

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
BERBANTUAN GAMES MONOPOLY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMP NEGERI 23 MATARAM**

RISKA NOVITA, M. ISMAIL, EDY KURNIAWANSYAH, MUH ZUBAIR

Universitas Mataram

e-mail: 17novita2001@gmail.com, m.ismail@unram.ac.id, edykurniawansyah@unram.ac.id,
zubairfkip8@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak dari penerapan model pembelajaran Make A Match dengan basis Games Monopoly terhadap pencapaian belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 23 Mataram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan kelompok kontrol yang setara. Kelas VIII dipilih sebagai populasi, di mana kelas VIII-A digunakan sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran Make A Match, sedangkan kelas VIII-B menjadi kelompok kontrol. Sampel penelitian diambil dengan metode purposive random sampling. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari 17 butir soal yang telah diverifikasi untuk memastikan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Pengolahan data menggunakan uji prasyarat seperti uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji prasyarat tersebut digunakan dalam uji hipotesis dengan menggunakan uji-t levene's test for equality of variances. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make A Match berbasis games monopoly memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII dalam mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 23 Mataram.

Kata Kunci: Make A Match, Media Games Monopoly, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to assess the impact of implementing the Make A Match learning model based on Games Monopoly on student learning achievement in the Pancasila and Civic Education (PPKn) subjects at SMP Negeri 23 Mataram. This research uses a quantitative approach with a Nonequivalent Control Group Design which involves an equivalent control group. Class VIII was chosen as the population, where class VIII-A was used as the experimental group which applied the Make A Match learning model, while class VIII-B was the control group. The research sample was taken using the purposive random sampling method. Data was collected through a multiple choice test consisting of 17 questions which served to ensure validity, reliability, level of difficulty and distinguishing power. Data processing uses swimmer tests such as normality and homogeneity tests. The results of the swimmer's test were used in hypothesis testing using the Levene's t-test for equality of variances. The results show that the sig (2-tailed) value is $0.002 < 0.05$. This shows that the application of the Make A Match learning model based on Games Monopoly has a significant influence on the learning outcomes of class VIII students in Civics subjects at SMP Negeri 23 Mataram.

Keywords: Make A Match, Monopoly Game Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tersusun dari awal sampai akhir tahap pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan gambaran awal dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran (Hamzah B.Uno, 2007). Model pembelajaran juga dapat diartikan

sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif sehingga mendukung perkembangan kemampuan partisipasi, memiliki daya kritis, mampu menganalisa dan dapat memecahkan masalahnya sendiri (Satriaman et al., 2019). Model Pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban atas suatu pertanyaan secara berpasangan menggunakan permainan kartu pasangan guna melatih siswa agar terlibat aktif dalam mencari dan mencocokkan jawaban serta dapat melatih sikap disiplin siswa terhadap waktu yang telah ditentukan (Huda, 2014). Selanjutnya, *Make A Match* dapat diartikan sebagai pembelajaran mencari pasangan atas pertanyaan maupun jawaban yang dimiliki siswa mengenai suatu konsep atau topik, yang dikemas dalam suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Sumarni, 2021). *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mendorong serta memberi stimulus kepada siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan melalui permainan kartu pasangan sesuai batas waktu yang telah disepakati (Yeti & Mulya, 2018). Keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran mendorong siswa berpikir kritis, menumbuhkan rasa tanggung jawab serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (Prayogo, 2017).

Namun pada kenyataannya, dalam pembelajaran PPKn beberapa permasalahan seringkali muncul diantaranya: 1) Model pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak bervariasi, 2) Pembelajaran yang berpusat pada guru, 3) persiapan perangkat pembelajaran yang kurang sempurna, 4) motivasi belajar siswa yang rendah, dan 5) hasil belajar siswa yang rendah (Andita et al., 2018).

Berdasarkan hasil studi terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 23 Mataram menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah tersebut masih rendah. Hal ini bisa dilihat dari hasil ulangan harian siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn, nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas VIII adalah 65,17 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar sesuai dengan KKM yaitu 75, dari 24 orang siswa hanya 29,17% atau 7 siswa yang mencapai KKM. Sedangkan 70,83% atau 17 siswa belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan hanya guru yang aktif selama proses pembelajaran.

