



## **Penerapan Model Pembelajaran Pakem Berbasis Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD**

**Vilamina<sup>1</sup>, Evinna Cinda Hendriana<sup>2</sup>, Lili Yanti<sup>3</sup>**

<sup>123</sup> PGSD, STKIP Singkawang., Indonesia

Email: <sup>1</sup> vilamina20@gmail.com

<sup>2</sup> evinnacinda@yahoo.com

<sup>3</sup> liliyantiana18@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle* berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran IPS dan Untuk mengetahui apakah model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran IPS. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental*, desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang diambil dalam penelitian adalah siswa kelas VA berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik tes soal teka teki silang. Teknik analisis data menggunakan *effect size*, dan *N-Gain*. Hasil penelitian adalah: 1) Penerapan model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle* berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar kognitif siswa kelas V hal ini dapat dilihat dari hasil *effect size* sebesar 1,11 kriteria tinggi. 2) besarnya peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle*, hal ini dapat di lihat dari hasil perhitungan rata-rata *N-Gain*=0,58, persentase 58% dengan tafsiran cukup efektif dan memiliki kriteria sedang.

**Kata Kunci:** *Crossword Puzzle*; Hasil Belajar; Model Pembelajaran; PAKEM.

**Abstrak:** This research aims to find out whether the PAKEM learning model based on *crossword puzzle* media has an effect on increasing the cognitive learning outcomes of class V students in social studies subjects and to find out whether the PAKEM learning model based on *crossword puzzle* media can improve the cognitive learning outcomes of class V students in social studies subjects. The type of research is quantitative research with a quasi-experimental method, Nonequivalent Control Group Design. The sample taken in the research was 23 VA class students. The data collection technique uses a *crossword puzzle* test technique. Data analysis techniques use *effect size* and *N-Gain*. The results of the research are: 1) The application of the PAKEM learning model based on *crossword puzzle* media has an effect on increasing the cognitive learning outcomes of class V students. This can be seen from the *effect size* results of 1.11, a high criterion. 2) the magnitude of the increase in students' cognitive learning outcomes after implementing the PAKEM learning model based on *crossword puzzle* media, this can be seen from the calculation results of the average *N-Gain*=0.58, a percentage of 58% with the interpretation being quite effective and having medium criteria.

**Keywords:** *Crossword Puzzle*; Learning Outcomes; Learning Model; PAKEM.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dalam pembentukan sikap dan

kepribadian manusia. Melalui pendidikan, masyarakat memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang sangat berguna bagi kelangsungan hidupnya. Sebagaimana

dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 3 UU Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta merupakan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Sesuai dengan UU Sistem Pendidikan No.20 Tahun 2003 Pasal. 4 menyatakan bahwa pendidikan dicapai dengan memberikan keteladanan, memperkuat kemauan dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (Jeflin & Afriansyah, 2020).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Perpaduan ini bertujuan untuk mengenalkan anak usia sekolah dasar dalam penyelesaian permasalahan sosial dengan pendekatan yang holistik dan tidak terbagi dari berbagai disiplin ilmu sosial (Yuanta, 2020). IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dan penting di sekolah dasar. Sesuai kurikulum nasional, setiap siswa harus mampu memenuhi standar kelulusan minimal. Oleh karena itu, ketika menyampaikan konten pembelajaran IPS, guru harus mampu menyampaikan materi kepada siswa secara jelas dan benar-benar efektif (Hendriana, 2018).

Dalam kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat. Proses pembelajaran merupakan kegiatan inti yang menentukan berhasil atau tidaknya pencapaian dari tujuan pendidikan yang dialami peserta didik. muatan IPS (termasuk jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat) sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar dalam rangka membekali penge-tahuan dan potensi siswa agar memiliki kemampuan untuk menyelesaikan berbagai macam masalah yang mereka temui dalam kehidupan sosial sehingga pembelajaran IPS ini perlu diimplementasikan dengan baik (Djabba, 2023). Setelah proses pembelajaran terlaksana, maka didapatkanlah sebuah hasil belajar. Hasil belajar siswa adalah

kemampuan yang di-peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Susanto 2013). Tujuan utama mata pelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar adalah untuk membantu mereka memahami kehidupan sosial disekitarnya. Gulo et. al (2023) salah satu keterampilan yang perlu diperhatikan ketika mempelajari IPS adalah hasil belajar.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari pembelajaran yang berlangsung, seperti aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik (Budiasa & Gading, 2020). Hasil belajar adalah kemahiran yang dicapai siswa setelah mencapai tujuan dan mengikuti pelajaran (Hendriana, 2018). Oleh karena itu, hasil belajar mencakup segala perubahan kemampuan siswa setelah melaksanakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan aspek tertentu. Anderson & Krathwohl membagi ranah kognitif terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Syarifuddin, 2018).

