

**PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Nadia Ayu Nurjanah¹, Deviyanti Pangestu², Miranda Abung³, Erni⁴
^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Lampung
¹nadiaayunurjanah@gmail.com

ABSTRACT

The problem of this research is the low learning outcomes of Pancasila Education for fifth-grade students at SDN 5 Metro Pusat, due to the lack of variety of learning models and learning media applied. This research aimed to improve the learning outcomes of fifth-grade students in elementary school in the subject of Pancasila Education by using make a match model assisted by puzzle media. This study employed a quantitative research approach using an experimental method and a non-equivalent control group design. The population in the study is all students of fifth-grade of SDN 5 Metro Pusat, totaling 55 students. The sampling technique employed in this study was non-probability sampling using total sampling, in which 28 students from class VA were assigned as the experimental group and 27 students in the control class. The data collection technique in the form of achievement tests, observation, and documentation. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an influence and significant difference from the use of the make a match model assisted by puzzle media on learning outcomes in Pancasila education subjects for fifth-grade students at SDN 5 Metro Pusat academic year 2025/2026.

Keywords: Learning Outcomes 1, Make A Match 2, Media Puzzle 3

ABSTRAK

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SDN 5 Metro Pusat, karena kurangnya variasi model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *make a match* berbantuan media *puzzle*. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat berjumlah 55 Peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* jenis sampel jenuh, menghasilkan keputusan 28 peserta didik pada kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 27 peserta didik pada kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes berupa observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh dan perbedaan dari penggunaan

model make a match berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SDN 5 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Hasil Belajar 1, Make A Match 2, Media Puzzle 3

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sengaja dalam rangka membentuk suatu pengetahuan melalui kegiatan belajar mengajar. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Pancasila menjadi fondasi yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai moral peserta didik di lembaga pendidikan Indonesia yang bertujuan membentuk peserta didik sesuai dengan norma dan moral bangsa. Putri dkk., (2023) menyatakan bahwa pendidikan Pancasila memiliki peran

penting dalam pembentukan karakter generasi Indonesia yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila sejatinya berperan penting dalam membentuk identitas kebangsaan peserta didik, namun peran tersebut belum berjalan secara optimal ditinjau dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih tergolong rendah.

Rendahnya hasil belajar peserta didik masih menjadi permasalahan umum di dunia pendidikan Indonesia khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hasil survei Pusat Penilaian Pendidikan Kemdikbudristek (2022) menunjukkan bahwa banyak peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar yang kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Fenomena ini selaras dengan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pendidikan Pancasila di SDN 5 Metro Pusat, khususnya di kelas VA dan VB. Hal ini didasari dari hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 5 Metro Pusat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V, mengindikasikan bahwa peserta didik cenderung pasif, kurang antusias dan jarang mengajukan pertanyaan dalam pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh kurangnya variasi dalam penerapan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran masih belum terlaksana secara maksimal. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan didukung oleh penggunaan media yang menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle*.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengusung konsep permainan dan mengajak peserta didik ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* menurut Lie (2012), adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik mencari pasangan kartu dengan teknik pembelajaran yang memberi untuk bekerja sama dan saling

berinteraksi dengan teman sekelompoknya. Model pembelajaran *make a match* dapat diintegrasikan dengan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitasnya. Salah satu media yang relevan dan menarik minat peserta didik dalam model ini adalah media pembelajaran *puzzle*.

Penggunaan media pembelajaran *puzzle* berdampak positif pada peningkatan hasil belajar. Putri (2024), menyatakan bahwa media *puzzle* menyajikan materi secara menyenangkan dan menarik, karena ketika pembelajaran yang disertai permainan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mendorong tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Model pembelajaran *make a match* dan media pembelajaran *puzzle* membuat peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maslihah dan Kurnia (2024) dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari kategori cukup menjadi sangat baik

setelah penerapan model *make a match* berbantuan media *puzzle*, hal ini membuktikan bahwa penerapan model *make a match* berbantuan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Make A Match* berbantuan Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V SD” dengan tujuan penelitian mencari adanya pengaruh dan perbedaan dari penerapan model tersebut terhadap hasil belajar peserta didik, dan diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan serta bahan kajian bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat berjumlah 55 Peserta didik. Sample terdiri dari 28 peserta didik pada kelas VA sebagai kelas eksperimen yang diberi

