
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA MENARA KEBERAGAMAN BUDAYA SD 3 WERGU WETAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Fatiha Ni'matun Nazila¹, Ika Ari Pratiwi², Muhammad Rustanto³, Amalia Dyah Pratiwi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muria Kudus

Email: fatihannazila@gmail.com¹, ika.ari@umk.ac.id²,
muhamad.rustanto28@admin.sd.belajar.id³, amalia251@guru.sd.belajar.id⁴

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran make a match berbantuan media menara keberagaman budaya peserta didik kelas V SD 3 Wergu Wetan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD 3 Wergu Wetan yang berjumlah 17 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian di atas setelah dilakukan penerapan model *make a match* berbantuan menara keberagaman budaya terhadap hasil belajar materi kebudayaan daerah diperoleh rata-rata pada siklus I sebesar 72,35 dan diperoleh kenaikan rata-rata menjadi 85,88, dengan besar kenaikan 13,53. Penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai kriteria keberhasilan lebih dari 80%.

Kata Kunci: *Make a Match*, Menara Keberagaman Budaya, Hasil Belajar

Abstract: The purpose of this study was to describe the improvement of student learning outcomes using the make a match learning model assisted by the cultural diversity tower media for grade V students of SD 3 Wergu Wetan in the Pancasila Education subject. This study used classroom action research (CAR). This study used two cycles with each cycle consisting of two meetings. The subjects of this study were all grade V students of SD 3 Wergu Wetan totaling 17 students. The data collection methods used were tests, documentation, and observation. The results of the study above after implementing the make a match model assisted by the cultural diversity tower on the learning outcomes of regional culture material obtained an average in cycle I of 72.35 and an average increase of 85.88, with a large increase of 13.53. This study was declared successful because it had achieved the success criteria of more than 80%.

Keywords: *Make a Match*, Cultural Diversity Tower, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan bukan hanya sekadar proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga memegang peran sentral dalam membentuk karakter dan keterampilan peserta didik. Selain itu, pendidikan memainkan peran krusial sebagai pendorong utama perkembangan sosial dan kemajuan negara. Pendidikan tidak hanya melibatkan transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan nilai, sikap, dan keterampilan yang esensial bagi perkembangan individu dan kontribusi mereka pada masyarakat (Prasetyo et al., 2019).

Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang memberikan dampak dalam pembentukan karakter serta perilaku peserta didik. Mata pelajaran ini berperan penting dalam membentuk generasi dengan pemahaman serta penerapan nilai-nilai leluhur bangsa Indonesia. Oleh karena itu, pentingnya peserta didik dalam mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, sesuai dengan fungsinya sebagai pedoman bangsa Indonesia dalam berinteraksi dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari (Ariyanti et al., 2024). Akan tetapi rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik dapat menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal.

Hasil belajar merupakan indikator yang dipergunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan peserta didik. Hasil belajar juga dipergunakan untuk bahan evaluasi pendidik dalam mengajarkan pembelajaran berikutnya. Dalam dunia pendidikan, hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang secara keseluruhan mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi pelajaran (Arrohman & Lestari, 2023). Peningkatan hasil belajar menjadi salah satu faktor utama bagi pendidik, mengingat tantangan yang dihadapi dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Berbagai faktor, termasuk model pembelajaran, metode, media pembelajaran, motivasi siswa, serta kontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan materi pelajaran yang akan diajarkan (Arsyad, 2013).

Materi pada penelitian ini adalah kebudayaan daerah yang menjadi salah satu materi penting untuk dipelajari peserta didik kelas V SD 3 Wergu Wetan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi ini merupakan materi hafalan yang mewajibkan peserta didik untuk mengetahui kebudayaan daerah di lingkungan sekitar peserta didik maupun di Indonesia. Seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami atau menghafal berbagai jenis kebudayaan budaya secara menyeluruh. Sehingga perlunya solusi yang memudahkan peserta didik untuk menyerap informasi yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SD 3 Wergu Wetan pada bahwa rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik. Permasalahan yang dihadapi peserta didik adalah tidak hafal akan kebudayaan daerah yang ada di lingkungan sekitar dan di Indonesia. Sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak mencapai nilai KKM dengan nilai 75. Diperoleh dari *pre-test*

yang dilakukan pada saat pra siklus menunjukkan 17 peserta didik dari total keseluruhan 17 peserta didik mendapatkan hasil di bawah KKM dengan persentase 100%.