Hasil belajar IPS di sekolah dasar masih tergolong rendah. Fenomena tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Polma (2016), yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar IPS dikarenakan kurangnya konsentrasi dalam belajar, dan kurangnya minat dalam belajar sehingga mengakibatkan siswa tidak memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Selain permasalahan yang dikemukakan oleh polma mengenai kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar, namun fakta lain ditemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran IPS yang terjadi di SD Negeri 26 Singkawang berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V, terdapat berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran IPS. Pada proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung mengalihkan penjelasan guru ke hal yang lain. Dan ketika guru bertanya, siswa cenderung tidak menjawab. Siswa juga kesulitan memahami apa yang diajarkan. Hal ini terlihat ketika seorang guru meminta siswa mengulangi apa yang telah dijelaskan guru sebelumnya. Tentu saja hal ini akan mempengaruhi hasil belajar

IPS siswa yang masih di bawah KKM (standar ketuntasan minimal). Jumlah siswa pada kelas VA berjumlah 23 orang, namun yang mencapai KKM hanya 10 (43%) dan sisanya 13 (57%) siswa tidak mencapai KKM yang ditetapkan sekolah sehingga berjumlah 65 orang.

Berdasarkan permasalahan tersebut dan cara mengatasinya, maka terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa. Model pembelajaran inovatif yang mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan guru pada saat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi, serta berfungsi sebagai pedoman atau pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan juga salah satunya adalah model pembelajaran PAKEM.

PAKEM merupakan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Aktif artinya guru menciptakan suasana dimana siswa aktif bertanya dan menyumbangkan ide selama proses pembelajaran. Kreativitas juga berarti guru menciptakan berbagai kegiatan. Menyenangkan artinya menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa berkonsentrasi penuh dalam belajar dan waktu kelas bertambah (Asmani, 2011: 60-61). Model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar kognitif. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal maka penerapan model pembelajaran PAKEM disertai dengan media pembelajaran. Media pembelajaran ada banyak macamnya, salah satunya adalah media pembelajaran teka teki silang (*crossword puzzle*).

Teka-teki silang atau *crossword puzzle* adalah sebuah teka-teki yang berada dalam kotak persegi berwarna hitam putih, yang tujuannya adalah untuk menuliskan sebuah huruf pada setiap kotak putih tersebut untuk membentuk sebuah kata dan memberikan petunjuk pada suatu pertanyaan. Kotak hitam menunjukkan di mana kata itu berakhir (Clarie dalam Setiadi, 2021:100). Selain itu, teka-teki silang juga merupakan salah satu bentuk pengujian komunikasi

materi, disajikan melalui pertanyaan-pertanyaan bergaya puzzle dan mendorong partisipasi siswa. Teka-teki silang digunakan sebagai media pembelajaran yang hebat dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran berkelanjutan.

Alasan penulis melakukan penelitian adalah untuk mempelajari dampak Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi kegiatan untuk mengisi kemerdekaan di Indonesia. Siswa sulit memahami materi yang disampaikan guru, dan siswa juga kurang berkonsentrasi saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) berbasis media *crossword puzzle* dapat membantu siswa dalam melakukan pembelajaran. Berdasarkan penelitian (Kamal, 2022), model pembelajaran PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) mengalami perbaikan dan dinilai sangat baik dalam hal tingkat pengajaran yang diberikan guru kepada siswa dan antusiasme siswa dalam belajar.