perlakuan berupa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* dan 27 peserta didik pada kelas VB sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan model NHT berbantuan media *puzzle*.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Uji prasyarat instrumen meliputi uji validitas, reliabilitas, uji daya pembeda soal dan uji tingkat kesukaran soal. Teknik analisis data meliputi analisis data kateerlaksanaan model *make a match* berbantuan media *puzzle* dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Uji prasyarat analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *N-Gain*. Uji hipotesis meliputi dua uji, yakni uji regresi linier sederhana untuk melihat adanya pengaruh dan uji *independent sample t test* untuk melihat adanya perbedaan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan tiga tahap meliputi pemberian *pretest* pada awal pertemuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum menerima perlakuan pembelajaran, kemudia pemberian perlakuan berupa pembelajaran

dengan model *make a match* berbantuan media *puzzle* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran NHT berbantuan media pembelajaran *puzzle* pada kelas kontrol, peneliti sembari mengamati aktivitas peserta didik dengan menggunakan lembar observasi. Kemudian tahap akhir penelitian melibatkan *posttest* guna mengevaluasi kembali hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. *Pretest* maupun *posttest* disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang mencangkup ranah kognitif pada tingkat C3, C4, dan C5, sesuai dengan Taksonomi Bloom. Lembar observasi yang digunakan merupakan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran dengan melibatkan sintaks model pembelajaran *make a match* yang telah diadaptasi di dalamnya.

Hasil dari perolehan data tersebut kemudian diolah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan perbedaan dari model dan media pembelajaran yang diberikan. Analisis data diawali dengan uji normalitas yang menunjukkan data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,067	Normal
Posttest Eksperimen	0,293	Normal
Pretest Kontrol	0,109	Normal
Posttest Kontrol	0,089	Normal

Berdasarkan hasil uji, nilai signifikan lebih besar dari taraf signifikan ($> 0,5$) yang berarti data berdistribusi normal.

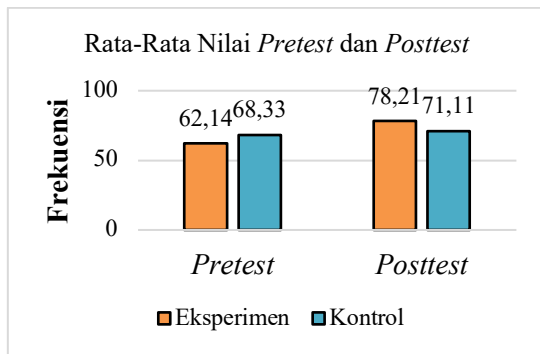
Uji normalitas menunjukkan hasil data berdistribusi normal, maka uji data dapat dilanjutkan ke uji berikutnya, yakni uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Sig.
Based on Mean <i>Pretest</i>	0,199
Based on Mean <i>Posttest</i>	0,088

Berdasarkan hasil uji, nilai signifikan lebih besar dari taraf signifikan ($> 0,5$) yang berarti data berdistribusi homogen.

Adapun rata-rata nilai peserta didik pada saat *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1 Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan grafik di atas, nilai rata-rata kelas eksperimen pada *pretest* (62,14) lebih kecil dari nilai rata-rata peserta didik kelas kontrol (68,33). Setelah diberikan perlakuan (*treatment*), terdapat peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi (78,21) dibanding kelas kontrol (71,11). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun lebih lengkapnya, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen			
Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
N	28	28	
Nilai Terendah	35	45	
Nilai Tertinggi	75	100	
Rata-Rata	62,14	78,21	46,28%

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol			
Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
N	27	27	
Nilai Terendah	50	55	
Nilai Tertinggi	80	85	
Rata-Rata	68,33	71,11	9,13%

Peningkatan hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh model pembelajaran juga dapat dilihat pada uji *N-Gain* dengan hasil uji pada kelas eksperimen sebesar 46,28% (sedang) dan pada kelas kontrol sebesar 9,13% (rendah).

Pengujian selanjutnya yakni uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linier sederhana untuk melihat ada tidaknya pengaruh dan uji *independent sample t test* untuk melihat ada tidaknya perbedaan.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2984,582	1	2984,582	56,389	.000 ^b
Residual	1376,132	26	52,928		
Total	4360,714	27			

Hasil dari uji hipotesis regresi linier sederhana menunjukkan nilai $0,00 < 0,05$, yang menunjukkan

bahwa H_0 ditolak, maka *model make a match* berbantuan media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD. Selanjutnya pada uji regresi linier sederhana juga dapat terlihat besarnya pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,827 ^a	,684	,672	7,275

Berdasarkan hasil uji, diketahui bahwa nilai *R Square* sebesar 0,684 menunjukkan bahwa 68,4% variasi hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh model pembelajaran.