Berdasarkan permasalahan siswa dalam materi kebudayaan daerah mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dikemukakan sebelumnya, perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah dan kendala tersebut. Salah satu caranya dengan memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa (Madhavia *et al.*, 2020). Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Wahyuningtyas & Kristin, 2021). Dalam hal ini guru sangat berperan dalam memilih dan merencanakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Solusi yang digunakan peneliti adalah dengan menerapkan model *make a match*. Model *make a match* adalah model pembelajaran yang menimbulkan suasana asik yang berasal dari cara belajar siswa dengan bermain memasang satu hal yang sama sambil mempelajari suatu materi tertentu (Tyas *et al.*, 2024). Tujuan model *make a match* adalah melatih peserta didik dan memperdalam suatu subjek, serta peserta didik dilatih untuk berpikir cepat dengan mengingat secara cepat saat menganalisis dan berinteraksi sosial (Lestari *et al.*, 2023). Sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi lebih mudah dan siswa lebih aktif, kreatif, dan inovatif.

Sitanggang *et al.* (2023) bahwa model pembelajaran *make a match* efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang ketika digunakan sebagai model pembelajaran memiliki efek positif pada prestasi akademik siswa lebih baik jika dibandingkan dengan model pembelajaran biasa atau konvensional. Model *Make a Match* mempunyai sitaks pembelajaran yaitu (Tyas *et al.*, 2024): (1) guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa; (2) siswa dibagi menjadi dua kelompok yang saling berhadapan; (3) kartu soal dibagikan kepada kelompok dan kartu jawaban dibagikan kepada kelompok; (4) guru menjelaskan bahwa setiap siswa harus mencari pasangan yang cocok dari kartu yang mereka pegang dengan kartu dari kelompok lain dengan batas waktu tertentu; (5) siswa mulai mencari pasangan dari kartunya pada kelompok lawan, jika sudah menemukan pasangan yang sesuai, siswa diminta untuk melaporkan diri kepada guru untuk dicatat namanya; dan (6) guru memperharikan waktu, jika batas waktu sudah tercapai maka dapat diberitahukan ke siswa. Setelah waktu habis, siswa yang masih belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul sendiri; (7) guru

meminta satu pasangan siswa dengan kartu yang cocok untuk maju ke depan kelas dan mempresentasikan. Siswa lain yang tidak maju memperhatikan dan memberi tanggapan mengenai kecocokan kartu tersebut. (8) guru memberikan konfirmasi mengenai kebenaran dan kecocokan kartu dari pasangan yang sedang presentasi; (9) guru memanggil pasangan berikutnya, begi seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

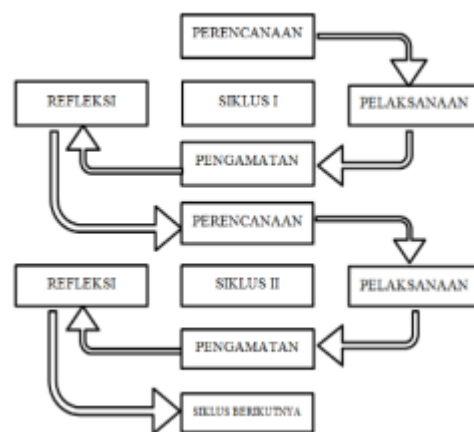
Penelitian yang dilakukan oleh Fathiah Riadianti et al. (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran yang tepat dan sesuai sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dalam setiap siklusnya. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdiawan et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Pembaruan peneliti yang dilakukan adalah dilakukan pada peserta didik kelas 4 SD 3 Wergu Wetan dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media menara keberagaman budaya. Sesuai dengan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis teks prosedur dengan model *project based learning* berbantuan media mind mapping terhadap kemampuan menulis peserta didik kelas IV SD 3 Wergu Wetan. Manfaat yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan kemampuan menulis peserta didik kelas IV SD 3 Wergu Wetan. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur dengan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping* pada Peserta Didik Kelas IV Sd 3 Wergu Wetan”