Jadi dari pemaparan diatas penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran PAKEM Berbasis Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS" Hal ini didukung oleh pendapat (Kamal, 2022)

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif kuasi eksperimen. Desain model ini merupakan evolusi dari desain eksperimen aktual yang sulit diterapkan. Meskipun desainnya memiliki kelompok kontrol, namun tidak cukup mengontrol variabel eksternal yang mempengaruhi terlaksananya eksperimen (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara acak, sehingga desain penelitian ini berbentuk *nonequivalent design* (*pretest* dan *posttest*). Desain kelompok kontrol adalah pendekatan yang paling umum dalam eksperimen semu, di mana kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol dipilih secara acak. Secara acak, kedua kelas mendapat *pre-test* dan *post-test*, dan hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan (Syamilah, 2017).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik memberikan pertanyaan tes kepada siswa atau responden berdasarkan apa yang telah dipelajarinya untuk mengukur keterampilannya dan melihat seberapa sukses mereka dalam menguasai apa yang telah dipelajari, yaitu tes untuk memahami sebelum ujian.

Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan tes subjektif ala teka-teki silang berupa *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil belajar. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan statistik. Untuk mengumpulkan data kuantitatif dalam penelitian ini, kami melakukan tes subjektif terhadap siswa dan menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan metode statistik.

Teknik analisis data:

1. Untuk menjawab rumusan masalah pertama tentang seberapa besar pengaruh model pembelajaran PAKEM berbasis media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPS. Rumus yang digunakan adalah *effect size* sebagai berikut Langkah-langkah berikut:

$$E_s = \frac{x_e - x_k}{S_c}$$

$E_s$  = Effect Size

$X_e$  = Nilai rata-rata skor kelompok percobaan (eksperimen)

$X_k$  = Nilai rata-rata skor kelompok percobaan (kontrol)

$S_c$  = Standar deviasi kelompok pembanding (kontrol)

**Tabel 1.** Kriteria *Effect Size*

<i>Effect Size</i>	Kriteria
$E_s < 0,2$	Rendah
$0,2 < E_s \leq 0,8$	Sedang
$E_s > 0,8$	Tinggi

(Nurhasanah, et. al, 2015)

2. Untuk menjawab rumusan masalah kedua Apakah terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V setelah di terapkan model pembelajaran PAKEM berbasis media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPS. Langkah-langkah sebagai berikut:

$$N\ gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

**Tabel 2.** Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Raharjo, 2019

**Tabel 3.** Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Nilai <i>N-gain</i>	Kriteria
$N-gain > 0,3$	Tinggi
$0,3 \leq N-gain \leq 0,7$	Sedang
$N-gain < 0,3$	Rendah

Husein, et.al, 2013

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Besarnya Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Berbasis Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PAKEM berbasis teka-teki silang (*crossword puzzle*) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS digunakan rumus *effect size*. Hasil perhitungan *effect size* adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji *Effect Size* (ES)

Perhitungan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Rata-Rata	0,58	0,46
<i>N-Gain</i>	58%	46%
Score Persen	58%	46%
Tafsiran	Cukup Efektif	Kurang Efektif
Kriteria	Sedang	Sedang
Kesimpulan	Penerapan Pembelajaran Berbasis	Model PAKEM Media

Crossword Puzzle Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS
--

Dari Tabel 4, dapat dilihat bahwa  $E_S = 1,11$  dan kriteria tinggi,  $1,11$  berada pada  $E_S > 0,80$ . Hal ini berarti penerapan model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle* berpengaruh tinggi meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 26 Singkawang.

## 2. Besarnya peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada pembelajaran IPS setelah di terapkan model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle*

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada pembelajaran IPS setelah diterapkan model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle* maka menggunakan rumus *N-Gain*. Adapun hasil dari perhitungan *N-Gain* sebagai berikut.

**Tabel 5.** Hasil Uji *N-Gain*

Perhitungan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Rata-Rata	80,86	67,08
Standar Deviasi Kelas Kontrol		12,40
<i>Effect Size</i>	1,11	
Kriteria	Tinggi	
Kesimpulan	Penerapan Model Pembelajaran PAKEM Berbasis Media Crossword Puzzle Berpengaruh Tinggi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS	

Dari Tabel 5, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,58 dengan kriteria peningkatan Sedang, dengan *N-Gain* Score 58% dengan tafsiran efektivitas Cukup efektif. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas kontrol sebesar 0,45 dengan kriteria sedang, dengan *N-Gain* score 46% dengan tafsiran efektivitas kurang efektif. Hal ini berarti penerapan

model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, maka terlihat bahwa hipotesis yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Besarnya pengaruh Penerapan Model Pembelajaran PAKEM Berbasis Media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas V Pada Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan hasil perhitungan data post-test siswa, sebanyak 10 soal teka-teki silang untuk melihat hasil belajar kognitif IPS yang dilakukan pada kelas eksperimen, diperoleh nilai *effect size* dengan respon 1,11 dengan kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PAKEM berbasis teka-teki silang memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS aktivitas penyelesaian mandiri di kelas V.

