



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



# Peningkatan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang dengan Strategi *Make-A-Match* Berbantu Video Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Muhammad Rheyza Al Rasyiid <sup>1</sup>, Fitri Puji Rahmawati <sup>2</sup>, Widodo <sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>3</sup>Sekolah Dasar Negeri 1 Bengle

[rasyiid69.rr@gmail.com](mailto:rasyiid69.rr@gmail.com)

## INFO ARTIKEL

## ABSTRAK

*Kata Kunci :*

Matematika

Bangun Ruang

*Make a match*

*Materi bangun ruang pada mata pelajaran matematika masih dirasa kurang diminati oleh siswa kelas V Sd pada semester II. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai ulangan harian dan kurangnya inovasi guru dalam mengemas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang mata pelajaran Matematika dengan model Make A Match berbantu video kelas V SD yang dilakukan pada semester II kelas V dengan jumlah 16 siswa menggunakan metode penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus, dimana pada setiap siklusnya terdapat satu kali pertemuan. Pada siklus 1 hasil rata-rata hasil belajar siswa sebesar 62,5% kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model Make A Match dapat meningkatkan hasil belajar pada materi bangun ruang mata pelajaran Matematika kelas V SD.*

## Pendahuluan

Pembelajaran Matematika merupakan mata pelajaran pokok dan ilmu dasar yang dipelajari siswa sejak dini sampai tua karena dalam kehidupan sehari-hari kita tidak lepas dari kegiatan hitung menghitung. Pembelajaran Matematika di SD yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan matematika. Penanaman konsep baru dalam pembelajaran matematika diperoleh melalui konsep yang telah didapatkan sebelumnya sehingga siswa dapat mengaitkan konsep-konsep yang ada dalam matematika. Tujuan dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itu pembelajaran Matematika harus dibuat menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pada kegiatan pembelajaran Matematika di kelas V SD, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Metode tersebut dibantu dengan media gambar yang ada pada buku pelajaran siswa. Sementara siswa mendengar dan mencatat materi yang disampaikan guru,

dan mengerjakan soal yang ada di buku siswa sesuai dengan perintah guru. Nilai rata-rata pada pembelajaran Matematika kelas V terbilang rendah, karena 50% siswa mendapatkan nilai kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Gagne & Briggs (dalam Suprihatiningrum, 2016:37) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Dalam dunia pendidikan, terdapat bermacam-macam tipe hasil belajar, yaitu *intellectual skill*, *cognitive strategy*, *verbal information*, *motor skill*, dan *attitude*.

Menurut Reigulth (dalam Suprihatiningrum, 2016:37) berpendapat bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dan metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (unjuk kerja). Menurut Suprijono (dalam Thobroni & Mustofa 2013:22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Selanjutnya Winkel dalam Ghulam Hamdu (2011:83) juga mengatakan bahwa "prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarsesuai dengan bobot yang dicapainya" sedangkan menurut Nasution, S dalam Ghulam Hamdu (2011:11) juga mengartikan bahwa prestasi belajar adalah "kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat, prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut".

Berdasarkan definisi hasil belajar sebagaimana tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemampuan pesertadidik dalam menerima, menolak serta menilai informasi-informasi dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sukiman (2012 : 29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Hamalik (dalam Sanaky 2013 : 4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk memepertinggi efektifitas danefisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang interaktif perlu diwujudkan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendukung dalam mencapai keberhasilan siswa untuk memahami tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi belajar, dan keinginan siswa untuk terpacu semangatnya dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu maka pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Berbagai model pembelajaran dengan memanfaatkan komputer sangat memungkinkan untuk menunjang perkembangan dunia pendidikan. Ada beragam jenis media pembelajaran, banyak juga inovasi media pembelajaran yang diterapkan, seperti media pelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga mendorong kemajuan dalam bidang pendidikan sehingga media pembelajaran yang digunakan guru harus juga dikembangkan mengikuti arus perkembangan zaman. Media media pembelajaran berbasis teknologi dapat mengejar ketinggalan pengetahuan siswa tentang teknologi dalam pendidikan, dalam

menyampaikan materi pembelajaran, memberikan pengalaman baru bagi siswa, serta membantu siswa untuk mempermudah pemahaman siswa menerima materi pelajaran yang disampaikan guru.