METODE PENELITIAN

Jenis dari penelitian ini yaitu, penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK). Penelitian tindakan kelas atau PTK dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (dalam Meilyawati, Y. dkk, 2014). Menurut Arikunto dkk (2016) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang lebih mengutamakan proses pembelajaran untuk memperbaiki kualitas dari pembelajaran. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD 3 Wergu Wetan, dengan jumlah peserta didik 17 anak, dengan 7 laki-laki dan 10 perempuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan sebagai bentuk untuk mengukur kemampuan menulis dari peserta didik. Tes dilakukan pada saat pembelajaran. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati

perkembangan hasil belajar peserta didik. Pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik dokumentasi meliputi foto-foto kegiatan, data nama peserta didik, dan perangkat pembelajaran..

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan 2 siklus yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2013) di mana setiap siklusnya memiliki empat tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan siklus tersebut dapat digambarkan berupa Bagai sebagai berikut.



Gambar 1 Rancangan Penelitian

Berdasarkan bagan siklus di atas dapat diketahui bahwa penelitian tindakan kelas secara kolaboratif dapat terus berkelanjutan, untuk itu perlu adanya kriteria ketuntasan agar penelitian dianggap berhasil. Kriteria keberhasilan tersebut sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain (dalam Sami), sebagai berikut. (1) Apabila dari 80% dari jumlah peserta didik yang telah mencapai batas KKM, dan (2) apabila 80% atau lebih dari jumlah yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai tarap penghasialn kurang, maka proses belajar mengajar berikutnya bersifat perbaikan atau remidial. Sehingga Ketuntasan dan keberhasilan pada penelitian ini apabila hasil belajar dengan *Make a Match* berbantuan media menara keberagaman budaya mencapai $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Kondisi awal selama proses pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik kelas V SD 3 Wergu Wetan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi

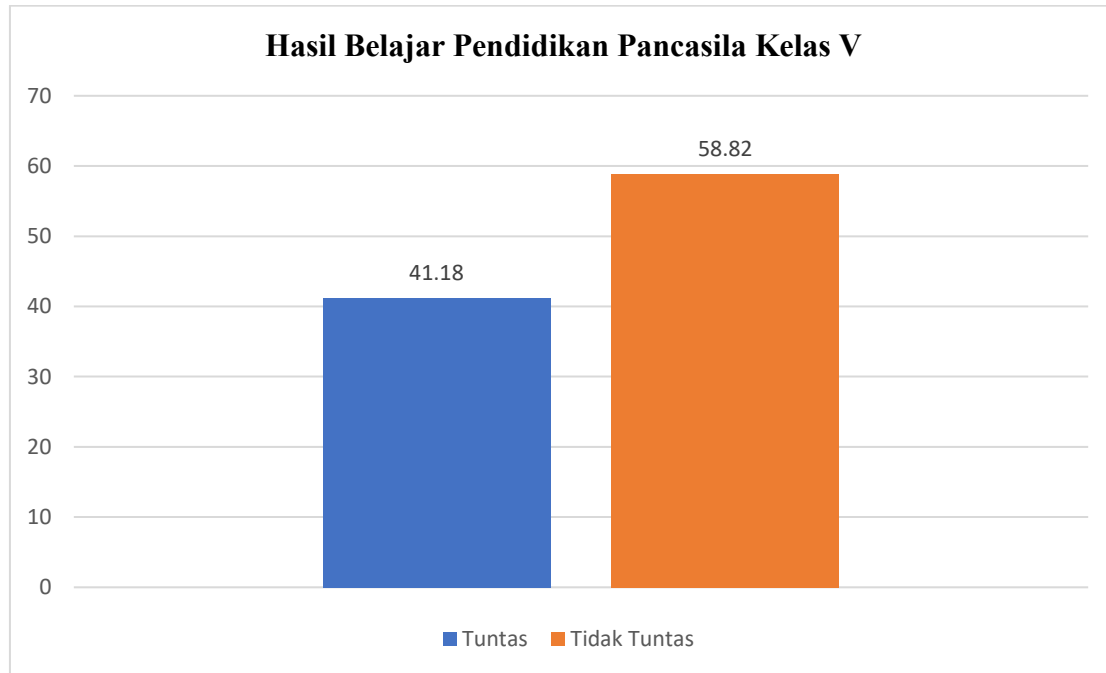
kebudayaan daerah tanpa menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang mendukung karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan. Peneliti memberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal peserta didik kelas V SD 3 Wergu Wetan. Hasil pretest menunjukkan perolehan rata-rata sebesar 54,88. KKM mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD 3 Wergu Wetan sebesar 75. Peserta didik yang tidak mencapai KKM sebanyak 17 dengan persentase 100%. Dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Berdasarkan hasil pretest tersebut, maka peneliti memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media pembelajaran menara keberagaman budaya untuk membantu transfer ilmu dan mudah diingat oleh peserta didik kelas V SD 3 Wergu Wetan. Media pembelajaran menara keberagaman budaya digunakan untuk memberikan gambaran nyata pada peserta didik. Sehingga disusun rencana perbaikan proses pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis, sehingga peserta mampu memperoleh hasil yang maksimal.

