir tidak mungkin disebabkan oleh faktor yang kebetulan. Sebelum melakukan uji hipotesis.

Berdasarkan penyebaran tes pre-test dan pos-test menunjukkan jumlah dan rata-rata yang berbeda. Kelas eksperimen lebih tinggi jumlah hasil data dari pada kelas

kontrol. Rata-rata skor kelas eksperimen pre-test 48,64 post-test 84,09. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai pre-test 26,50 dan post-test 48,00. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji t diperoleh di SPSS 29 dapat diketahui yang pertama dari uji hipotesis berdasarkan *Group Statistik* dibagian *Mean* terdapat perbedaan antara kelas eksperimen 84,09 dan kelas kontrol 48,64. Berdasarkan uji t (*Independent Sampel test*) bahwa F nya 0,424, df nya 42, hasil uji-t adalah 10,192 dan signifikansinya adalah 0,000. Dari hasil penelitian uji hipotesis (uji-t) hasil signifikan diperoleh $0,000 > 0,05$. Hasil perhitungan uji-t sebesar 10,192 dapat diketahui dari nilai yaitu $10,192 > 2,018$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* mempunyai dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa.

Maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berbunyi sebagai berikut :

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Rantodior

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Rantodior

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Rantodior.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Rantodior di kelas kontrol. Pada kelas kontrol atau kelas IV-B yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan apapun atau hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) yang biasa dilakukan di SDN 2 Rantodior. Tetapi di kelas kontrol juga diberikan penyebaran soal pre test dan pos test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Untuk kelas kontrol nilai pre test berjumlah 530 dengan rata-rata 26,50 dan post test kontrol berjumlah 960 dengan rata-rata 48,00.

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Rantodior di kelas eksperimen. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil Pre-test dan Pos-test pada kelas eksperimen yaitu Pre-

test berjumlah 1.070 dengan rata-rata 48,64 dan Post-test berjumlah 1.850 dengan rata-rata 84,09. Dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu kelas IVA yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* memperlihatkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IVA berada didalam kategori hasil belajar yang baik.

Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Rantodior. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Wajib digunakan uji hipotesis untuk menguatkan data. Uji hipotesis yaitu metode pengumpulan data keputusan yang didasarkan dari analisis data. Hasil dikatakan signifikan dalam statistik jika kejadian tersebut hampir tidak mungkin disebabkan oleh faktor yang kebetulan. Sebelum melakukan uji hipotesis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, G. P., & Rosyida, F. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Geografi: Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Microlearning di MAN 1 Malang. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(1), 466. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i1.2759>
- Amaliah, R. R., Fadhil, A., & Narulita, S. (2014). Penerapan Metode Ceramah Dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Jurnal Studi Al Qur'an: Membangun Tradisi Berfikir Qur'ani*, 10(2), 121.
- Amiruddin. (2013). Inovasi Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Arnesi, N., & Abdul Hamid, dan K. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 1).
- Asep Kusnadi, & Saefudin Ibrahim. (2018). Nilai-Nilai Keragaman Pada Pancasila Perspektif Al-Quran Surah Al-Hujurat Ayat 13. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 12(3), 351–376.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Asyafah. (2019). Menimbang Model Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>

- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Febriana, A. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2), 151–161.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Haruna, N. H., & Darwis, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 223. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15159>
- Nasution, AGJ, Harahap, MAPK, Ramadhani, F., Azahra, Z., & Siregar, AF (2023). Markobar: Telaah Adat dan Pandangan Islam. <https://doi.org/10.58578/ahkam.v2i1>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>
- Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *12(1)*, 14–22.
- Laily Syahada, N., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Melalui Model Pembelajaran “Make A Match” di SD Negeri Pandan. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika (PEMANTIK)*, 3(2).
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Magdalena, I., Rizqina Agustin, E., & Fitria, S. M. (2024). *CENDIKIA PENDIDIKAN Konsep Model Pembelajaran*. 3(1), 41–55. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Paneo, F. R. (2020). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Taluditi Tahun

- Ajaran 2017/2018. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 25.
<https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.25-30.2019>
- Putri Nursamsiyah, & Sujarwo, S. (2024). Systematic Literature Review: Penggunaan Metode Talking Stick Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SMP. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 22–28.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2166>
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237–2244.
- Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKN SD. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 2, Issue 3).
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Ritonga, S., & Rambe, R. N. (2022). Penggunaan Media Big Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1266–1272. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3129>
- Rofif, A. Z. (2024). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Baesed Learning Terhadap Mata Kuliah Kontruksi Bangunan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(4), 655–661.
- Safran, S., Hasibuan, A. R., Megarani, O., & Ramadhani, F. (2024). *Rancangan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan IPS Di Era Digital*. 2(1), 283–290.
<https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i1.555>
- Salim, H., & Haidir. (2019). Penelitian pendidikan metode, pendekatan dan jenis. In *Society* (Vol. 2, Issue 1).
- Santika, D., & Hasbi, S. (2023). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving Dengan Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTs PN 4 Medan. *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 172–178.
<https://doi.org/10.56114/edu.v2i2.9311>
- Sarnoto, A. Z. (2024). Model Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(03).
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 11–17.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>
- Sukmanasa, E. (2016). Hubungan antara Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Kreatif*, 7(1), 11–24.

- Triyanti, M., & Loe, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match. *Journal Penelitian Dan Pengabdian Pendidikan Sosiologi*, 2(1), 26–38. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/pensos>
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 240–246. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>
- Yasifa, A., Hasibuan, N. H., Siregar, P. A., Zakiyah, S., & Anas, N. (2023). Implementasi Pembelajaran STEM pada Materi Ekosistem terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Journal on Education*, 05(04), 11385–11396.
- Yusnaldi, E. (2016). Potret Baru Pembelajaran IPS. In *perdana publishing* (Vol. 5, Issue 1).
- Yusnaldi, E., Nadhifah, D., Batubara, R. A., Bilqish, A., Khairani, A., & Munthe, A. R. (n.d.). Penerapan Strategi Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Usia Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPS.
- Zunidar. (2020). Strategi Pembelajaran (1st ed.). *Perdana Publishing*.