Model pembelajaran *make a match* bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Metode ini sangat disenangi siswa lantaran tidak menjemukan karena guru memancing kreativitas siswa dengan menggunakan media. Menurut Suprijono (dalam Wibowo, 2009:pp. 94-95), hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum memulai pembelajaran ini adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu pertanyaan dan kartu-kartu berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Pendapat tersebut sejalan dengan teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Teknik ini merupakan teknik belajar yang menarik untuk digunakan dalam mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.

Teknik baru juga bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan bahwasiswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan akan bahan ajar yang akan dipelajari. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut menurut Lie, (dalam Wibowo, 2007:pp.55-56): 1).guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian); 2). setiap siswa mendapat satu buahkartu; 3).setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskanLIMA akan berpasangan dengan kartu PERU. Atau pemegang kartu yangberisi nama KOFI ANNAN akan berpasangan dengan pemegang kartu SKRETARIS JENDERAL PBB; 4). siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya, pemegang kartu 3+9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3x4 dan 6x2. Selain dengan menerapkan model *make-amatch* dalam pembelajaran, penggunaan media untuk meningkatkan motivasi dan hasilbelajar juga sangat diperlukan. Sebab pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang sesuai akan memberikan manfaat yang sangat besar dalam proses pembelajaran.

Metode *Make A-Match* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Kelebihan dari metode *Make A-Match* yaitu: dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu belajar. Menurut Sofia (2013:3) *Make-a Match* atau mencari pasangan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu alternatif perbaikan pembelajaran melalui kerjasama atau diskusi antar siswa sebagai upaya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make-a Match* ini mendorong siswa untuk meningkatkan keaktifan, semangat belajar, penguasaan terhadap materi pelajaran serta kerja sama antar siswa yang secara langsung akan berpengaruh.

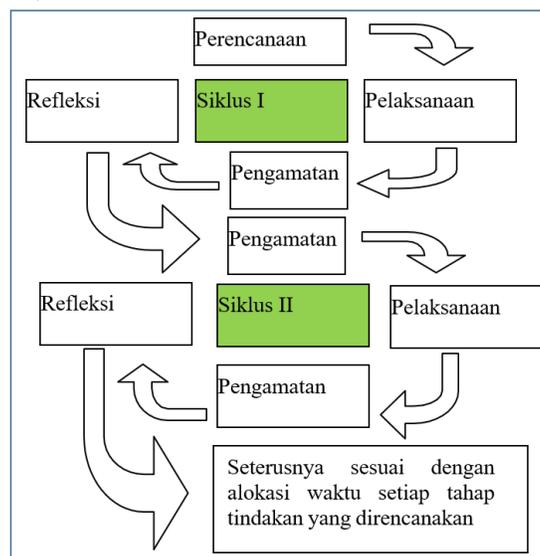
Agus Suprijono(2009: 94) menyatakan bahwa “Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan teknik *Make-a Match* adalah kartu-kartu, kartu tersebut terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut”. Sehingga hasil belajar tidak hanya sekedar diukur dari faktor kognitif saja, namun mencakup keseluruhan yaitu berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama proses belajar mengajar. Dari hasil belajar inilah dapat diketahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, model belajar ini berusaha mengurangi guru yang terlampau menonjol dalam pendekatan pengajaran tradisional yang cenderung membiarkan para peserta didik menjadi

pendenga dan pemirsa setia. Menurut Miftahul Huda (2017:115-116) *Make A-Match* (bermain peran) merupakan model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Esensi *Make A-Match* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Make A-Match* berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan peserta didik, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi peserta didik, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Model belajar ini mendorong para peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah seraya menyimak secara seksama bagaimana orang lain belajar tentang masalah yang tengah dihadapi. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SD pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang masih dikatakan belum sesuai dengan kondisi ideal. Terutama pada minat belajar siswa yang masih dibawah rata-rata. Beberapa kemungkinan dari penyebab rendahnya minat belajar siswa yaitu : (1) Kurangnya inovasi guru dalam menyampaikan pembelajaran; (2) masih menggunakan model belajar konvensional

### Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Jannah (2015) Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan di kelas yang memang memiliki ciri dan karakteristik tertentu. PTK lebih mengedepankan kreasi dari guru untuk memberikan jalan pemecahan masalah belajar yang memang guru telah mengetahuinya. PTK adalah penelitian yang sifatnya langsung memberikan tindakan perbaikan atas masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Keraskulon 2 sebanyak 16 siswa. Prosedur dan langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini mengacu pada prosedur penelitian tindakan kelas yang di aplikasikan pada gambar berikut. (Suharsimi Arikunto, 2016:42)



**Gambar 1.** Siklus Penelitian Tindakan Kelas

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui angket, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Data yang diperoleh	Hasil							
	Pra siklus		Siklus I		Siklus II		Peningkatan	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Σ siswa yang sudah mencapai ketuntasan dalam belajar sesuai dengan nilai KKM.	8	50	10	62,5	16	100	6	37,5
Total 16 Siswa								

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat disajikan dalam grafik, sebagai berikut:



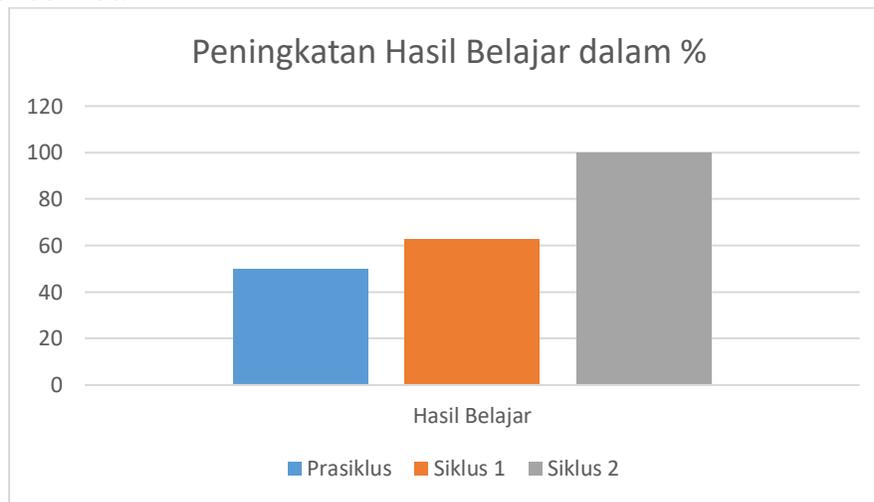
Gambar 2. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar 4.1 di atas, memperlihatkan perbandingan hasil belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada hasil belajar peserta didik dari pra siklus sebanyak 8 Siswa, meningkat ke siklus I menjadi 10 Siswa dan meningkat lagi ke siklus II secara signifikan hingga seluruh siswa yang berjumlah 16 Orang telah mencapai dan melebihi KKM.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi *Make A-Match* pada pembelajaran tematik kelas V.

Untuk mengetahui minat belajar peserta didik diukur dengan menggunakan angket dan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan soal evaluasi. Adapun pembahasan dari data yang diperoleh dari pelaksanaan dari siklus I dan Siklus II adalah sebagai berikut.



Gambar 3 Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar 3 di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan gambar grafik tersebut, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik semakin meningkat pada setiap siklusnya. Pada pra siklus menunjukkan 50%, pada siklus I hasil belajar peserta didik meningkat mencapai persentase 62,5% dan semakin meningkat pada siklus II dengan persentase yang telah di capai 100%.

Proses belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus 1 bisa dikatakan belum tercapai karena proses pembelajarannya masih konvensional. Pembelajaran dari pra siklus ke siklus 1 yaitu guru menyampaikan materi dengan hanya menjelaskan tentang materi menjaga keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam. Sehingga, daya ingat peserta didik dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru belum maksimal. Materi pun tidak bisa ditangkap dengan kuat oleh peserta didik.