Siklus 1

Tahapan pertama adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan instrumen/dokumen untuk pelaksanaan perbaikan pembelajaran, dimulai dengan penyusunan modul ajar, persiapan media pembelajaran *mind mapping*, alat dokumentasi. Instrumen peneliti meliputi tes berbasis HOTS untuk membantu peserta didik berikir secara kritis. Penyusunan modul ajar beserta LKPD sebagai lembar hasil berdiskusi dengan teman sekelompok.

Tahapan kedua adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan yang dilaksanakan pada Senin, 17 Februari 2025, peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match* dan gambar yang telah disiapkan berbantuan media menara keberagaman budaya untuk membantu mengkonkritkan dalam proses transfer informasi kepada peserta didik kelas V, sehingga peserta didik menjadi lebih mudah hafal. Kemudian dibagikan LKPD untuk meningkatkan semangat dan antusias peserta didik dalam belajar dengan berdiskusi dengan teman satu kelompok, kemudian dilakukan persentasi. Pada akhir proses pembelajaran, peserta didik diberikan soal evaluasi oleh peneliti dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Tahap ini, diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 72,35. Peserta didik yang tuntas sebanyak 7 dengan persentase 41,18% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 10 dengan persentase 58,82%. Dapat dilihat pada diagram berikut.