Penerapan model dan media pembelajaran menjadi hal penting dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *Make A Match* dapat dikombinasikan dengan *Games Monopoly*. *games monopoly* adalah permainan berbentuk persegi yang bertujuan untuk mengumpulkan poin dan mendapatkan *reward* yang dilakukan dengan sistem menjawab pertanyaan oleh peserta permainan (siswa) sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa, memacu semangat siswa karena mendapatkan *reward*, serta siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diberikan melalui permainan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran PPKn.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang melakukan analisis data menggunakan program statistik untuk menjawab masalah yang diteliti (wahidmurni, 2017). Penelitian ini menggunakan jenis *quasi ekperiment*. *Quasi ekperiment* merupakan jenis penelitian yang dilakukan dengan cara memberi perlakuan dan pengukuran dampak terhadap perlakuan yang diberikan (Julumulyani, 2021). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua kelas, satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelas yang lainnya sebagai kelompok kontrol. Desain penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari observasi dan tes. Bentuk tes dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang akan diberikan pada tahap *pre-test* dan *post-test* yang akan diberikan kepada seluruh siswa untuk membandingkan nilai hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Games Monopoly* pada siswa kelas VIII-A di SMP Negeri 23 Mataram. Sebelum proses pembelajaran diberikan *pre-test* dengan 17 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi BAB I Kedudukan dan Fungsi Pancasila.

Tabel 1. Data *Pre-test* dan *Post-test* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Rata-Rata
Pre-Test Eksperimen	22	41	88	63
Post-Test Eksperimen	22	71	94	76
Pre-Test Kontrol	22	35	76	55
Post-Test Kontrol	22	47	82	68

Hasil *pre-test* kelas eksperimen memiliki skor tertinggi 88 dan skor terendah 41 berdasarkan data di atas. Kelas kontrol mendapatkan nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 35. Hasil *post-test* kelas eksperimen memiliki skor tertinggi 94 dan skor terendah 71. Kelas kontrol mendapat nilai tertinggi 82 dan skor terendah 47. Selain itu, data di atas menunjukkan bagaimana perbedaan hasil belajar PPKn siswa menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly*, berbeda dari pembelajaran konvensional. Nilai tertinggi 94, nilai terendah 71 dan nilai rata-rata 76.

Setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test*, data dievaluasi untuk memastikan dampak penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 23 Mataram. Peneliti menggunakan uji normalitas dan normalitas sebagai prasyarat. Test *Shapiro-Wilk* digunakan dalam uji normalitas pada penelitian ini.

Tabel 2. Data Hasil Uji Normalitas

		<i>Shapiro-Wilk</i>		
Kelas		Statistic	df	sig
Hasil Belajar siswa	<i>Pre-test</i> Eksperimen	0.966	22	0.621
	<i>Post-test</i> Eksperimen	0.935	22	0.152
	<i>Pre-test</i> Kontrol	0.934	22	0.149
	<i>Post-test</i> Kontrol	0.941	22	0.21

Membuat keputusan berdasarkan data adalah normal jika data didistribusikan dengan nilai signifikan (sig) $> 0,05$. *pre-test* kelas eksperimen memiliki sig senilai $0,621 > 0,05$, *post-test* untuk kelas eksperimen memiliki sig senilai $0,152 > 0,05$, *pre-test* kelas kontrol memiliki sig senilai $0,149 > 0,05$, dan *post-test* untuk kelas kontrol memiliki sig senilai $0,21 > 0,05$. Untuk mengidentifikasi teknik statistik mana yang harus digunakan untuk pengujian hipotesis maka perlu mempertimbangkan homogenitas dari data yang didapat. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene* untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Data Hasil Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0.773	1	22	0.384
	Based on Median	0.903	1	22	0.348
	Based on Median and with adjusted df	0.903	1	22	0.348
	Based on trimmed mean	0.885	1	22	0.352

Data dianggap homoden jika nilai $\text{sig} > 0,05$, sesuai persyaratan. Nilai hasil uji homogenitas data diatas memiliki nilai sig sebesar $0,384 > 0,05$. Dengan demikian, untuk uji homogenitas berasal dari sampel yang homogen, selanjutnya dapat ditentukan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Data Nilai Rata-Rata Siswa

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post-test				
	Eksperimen	22	76.36	7.688	1.639
	Post-test Kontrol	22	68.27	8.844	1.885

Nilai rata-rata antara *post-test* kelas eksperimen didapatkan sejumlah 76, 36 dan nilai *post-test* kelas kontrol adalah 68, 27. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini berarti kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Teknik statistik dalam pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample Test*.