Uji Hipotesis kedua dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test*, yang menunjukkan nilai signifikan lebih kecil dari taraf signifikan, yakni $0,01 < 0,05$ yang menunjukkan H_0 ditolak, maka terdapat perbedaan dari *model make a match* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan

perbedaan dari penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026.

Keterlaksanaan model pembelajaran dapat dilihat dari analisis data yang diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil observasi keterlaksanaan tiap sintaks pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* yang peneliti amati selama proses perlakuan berlangsung sebanyak 3 pertemuan sebagai berikut.

Tabel 5. Keterlaksanaan Sintaks Make A Match Berbantuan Media Puzzle

Sintaks	Persentase
Persiapan kartu soal dan kartu jawaban	63%
Pembagian dan pencocokkan kartu kepada peserta didik untuk membentuk pasangan kelompok belajar	65%
Diskusi pasangan kelompok belajar dengan penerapan media pembelajaran <i>puzzle</i>	71%
Presentasi Hasil	61%
Evaluasi dan kesimpulan	67%

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan sintaks pembelajaran, diperoleh bahwa sintaks yang paling terlaksana adalah sintaks 3 yakni “diskusi pasangan kelompok belajar dengan penerapan media pembelajaran *puzzle*” dengan presentase sebesar 71,50% yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan sintaks yang memiliki keterlaksanaan rendah berada pada sintaks 4 yakni “presentasi hasil” dengan keterlaksanaan 61,50%.

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *make a match* yang dipadukan dengan media pembelajaran *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian, menunjukkan adanya pengaruh dan perbedaan dari

penggunaan model *make a match* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat, dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis 1 menggunakan uji regresi linier sederhana yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak, dan uji hipotesis 2 menggunakan uji *independent sample t test* yang juga menunjukkan H_0 ditolak. Diperoleh kesimpulan penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar, dan terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *puzzle* dan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 5 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca serta peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi gambaran, informasi, dan

masukannya mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Amalia Nurhakiki, Bukhari Is, Abdullah, & Muhammad Zulham Munthe. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 8(1), 8–21.
- Ariani, N., Musruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. CV Kaaffah Learning Center.
- Eka Wulandari, Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Puzzle Model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 308–320.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. 9(2), 321–334.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(3), 1–17
- Harahap, A., & Harahap, N. K. (2023). Pengeruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 3(2), 207–217.
- Harianja, J. K., Subakti, H., Rambe, A. A. S. A., Ramadhani, M. H. Y. R., Sartika, S. H., Nirbita, B. N., Chamidah, D., Lestari, I. R. H., & Panjaitan, M. M. J. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hendracita, N. (2021). *Model - Model Pembelajaran SD*. Multikreasi Press.
- Hikmawati, Y., Sukidi, Sumiyati, Shawamah, A., Zulaicha, S., & Bahri, S. (2025). Penerapan Model Make A Match dalam Meningkatkan Kerjasama Tim. *Journal Ilmiah Research Student*, 2(2), 234–244.
- Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 7(1), 3193–3201.
- Lestari, A. D., Amrah, & Achmad, W. K. S. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Inpres Kanurung. *Jurnal Lempu*, 3(1), 1–9

- Lie, A. (2012). *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta:Grasindo.
- Maslihah, K. S., & Kurnia, I. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas II SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 473–481.
- Muin, A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Parwati, N. N., Suryawan, P. P., & Apsari, R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2024). *Evaluasi Hasil Belajar*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Simeru, A., Natusion, T., Takdir, M., Siswati, S., Susanti, W., Karsiwan, W., Suyani, K., Mulya, R., Friadi, J., & Nelmira, W. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Eureka Media Aksara.
- Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Ubabuddin. (2020). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Iais Sambas*, 1(1), 19.
- Wahyuni, R. S., Arifin, S., Puspitasari, I., Astiswijaya, N., Santika, N. W. R., Oktaviane, Y., Zahro, U. C., Lestariani, N., Nurlaela, E., Sari, A. S. D., & Kusumastiti, W. (2024). *Model-Model Pembelajaran*. Widina Media Utama.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 223–227.
- Zul, A. (2021). Uji Normalitas dan Homogenitas Dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Riset Dan Inovasi*, 1(1), 207–215.