**Grafik 1 Hasil Belajar Siklus 1**

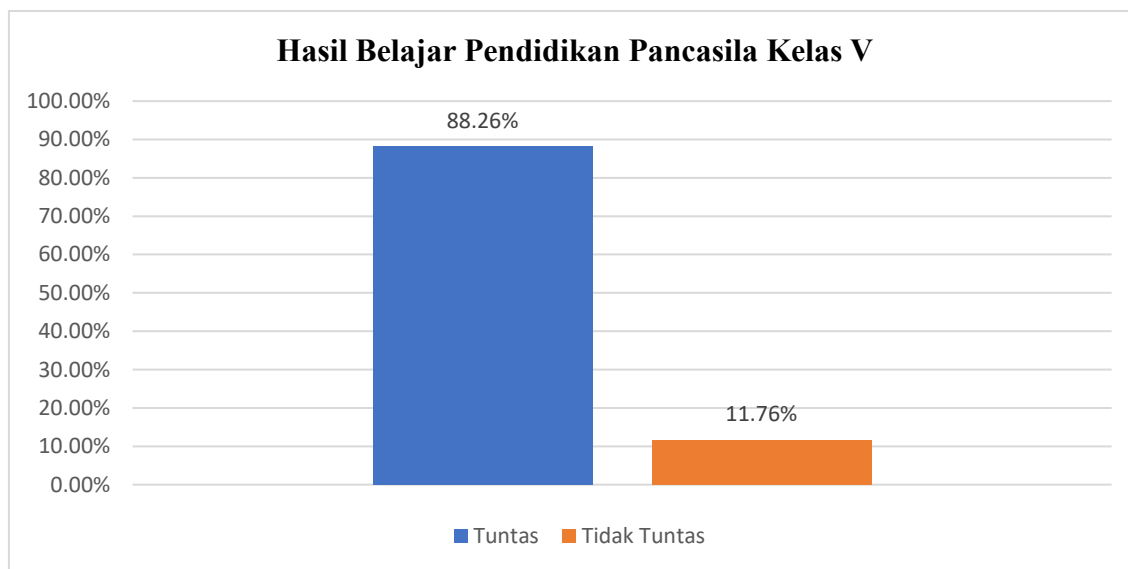
Tahap ketiga adalah tahap pengamatan. Pada tahapan pengamatan, peneliti dibantu oleh teman sejawat untuk mengukur keterampilan guru dengan lembar pengamatan yang telah disiapkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi secara keseluruhan, pembelajaran belum bisa memenuhi kriteria keberhasilan sebesar $\geq 80\%$ yang telah ditetapkan oleh peneliti. Rata-rata yang didapatkan peneliti sebesar 72,35. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum mencapai nilai KKM, hal ini dapat disebabkan oleh peserta didik belum memahami materi kebudayaan daerah, bobot soal yang tinggi, dan adaptasi dengan suasana lingkungan belajar baru.

Tahap keempat adalah tahap refleksi. Pada tahapan refleksi, peneliti dibantu dengan teman sejawat melakukan diskusi untuk menyelesaikan kendala selama pelaksanaan siklus I berdasarkan hasil observasi. Hal-hal yang menyebabkan terjadinya kekurangan tersebut adalah selama kegiatan diskusi, beberapa peserta didik yang masih bingung dalam melakukan aktivitas belajar, masih beradaptasi dengan lingkungan baru, serta belum menghafal keberagaman kebudayaan daerah yang ada di Indonesia. Sehingga dalam penyusunannya kurang maksimal. Sehingga peserta didik masih mengalami kendala. Penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Tahapan pertama adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan instrumen/dokumen untuk pelaksanaan perbaikan pembelajaran, dimulai dengan penyusunan modul ajar dengan model pembelajaran *make a match*, persipanan media pembelajaran menara keberagaman budaya. Instrumen peneliti meliputi lembar evaluasi yang berbasis HOTS dan lembar pengamatan keterampilan guru. Penyusunan modul ajar beserta LKPD sebagai lembar hasil kerja kelompok.

Tahapan kedua adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan yang dilaksanakan pada Senin, 24 Februari 2025, peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match* dan gambar yang telah disiapkan berbantuan media menara keberagaman budaya untuk membantu mengkonkritkan dalam proses transfer informasi kepada peserta didik kelas V, sehingga peserta didik menjadi lebih mudah hafal. Kemudian dibagikan LKPD untuk meningkatkan semangat dan antusias peserta didik dalam belajar dengan berdiskusi dengan teman satu kelompok, kemudian dilakukan persentasi. Pada akhir proses pembelajaran, peserta didik diberikan soal evaluasi oleh peneliti dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Tahap ini, diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 85,88. Peserta didik yang tuntas sebanyak 15 dengan persentase 88,24% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 2 dengan persentase 11,76%. Dapat dilihat pada diagram berikut.



