

PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CICLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SDN 01 KANDRI

Farihatul Muthi'a*, Elok Fariha Sari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Univesitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding author email: farihatulmuthiaa@students.unnes.ac.id

Article History

Received: 14 June 2024

Revised: 27 July 2024

Published: 31 August 2024

ABSTRACT

This research aims to develop learning media Card Match Circle which is valid and effective in social studies learning in class IV SDN 01 Kandri to increase student learning motivation. Based on the results of observations made, it was found that the lack of motivation to learn in class IV students was due to the limited use of learning media in social studies learning. The research uses development with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). The data sources in this research were 28 students. Media development Card Match Circle is in the very feasible category with media validation results obtained at 91% and material validation obtained at 85%. The results of product effectiveness are obtained from pretest and posttest with a result of 0.674 which is in the quite effective category. Thus, it can be concluded that learning media Card Match Circle in social studies learning in class IV was declared valid and effective enough to be used in increasing students' learning motivation at SDN 01 Kandri.

Keywords: Instructional Media, Card Match Circle, Motivation to Learn, Social Studies Learning.

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Muthi'a, F., & Sari, E. F. (2024). Pengembangan Media Card Match Cicle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 01 Kandri. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1031–1040. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3001>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Kurikulum Merdeka ialah rencana pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga akan lebih efektif karena siswa akan memiliki waktu yang cukup untuk mempelajari konsep dan meningkatkan kemampuan mereka. (Fauzi, 2022). Kurikulum Merdeka menawarkan kebebasan “merdeka belajar” sebagai salah satu alternatif mengatasi tantangan belajar di masa pandemi. Dalam Kurikulum Merdeka tersebut, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan perpaduan dari mata pelajaran “IPA” dan “IPS” dengan tujuan guna menginspirasi anak dalam mengelola lingkungan alam dan sosial. (Kemdikbud, 2022).

Pada Kurikulum Merdeka 2013, ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam digabungkan. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS membantu siswa memahami konteks sosial, politik, dan ekonomi di sekitar dirinya. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikenal dengan social studies. Karena karakteristik siswa yang beragam dan pemahaman kognitifnya yang masih minim, maka guru perlu berkreasi lagi dalam merancang media pembelajaran.

Namun Pembelajaran IPS di lapangan banyak ditemui sebagai pembelajaran yang berfokus pada guru yang masih masih bertentangan dari kondisi pembelajaran yang ideal. Guru masih mengajarkan pembelajaran IPS melalui metode ceramah. Selain itu ketersediaan media belajar IPS yang berkaitan dengan sejarah masih sangat sedikit, (Benu & Nahak, 2022). Hal ini menurunkan minat siswa terhadap materi IPS dan mempengaruhi motivasi belajarnya.

Berdasarkan hal tersebut penggunaan media pembelajaran penting untuk diterapkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPS yang berguna dalam mendorong motivasi belajar siswa. Media pembelajaran mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan digunakan untuk berbagi informasi (Fadhilah, 2021). Adanya rasa ingin tahu, ketertarikan, dan minat siswa, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan psikomotorik siswa, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk mencoba menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh guru sebagai sarana untuk membekali mereka dengan ilmunya.

Selanjutnya, ditemukan permasalahan pada proses penyampaian materi IPS pada siswa kelas IV SDN 01 Kandri. Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru dan siswa kelas IV SDN 01 Kandri Kota Semarang. Guru menyatakan bahwa pada pembelajaran IPS siswa masih kesulitan memahami beberapa materi dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV, Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dengan cakupan materi yang luas dan waktunya yang terbatas.

Pada saat kegiatan pembelajaran IPS Guru menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia dikelas seperti LCD. Guru menjelaskan materi IPS dengan slide powerpoint dan Gambar. Namun terkadang guru menjelaskan materi IPS menggunakan buku sebagai medianya tanpa menggunakan fasilitas LCD. berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas IV. Buku kerja dan slide PowerPoint

adalah sumber daya yang mudah digunakan. Namun, pada saat pembelajaran guru merasa media yang digunakan kurang mampu meningkatkan motivasi siswa. Saat guru mengajar di kelas, siswa masih tidur dan bermain sendiri selama guru menjelaskan materi.