Tabel 5. Data Hasil Uji Hipotesis

Levene,s Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
F		t	df	Sig (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3.239	42	0.002
	Equal variances not assumed	3.239	41.202	0.002

Menurut hasil uji-t, signifikansi nilai sig (2-taled) sebesar 0,002 nilai sig (2-taled) ini lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 23 Mataram.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 23 Mataram, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly*. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas eksperimen (VIII-A) sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Make A Match* yang dibantu oleh media *games monopoly*. Model pembelajaran *Make A Match* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menghadirkan unsur permainan yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan interaktif. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dapat mendorong siswa untuk berinteraksi antar sesama teman dalam mencari pasangan dari kartu yang dimiliki, meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa, memperkuat daya ingat siswa melalui proses pencocokan kartu yang dimiliki, mendorong siswa berpikir kritis dalam mencari jawaban atas kartu yang dimiliki secara cepat dan tepat, dan Meningkatkan hasil belajar siswa. Ada penelitian lain untuk mendukung hal ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dan Syawaluddin (2022) bahwa Penggunaan Metode *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri No. 18 Eremerasa Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dikarenakan model pembelajaran *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya (sebagaimana kepada diri mereka sendiri) untuk melakukan yang terbaik, memotivasi siswa untuk saling membantu serta membangun sikap kerjasama satu sama lain dalam proses pembelajaran, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah.

Penelitian terkait model pembelajaran *Make A Match* yang dilakukan oleh Makmur Sirait dan Putri Adilah Noer (2016) menunjukkan bahwa nilai test hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan pesat pada materi pokok alat-alat optik melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Firda Rahmawati (2023), temuan menunjukkan bagaimana model pembelajaran *Make A Match* di kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi laju reaksi. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nisa Al Mukarromah dkk (2019) bahwa dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rezki Angraeni dkk (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat membuat siswa lebih dinamis, kreatif dan inovatif serta meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan model pembelajaran yang bervariasi dengan dikombinasikan media pembelajaran yang menarik membuat proses pembelajaran tidak monoton dan menyenangkan guna meningkatkan kemampuan berfikir siswa.

Proses pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dipengaruhi oleh keefektifan dari semua tahap dalam model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly*. tahap yang paling efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A adalah tahap permainan *games monopoly*. Dalam pelaksanaan *games monopoly* diawali dengan guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 5-6 orang untuk melakukan *games monopoly*. Dalam *games* setiap kelompok akan mendapatkan giliran satu kali untuk melakukan *games* dimulai dengan melempar dadu sampai posisinya berada antara kolom tantangan, dana umum, gambar, penjara, tanda tanya dan titik tenang. Kolom tantangan ini berisikan tantangan

yang harus dilakukan oleh kelompok dimana tantangan ini diberikan oleh guru ataupun kelompok lain, tanggangan yang dilakukan berupa pemberian soal atau hukuman menampilkan yel-yel, kolom dana umum mengartikan bahwa kelompok akan mendapatkan sejumlah uang. Uang pada *games monopoly* ini berfungsi untuk bebas dari tantangan ataupun keluar dari penjara. Kolom gambar berarti kelompok akan mendapatkan pertanyaan sesuai dengan gambar pada kolom yang didapat, kelompok yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan nilai tambahan. Kolom penjara berarti kelompok tidak boleh melakukan *games* selama satu kali putaran, kolom tanda tanya berarti kelompok mendapatkan kartu pertanyaan yang harus dijawab, apabila kelompok yang bersangkutan tidak bisa menjawab maka kelompok tersebut diharuskan membayar denda dengan uang monopoly yang dimiliki, dan kolom titik tenang berarti kelompok dibebaskan dari tugas ataupun pertanyaan. Setiap kelompok menjalankan permainan sampai ke garis *finis* untuk menyelesaikan permainan.