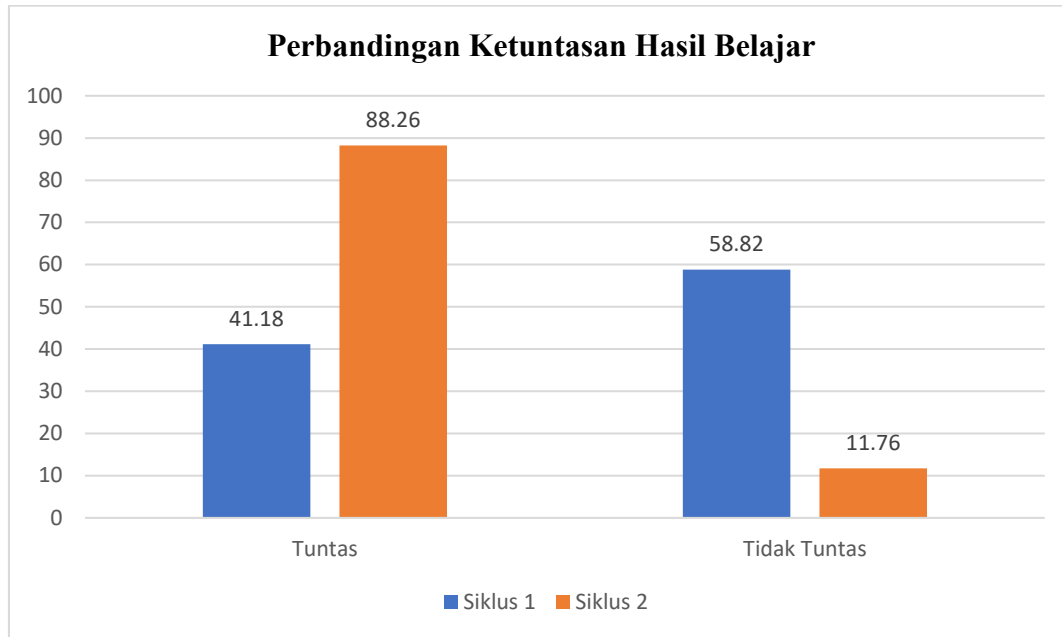
Grafik 2 Hasil Belajar Siklus II

Tahap ketiga adalah tahap pengamatan. Pada tahapan pengamatan, peneliti dibantu oleh teman sejawat untuk mengukur keterampilan guru dengan lembar pengamatan yang telah disiapkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi secara keseluruhan, pembelajaran telah mencapai kriteria keberhasilan sebesar $\geq 80\%$ yang telah ditetapkan oleh peneliti dengan rata-rata perolehan sebesar 85,88. Hal yang menyebabkan peserta didik mencapai nilai KKM adalah peserta didik telah memahami materi kebudayaan daerah, bobot soal yang tinggi, dan adaptasi dengan suasana lingkungan belajar baru. Sehingga hasil belajar yang didapatkan meningkat dari siklus sebelumnya.

Tahap keempat adalah tahap refleksi. Pada tahapan refleksi, peneliti dibantu dengan teman sejawat melakukan diskusi pelaksanaan tahap II berdasarkan hasil observasi di kelas penelitian. Hasil observasi menunjukkan telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti sebesar 80%. Perolehan peneliti sebesar 86,88 dengan persentase ketuntasan peserta didik 99,24%. Sehingga penelitian tindakan kelas (PTK) ini diberhentikan, dan penelitian ini dinyatakan berhasil.

Perbandingan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai rata-rata siklus I sebesar 72,35 meningkat menjadi 85,88 pada siklus II, kenaikan yang diperoleh sebesar 13,53. Jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan sebesar 41,18% pada siklus I dan meningkat menjadi 88,24% pada siklus II, kenaikan yang diperoleh sebesar 47,06%. Grafik peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD 3 Wergu Wetan dapat dilihat pada gambar berikut.