Berdasarkan angket pendapat siswa kelas IV mengenai mata pelajaran IPS, dari jumlah 28 siswa sebanyak 16 siswa kurang menyukai mata pelajaran IPS karena sulit. Alasan menjawab sulit karena mata pelajaran ini banyak materi dan memerlukan banyak hafalan. Siswa berpendapat pada mata pelajaran IPS dengan materi Sejarah Kerajaan Indonesia merupakan materi yang sulit. Materi ini memuat tentang berdirinya kerajaan Nusantara yang ada di Indonesia. Kemudian Sebanyak 11 siswa merasa bosan dengan menggunakan media buku dan *slide power point*.

Guru harus mengembangkan strategi pembelajaran berdasarkan permasalahan tersebut. yang lebih menarik bagi siswa dengan motivasi belajar tinggi. Motivasi belajar adalah suatu daya penggerak dalam diri siswa yang memiliki kemampuan untuk mengarahkan mereka ke kegiatan belajar dan mencapai tujuan mereka (Sardiman A.M, 2012). Oleh karena itu agar timbulnya motivasi belajar diperlukan media pembelajaran yang baik. Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada kondisi di lingkungan, fasilitas, dan waktu (Desty Putri,dkk 2023). Pengembangan media pembelajaran berkonsep belajar sambil bermain menjadi salah satu solusi permasalahan dalam pembelajaran yang berguna dalam mendorong motivasi belajar IPS siswa dengan melalui pengembangan media *Card Match Circle*.

(Juniarti, 2021) Mengemukakan bahwa “*Media Card Match Circle*” dapat

diterapkan sebagai alternatif dalam menyajikan materi IPS dengan cara yang lebih konkret dan interaktif melalui permainan. Dengan metode belajar sambil bermain ini, diharapkan siswa tidak merasa seperti sedang belajar, sehingga aktivitas belajar menjadi lebih fleksibel, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar. *Media Card Match Circle* tergabung dari komponen seperti spin, karpet, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan papan jawaban.(Benu & Nahak, 2022).

Berdasarkan beberapa masalah di atas maka pengembangan “*Media Card Match Circle*” menjadi sangat penting. Dengan mengemas materi pembelajaran, seperti materi Sejarah Kerajaan Nusantara, guru bisa lebih kreatif. Dengan penerapan *Media Card Match Circle* dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa memiliki daya aktif, kreatif serta mendorong motivasi siswa dalam belajar IPS.

Penelitian yang di lakukan oleh (Benu & Nahak, 2022) menjadi sumber informasi terdahulu peneliti. pengembangan *Card Match Circle* dengan tujuan guna meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik yang merupakan tujuan dalam penelitian terdahulu tersebut. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Sexcio & Dafit, (2022), penelitian ini memiliki tujuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV melalui penggunaan *Media Card Match Circle*. Selain penelitian yang dilakukan oleh peneliti diatas, Sida (2021) juga melakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan media menggunakan tahapan Borg dan Gall untuk mengembangkan media “*Card Match Circle*” untuk siswa kelas IV SD.

Berdasarkan uraian diatas, maka Pengembangan *Media Card Match Circle*

sebagai alat bantu pembelajaran sangatlah krusial. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses mengajar. Dengan menggunakan media tersebut, Siswa diharapkan lebih tertarik dan lebih antusias untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media ini mendukung gagasan belajar sambil bermain, yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Akibatnya, siswa tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga termotivasi untuk terus belajar. Oleh karena itu, penulis mencoba mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media *Card Match Circle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 01 Kandri” . Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media “*Card Match Circle*” yang dinilai layak dan efektif digunakan. Sehingga dapat dihapakan melalui penerapan media pembelajaan ini mampu dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPS.