Uraian temuan dalam tahap *games monopoly* tersebut antara lain: *pertama*, *games monopoly* dalam penelitian ini dilakukan secara berkelompok sehingga melatih kemampuan kerjasama antara siswa. *Kedua*, *games monopoly* adalah salah satu jenis permainan sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan dan ketiga, *games monopoly* pada penelitian ini telah dimodifikasi dengan adanya beberapa pertanyaan, tantangan serta hukuman dimana setiap siswa dalam kelompok berlomba untuk menjawab pertanyaan yang dapat memberi nilai tambah bagi kelompok serta melatih daya ingat dan konsentrasi agar jawaban sesuai dengan ketentuan dari hal inilah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian juga mengungkapkan bahwa hasil pembelajaran PPKn kelas VIII-A (eksperimen) berbeda antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly*. Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 63, dan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 76. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen antara sebelum dan setelah perlakuan.

Hasil uji hipotesis yang dilakukan pada kelas eksperimen (VIII-A) dan kelas kontrol (VIII-B) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara pemberian perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Make A Math* berbantuan *games monopoly* dibandingkan dengan tidak diberi perlakuan. Hasil uji hipotesis pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,002 < 0,05$, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterimakan yaitu ada pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *games monopoly* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 23 Mataram. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Raudhatum Munawwarah (2017) bahwa model pembelajaran *Make A Match* dan *Media Monopoly Games Smart* (MGS) di kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* mampu melatih daya pikir siswa menjadi lebih kritis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa teori menguatkan temuan peneliti. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Mataram.

KESIMPULAN

Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Didapatkan hasil bahwa nilai kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan nilai kelas

kontrol yaitu kelas eksperimen mendapatkan nilai dengan rata-rata sebesar 76.36 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai dengan rata-rata sebesar 68.27.

Hasil penelitian ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 23 Mataram. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,002 < 0,05$, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterimakan yaitu ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *games monopoly* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Mataram dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mukarromah, N., Ristiono, Zulyusri, & Hartanto, I. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Lintas Minat Tentang Materi Sistem Reproduksi pada Manusia Kelas XI IPS. *Bioeducation Journal*, 3(1), 93.
- Andita, R., Djuwita, P., & Hasnawati, H. (2018). Studi Deskriptif Permasalahan Pembelajaran PKN dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas V SD 12 Kota Bengkulu. *Jurnal PGSD*, 11(1), 26–34. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.26-34>
- Angraeni Rezki, Pattaufi, A. (2021). *Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan*. <http://eprints.unm.ac.id/24075/>
- Hamzah B.Uno. (2007). *Model Pembelajaran*.
- Huda, M. (2014). Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran. *Eureka Media Aksara*, 1–23.
- Julmulyani. (2021). Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman. *Pendidikan Sosial Keberagaman*, 8(2), 106–116. <https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam%0A>
- Marisa, L., Sumadi, S., & Haryono, E. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Geografi*, 4(2), 250244.
- Munawwarah, R. (2017). *Penerapan model pembelajaran make a match dan media monopoly games smart (mgs) pada materi sistem ekskresi manusia di man meulaboh-1 aceh barat*.
- Prayogo, B. A. (2017). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sdn Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. *Вестник Росздравнадзора*, 4, 9–15.
- Rahmawati, F. (2023). *Pengaruh Model Cooperative Learning Type Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/69016>
- Ramadhani, I., & Syawaluddin, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Metode Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas IV SD Negeri No. 18 Eremerasa Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng*. 2(1), 1–10.
- Satriaman, K. T., Pujani, N. M., & Sarini, P. (2019). Implementasi Pendekatan Student Centered Learning Dalam Pembelajaran Ipa Dan Relevansinya Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i1.21912>
- Sumarni, S. (2021). Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1281>

Yeti, H., & Mulya, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Usia 7-8 Tahun di SD Negeri 1 Way Dadisukarame Bandar Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 1–190.