**Grafik 3 Perbandingan Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media pembelajaran menara keberagaman budaya dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD 3 Wergu Wetan. Sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa dengan penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menulis peserta didik (Nikmah et al., 2020). Didukung dengan penelitian bahwa kerumitan materi ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan melalui bantuan media pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih cepat dalam memahami materi (Budi et al., 2021).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kebudayaan daerah dilakukan selama 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Dimana masing-masing pertemuan mempelajari subtopik yang berbeda dan bervariasi. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media menara keberagaman budaya, akan tetapi sebelumnya peneliti memberikan soal pretest mengenai kebudayaan daerah peserta didik kelas V SD 3 Wergu Wetan. Pada Grafik 3 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan signifikan hasil belajar pada tiap siklus dengan rata-rata yang meningkat. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Dailami *et al.* (2024) dan penelitian

yang dilakukan oleh Sari & Arifin (2022) bahwa model *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik diikuti dengan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran *Make a Match* dapat digunakan untuk semua gaya belajar, karena model ini mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif, dan interaktif memahami konsep dengan cara yang menyenangkan, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi dalam jangka panjang (Solissa et al., 2022). Kelebihan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* adalah (1) dapat mejadikan suasana aktif dan menyenangkan; (2) materi yang disampaikan menarik; (3) dapat mempengaruhi hasil belajar; (4) suasana keceriaan bertambah; (5) kerja sama anara peserta didik lain tercapai; (6) adanya rasa gotong royong pada seluruh siswa. Sedangkan kekurangan penggunaan model *make a match* adalah sangat membutuhkan pengarahan guru dalam melaksanakan pembelajaran, waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran, guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan (Fauhah & Rosy, 2020).

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah pengimplementasian model pembelajaran *Make a Match* berbantuan menara keberagaman budaya, hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila meningkat. Pada siklus I, peserta didik mampu mencapai rata rata 72,35 dan pada siklus II, peserta didik kelas V mencapai rata-rata 85,88. Dapat disimpulkan bawah model pembelajaran *make a match* berbantuan menara keberagaman budaya mampu menambah pemahaman, mampu menjadikan suasana belajar menyenangkan, aktif pada saat mengikuti pembelajaran. Sehingga model *make a match* berbantuan menara keberagaman budaya dapat meningkatkan hasil belajar pada materi kebudayaan daerah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Ariyanti, A., Rulviana, V., & Hayuningtyas, P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Flashcard Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sdn Kertosari 01. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(10).

- Arrohman, D. A., & Lestari, T. (2023). Analisis Keragaman Peserta Didik dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Fisika. *Journal of Science and Education Research*, 2(2), 1–11. <https://doi.org/10.62759/jser.v2i2.29>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Budi, T. L., Akbar, S., & Ana, R. W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129–140.
- Dailami, Sudarti, N., & Sartika, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Journal of Education Research*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.298>
- Fathiah Riadianti, Wulan Nurhasanah, Futi Hamdiah Telaumbanua, Khadavi Khadavi, & Mustika Wati Siregar. (2024). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Model Project Based Learning Siswa Kelas VII-3 SMPN 45 Medan. *Simpati*, 2(3), 56–66. <https://doi.org/10.59024/simpati.v2i3.808>
- 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>
- Firdiawan, Y., Rahayuningsih, S. H., Rochmiyati, S., & Susanto, M. R. (2025). Implementasi Tri-N Berbasis Project Based Learning dalam Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Prosedur Pembuatan Patung. 10(1), 309–314.
- Lestari, S. D., Khamdun, K., & Riswari, L. A. (2023). Penerapan Model Make a Match dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Boloagung 02. *As-Sabiqun*, 5(2), 592–603. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.3125>
- Madhavia, P., Murni, A., Saragih, S., & Riau, U. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 1239–1245.
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44–52. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.4895>

- Prasetyo, D., Marzuki, & Riyanti, D. (2019). Pentingnya Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Guru. *Harmony*, 4(1), 19–32.
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING: Jurnal Program ...*, 9, 281–291.
<http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1206%0Ahttps://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/download/1206/732>
- Sitanggang, E. H., Hasratuddin, H., & Juhana, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1534–1539.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1546>
- Solissa, R. A., Salamor, L., & Sialana, F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.56393/pedagogi.v3i1.594>
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Wahyuningtyas, R., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 49.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32676>