METODE PENELITIAN

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan membuat produk yang dapat digunakan. Setelah produk dikembangkan, produk diuji untuk memastikan bahwa itu memenuhi kebutuhan dan standar yang diharapkan (Sugiyono, 2017). Pada penelitian pengembangan media *Card Match Circle*, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan

dalam model ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Desain*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluate*).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Kandri, terdapat 28 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Subjek penelitian terbagai 2 kelompok: subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 siswa dan subjek uji coba kelompok besar terdiri dari 22 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik dan instrumen pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket motivasi pembelajaran, angket respon siswa, dan dokumentasi.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui 2 bagian yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis saran akan digunakan sebagai panduan untuk melakukan perubahan pada produk yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Data berupa angka akan dianalisis menggunakan metode persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

(Purwanto, 2019)

Keterangan :

NP = Nilai Persen yang diinginkan
R = Nilai yang diperoleh
SM = Nilai Maksimum

Analisis validitas media pembelajaran dilakukan untuk menilai sejauh mana media tersebut memenuhi kriteria yang ditetapkan. Evaluasi ini melibatkan perhitungan skor dari nilai ahli materi, ahli media, guru, dan angket respon siswa. Hasil dari evaluasi

media dan materi dianggap valid jika memperoleh skor dalam kategori "layak" atau "sangat layak". Untuk memastikan pengambilan keputusan yang bermakna, digunakan kriteria validasi yang tercantum dalam tabel 1.

Tabel 1. Tabel Kriteria Kelayakan media

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	sangat tidak layak
21% - 40%	tidak layak
41% - 60%	cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	sangat layak

— (Riduwan, 2015)

Sementara itu, motivasi belajar siswa diolah berdasarkan setiap pernyataan yang dikaitkan dengan indikator tertentu. Data dari tiap indikator kemudian diolah untuk menghasilkan gambaran tentang tingkat motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Selanjutnya dilakukan perbandingan skor antar sebelum menerapkan media (*pretest*) dan setelah menerapkan media (*posttest*) kemudian motivasi belajar dihitung dengan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{jumlah total skor seluruh siswa}}{\text{banyak siswa}}$$

Setelah rata-rata skor *pretest* dan *postes* dihitung, langkah selanjutnya adalah menguji apakah media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk mengukur peningkatan motivasi, digunakan rumus N-Gain menurut Hakke. (Febrinita, 2022) adalah sebagai berikut :

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Data hasil perhitungan diperoleh, setelah itu dapat dipergunakan untuk menentukan kategori *N-gain score* dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Uji N-Gain

Interval	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Untuk ketegorisasi perolehan "*N gain score*" dalam bentuk persen (%) menurut Arikunto (1999) dalam (Febrinita, 2022) sebagai berikut :

Persentase%	Kategori
<40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 3 . Kategori Tafsiran Efektivitas Nilai N-Gain

Jika media pembelajaran yang dikembangkan mengalami peningkatan dan mencapai kriteria sedang atau tinggi, dapat disimpulkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle*

pada penelitian ini mengikuti 5 tahapan dalam model pengembangan ADDIE, tahapannya sebagai berikut :

a. Analisis (*Analyse*)

Tahap pertama, kebutuhan guru dan siswa berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket dianalisis. Berdasarkan angket ditunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPS. Selain itu, guru juga merasa bahwa media yang digunakan saat ini belum cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat saat guru mengajar di kelas, di mana masih ada siswa yang mengantuk saat penjelasan materi sedang berlangsung. Selama proses pembelajaran Berdasarkan angket kebutuhan diperoleh hasil dari 28 siswa sebanyak 17 siswa kurang menyukai mata pelajaran IPS dikarenakan materi yang banyak dan tidak mudah dipahami. Siswa berpendapat materi sejarah kerajaan Nusantara merupakan materi yang sulit.

b. Desain (*design*)

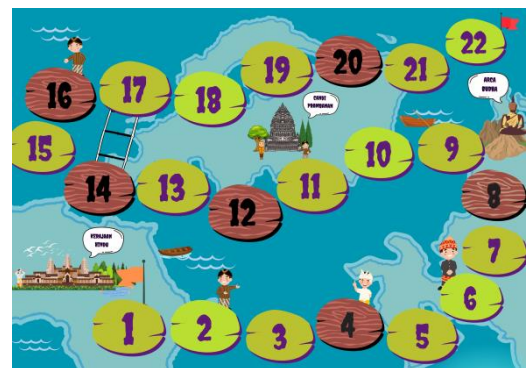
Pada tahap ini, peneliti merancang pengembangan produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Peneliti merancang media yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Proses dimulai dari desain karpet, kemudian pembuatan spin, dan pembuatan kartu pertanyaan sesuai materi yang akan diajarkan.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan produk yang telah didesain menjadi produk jadi. Media yang telah dirancang, seperti karpet, spin, dan kartu pertanyaan, selanjutnya diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Berikut adalah gambar dari media yang dihasilkan:

a.) Karpet *Card Match Circle*

Karpet *Card Match Circle* alas karpet yang luasnya 2m x 1m yang didalamnya berbentuk tangga lingkaran. Karpet digunakan untuk alas dalam menjalankan permainan yang dibantu spin. Karpet *Card Match Circle* didesain dengan tema yaitu Sejarah Kerajaan Nusantara.



Gambar 1. Karpet Media

“Card Match Circle”

b.) Spin *Card Match Circle*

Spin digunakan untuk menentukan langkah permainan. Spin ini memiliki bentuk lingkaran dan berwarna-warni untuk menarik perhatian siswa. Spin dibuat dari papan kayu yang berbentuk lingkaran dan dilengkapi dengan stiker

desain khusus yang dibuat oleh peneliti.



Gambar 2. Spin

c.) Kartu

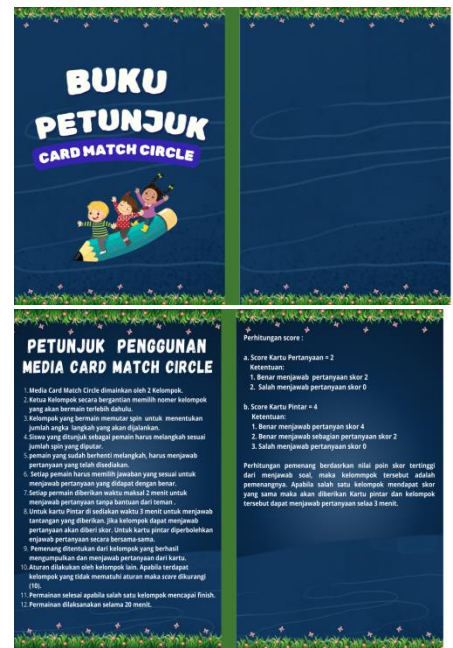
Kartu dalam Card Match Circle memiliki ukuran 8cm x 12cm. Terdapat tiga jenis kartu yang dibuat, yaitu kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu Pintar. Setiap jenis kartu memiliki warna yang berbeda untuk membedakan fungsinya dalam permainan. Kartu pertanyaan berwarna biru, kartu jawaban berwarna kunin dan kartu Pintar berwarna merah.



Gambar 3. Kartu

d.) Buku Panduan

Buku panduan dibuat dengan kertas ivory dengan ukuran A4.



Gambar 4. Buku Panduan

c. Implementasi (Implementation)

Tahap ini dilakukan tahap uji coba produk dilapangan. Produk yang sudah tervalidasi oleh validator ahli media dan materi selanjutnya diujicobakan kepada siswa.

d. Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Evaluasi penilaian keberhasilan penggunaan media yang telah dikembangkan dilakukan pada tahap ini. Tahap ini nilai adalah kelayakan media dan keefektifan media yang diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Kelayakan Media

Penilaian kelayakan media pembelajaran diperoleh dari evaluasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Skor persentase dari evaluasi ini dapat dilihat pada tabel atau grafik yang menunjukkan hasil dari setiap aspek yang dinilai pada

Tabel 4. Persentase Validasi Media dan

Validasi Materi

Validasi Ahlai	Vallidasi Ahli Media	Validasi Ahli Materi
Total skor	51	53
Skor maks	56	60
Persentase Skor	91%	85%
Keterangan	Sangat Layak	Sangat Layak

Hasil uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan pada dua kelompok: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok utama. Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 siswa, sedangkan uji coba kelompok utama melibatkan seluruh siswa kelas IV, yaitu 22 orang. Penerapan uji coba dilakukan dengan memberikan siswa angket motivasi sebelum (*pretest*) dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media "Card Match Circle" dan yang terakhir siswa diberi angket motivasi sesudah (*posttest*). Penilaian kepraktisan media didapat dari tanggapan guru dan siswa, yang hasilnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi angket Respon Siswa