Hasil perhitungan *effect size* tergolong tinggi karena pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle* sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan mengenai materi pembelajaran dan menekankan keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Hal ini dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan memiliki wawasan lebih luas lagi. Hal ini terlihat dengan adanya interaksi antara peneliti dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung, mempermudah siswa mengingat dan memahami materi kegiatan-kegiatan mengisi kemerdekaan.

Hal ini diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh Saraswati (2015) menjelaskan bahwa model pembelajaran PAKEM dikatakan dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle*

berpengaruh besar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 26 Singkawang.

## **2. Terdapat Peningkatan Hasil Belajar kognitif Siswa kelas V Setelah Diterapkan Model Pembelajaran PAKEM Berbasis Media *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran IPS**

Berdasarkan perhitungan data *N-Gain* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,58 dengan kriteria Sedang, dengan *N-Gain* Score 58% dengan tafsiran efektivitas Cukup efektif. Sehingga dengan ini dapat menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS pada materi kegiatan-kegiatan dalam mengisi kemerdekaan. Hal ini karena pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle*. Nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan model pembelajaran pakem adalah 0,46 dan persentase 46% dengan tafsiran kurang efektif, setelah diterapkan model pembelajaran pakem nilai rata-rata siswa menjadi 0,58 dan persentase 58% dengan tafsiran cukup efektif.

Hal ini diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh Kamal (2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran PAKEM dapat meningkatkan hasil belajar IPS dengan dikategorikan baik.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 26 Singkawang.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa: terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V di SD Negeri 26 Singkawang. Selain itu, setelah penerapan model pembelajaran PAKEM berbasis media *crossword puzzle*

dengan menghitung *N-Gain* Score maka hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dengan kriteria sedang dan efektifitas cukup efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka saran dalam penelitian ini yaitu, diharapkan kepada pengajar untuk menerapkan model pembelajaran PAKEM dengan menggunakan media maupun alat peraga agar siswa dapat memahami dan mengerti materi yang diajarkan dan kepada peneliti selanjutnya agar pembelajaran dengan model pakem ini dapat dikembangkan, guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan maksimal.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Alfianiawati, T., Desyandri, D., & Nasrul, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas V SD. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 110. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5400/2795>.
- Alidawati, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 7995. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/1686/1440>.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:PT Bumi Aksara Bandung.
- Budiasa, P., & Gading, I. K. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Gambar Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 253-263. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26526/15618>.

- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Guepedia.
- Djabba, (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match intuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPS Kelas V UPTD SD Negeri 166 Barru. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* Vol, 7. No 443-447
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61-66. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/380/343>.
- Gulo, dkk (2023). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Ips Kelas V SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*,7(2). 420-425.
- Hanifah, N. (2017). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *Sosio e KONS*, 6(1). [https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/sosio\\_ekons/article/view/1715](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/sosio_ekons/article/view/1715).Diakses 20 September 2022.
- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Gaya Belajar Auditorial terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(1), 1-8.
- Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Pedagogia*, 13(3), 173-179. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/6004>.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102-109.
- Kamal, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Pakem (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Sistem Pemerintahan Di Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Seumantok Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Lentera*, 22(3), 1-4. <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/ltr1/article/view/1449>
- Riani, T. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal inovasi dan pembelajaran Fisika*, 4(1), 19-26. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/view/4258/2319>.
- L, Sri Polma. (2016). Faktor Penyebab Rendahnya Nilai IPS Siswa Kelas VIIIE SMP Negeri 14 Kota Jambi. *Jambi:FKIP Universitas Jambi*. Retrieved from: <http://e-campus.fkip.unja.ac.id>.
- Syamilah, M. N. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Pasundan 4 Bandung (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar "Pendapatan Nasional" Kelas X IPS SMA Pasundan 4 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017)*. *Doctoral dissertation*. Retrieved from: <https://ejournal.lp3kamandanu.com/index.php/panthera/article/view/10>.
- Saraswati, N. M. D., Marhaeni, D. A. I. N., & Natajaya, D. I. N. (2015). Pengaruh Model Pakem Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Vi Sd 4 Tonja Dengan Kovariabel Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1). [https://ejournal.pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ep/article/view/1583](https://ejournal.pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ep/article/view/1583).