Pada pembelajaran siklus 1 ke siklus 2 guru mengubah cara belajarnya dengan menggunakan strategi bermain kartu. Artinya, guru membagi menjadi sebuah kelompok besar, tiap peserta didik dalam kelompok tersebut mendapat kartu dan memainkan kartu tersebut secara nyata di depan kelas sesuai dengan materi dan arahan yang diberikan oleh guru. Dengan begitu, daya tangkap atau daya ingat dari peserta didik akan cenderung kuat karena, peserta didik tidak hanya mendengar, tapi langsung memainkan sesuai dengan perannya. Dan sehingga materi yang di ajarkan guru akan mudah di tangkap dan di ingat oleh peserta didik. Selain itu, guru juga telah memberikan jam pelajaran tambahan. Jam pelajaran tersebut dilaksanakan setiap satu minggu dua kali, yaitu hari Senin dan Selasa sehabis pulang sekolah agar peserta didik lebih cepat dalam meningkatkan prestasinya. Oleh karena itu, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari pra siklus 50%, meningkat

pada siklus 1 menjadi 62,5% dan meningkat lagi pada siklus 2 yaitu 100% Gambar 4.2  
Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil ini sesuai pendapat yang dinyatakan oleh Djamarah (dalam Yani 2002:48) juga mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik adalah tujuan pembelajaran, bahan ajar yang digunakan, kegiatan belajar mengajar, strategi, alat, sumber dan evaluasi proses belajar mengajar. Maka dari itu dengan menggunakan strategi *Make A-Match* dan kegiatan-kegiatan belajar-mengajar yang sangat menyenangkan yang dilakukan guru akan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik..

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Make A-Match* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Keraskulon 2 Kabupaten Ngawi.

## Simpulan

Di sekolah ini kecenderungan hasil belajar siswa masih rendah. Dari hasil observasi kepada 16 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah 5 siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dan 8 siswa yang mempunyai hasil belajar dengan kategori tuntas atau  $\leq 75$  dari nilai kelulusan.

Pemilihan subjek berdasarkan hasil observasi pada tindakan pra siklus, observasi wawancara dengan guru dan dokumentasi pra siklus yang menunjukkan bahwa kelima siswa tersebut memiliki minat tinggi dalam belajar dan hasil belajar 8 anak yang sudah mencapai ketuntasan. Berdasarkan observasi dan wawancara guru saat pra siklus pula diketahui kondisi tersebut dikarenakan oleh guru yang pada saat proses belajar mengajar tidak pernah menggunakan strategi pembelajaran dan media yang efektif, khususnya yang berkaitan dengan strategi dan media pembelajaran.

Setelah data awal terkumpul, maka pemberian tindakan dapat dilakukan, yaitu dengan pembelajaran meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan strategi *Make-A Match* dengan media kartu-kartu dan video pembelajaran. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2022. Aktivitas pada siklus tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, hingga refleksi. Begitu pula dengan siklus II, dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2022. Siklus II diadakan, sebab hasil belajar yang dicapai subjek melalui tindakan siklus I belum optimal.

Selama penerapan siklus I maupun siklus II, hasil pengumpulan data yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa secara keseluruhan dari 16 siswa guru kelas dilibatkan dalam kegiatan bimbingan belajar sebagai upaya mengoptimalkan pembelajaran siswa, sebab siswa lebih banyak menghabiskan waktu bersama guru kelas dan untuk menjaga konsistensi stimulasi. Perbaikan pembelajaran merupakan upaya yang diterapkan pada siklus II. Dari pengumpulan data siklus II menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar seluruh siswa dalam penelitian mengalami peningkatan lebih signifikan dan optimal.

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Make-A Match* dengan media kartu-kartu dan dibantu video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Keraskulon 2 Kabupaten Ngawi tahun ajaran 2021/2022. Melalui berbagai bukti yang dikumpulkan dan diolah dalam penelitian ini, terlihat peningkatan kemampuan siswa yang signifikan. Sehingga, pemecahan masalah yang dilakukan melalui strategi *Make-A Match* dengan berbantu media video pembelajaran dapat dinyatakan berhasil.

## Daftar Rujukan

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta 13220: PT Bumi Aksara.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jannah, F. (2015). Inovasi pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP UNLAM*, 1(1), 27-32.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusmiati, R. (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 21-36.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Shofiya, A. R. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3(2).
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Suprihatiningrum, Jami. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: AR-Ruzz Media
- Thobroni, M dan Mustofa A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2015). Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158-169.