Pada Uji coba Kelompok Kecil dan

Kelompok Utama

Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Kelompok Besar
Angket respon siswa uji coba kelompok kecil Yaitu 88,1%	Angket respon siswa uji coba kelompok utama yaitu 90,43%

Sumber : Data penelitian 2024

Tabel 6. Rekapitulasi angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru	Skala kecil	Skala besar
Total skor	58	60
Skor maks	64	64
Persentase Skor	90,6%	93,7%
Keterangan	Sangat Layak	Sangat Layak

Sumber : Data penelitian 2024

Berdasarkan hasil angket tanggapan yang diberikan kepada siswa dan guru kelas IV terhadap penggunaan *Media Card Match Circle* dalam pembelajaran, diketahui hasil persentase dengan kriteria dalam kategori sangat layak. Sehingga media dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Kandri pada materi.

3. Keefektifan Media Card Match Circle

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dibuat, angket disebar kepada siswa sebanyak dua kali, yaitu sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah penerapan media pembelajaran (*posttest*). Tujuan pemberian angket ini untuk mengetahui apakah terjadi keefektifan media serta peningkatan motivasi atau tidak.

Selanjutnya rumus N-Gain digunakan untuk menentukan data nilai antara angket sebelum (*pretest*) dan angket sesudah (*posttest*). In bertujuan untuk mengetahui apakah motivasi siswa telah meningkat. Hasil

analisis ini disajikan dalam gambar berikut:

Gambar 8. Hasil Uji N-gain

Data	Rata-rata	Banyak siswa	N-Gain	Kriteria
Pretes	58,35	28	0,674	Sedang
Posttest	86,53			
persentase			67,4%	Cukup efektif

Sumber : Data yang diolah peneliti

Berdasarkan dari gambar diatas diketahui bahwa diperoleh N-gain sebesar 0,69 dengan kategori sedang dan persentase 69,94% dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan dari kriteria tersebut maka media pembelajaran dengan menggunakan "Card Match Circle" dapat meningkatkan motivasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pengembangan Media Card Match Circle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV SDN 01 Kandri dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam mengembangkan Media Card Match Circle dengan tahapan pertama Analisis (Analysis), Desain (design), pengembangan (development), Implementasi (implementation), evaluasi (evaluation)
2. Media Card Match Circle dinyatakan layak untuk dikembangkan .Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian dari validator media dan materi. Hasil penilaian menunjukan bahwa

diperoleh 91% dari ahli media dan 85% dari ahli materi, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan angket tanggapan siswa secara keseluruhan sebesar 89,26% dan angket tanggapan guru sebesar 92,15%. Berdasarkan persentase tanggapan dari angket, dapat disimpulkan bahwa media Card Match Circle memenuhi kriteria sangat layak. Dengan hal tersebut, media ini layak digunakan untuk pembelajaran.

3. Penggunaan Media Card Match Circle efektif dalam pembelajaran IPS telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil uji diperoleh Ngain sebesar 0,67 yang masuk kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran Card Match Circle terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Benu, A. Y., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), 175–180.
- Desty Putri, D. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Fadhilah, S. N. (2021). *Media Pembelajaran SD*. CVJejak.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi kurikulum Merdeka di sekolah penggerak (Studi kasus pada SMAN 1 Pengaron Kabupaten Banjar). *Jurnal Pahlawan*, 18(2), 18–22. <https://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/>
- Febrinita, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar

- Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–9. <https://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/269>
- Juniarti, W., Affandi, L. H., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas IV SDN 36 Ampenan. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25–34.
- Kemdikbud. (2022). *Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang Pendidikan*. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensial-kurikulum-merdeka-di-jenjang-sd#>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sardiman .M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (R. Pers (ed.)).
- Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). Card Macth Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School. *Journal of Education Technology*, 6(1), 156–164. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41820>
- Sida, S. U., Sakdiyah, H., & Wahyudiyanto, T. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Card Match Circle Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 5(November), 681–689.