



## Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Make-A Match* Siswa Di SDN 033 Senama Nenek Kecamatan Tapung Hulu

Zahrona Tambunan

SDN 033 Senama Nenek Kecamatan Tapung Hulu

[zahronatambunan4@gmail.com](mailto:zahronatambunan4@gmail.com)

**Abstract:** *To improve the quality of the student learning process by increasing the quality of teachers' professional abilities, all teachers must go through a learning process that makes it possible to find and solve learning problems in their respective classes based on the principles of Classroom Action Research (PTK). Classroom Action Research is carried out with the aim of improving or enhancing student learning activities and achievements. PTK is an activity carried out to find out problems that arise in the classroom when the teacher is interacting with students in carrying out the teaching and learning process. PTK is research carried out by class teachers through self-reflection with the aim of improving teacher performance, so that the quality of learning increases (Mills, Geoffrey E, 2000, Schmuck, A. Richard, 1997) which can be seen in the percentage of students' success in completing the exercises systematically, verbally and in writing. In the learning process, learning means an activity carried out by the teacher and students together. The essence of the learning is the process of giving and receiving and ends with an evaluation which is deliberately carried out by the teacher to find out how far the students' level of understanding is.*

**Keywords:** *activities and achievements, learning science, make-a match learning model*

**Abstrak:** Untuk meningkatkan kualitas proses belajar siswa melalui peningkatan kualitas kemampuan profesional guru, maka semua guru harus melalui proses pembelajaran yang memungkinkan untuk menemukan dan memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas masing-masing berlandaskan pada kaidah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. PTK merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul di kelas saat guru sedang mengadakan interaksi dengan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar. PTK adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru kelas melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih meningkat (Mills, Geoffrey E, 2000, Schmuck, A. Richard, 1997) yang dapat terlihat persentase keberhasilan siswa dalam menyelesaikan latihan secara lisan maupun tulisan. Dalam proses belajar pembelajaran mengandung arti suatu kegiatan yang dilaksanakan guru dan siswa secara bersama sama, inti pembelajaran tersebut adalah terjadinya proses memberi dan menerima serta diakhiri evaluasi yang sengaja dilakukan Guru untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa.

**Kata kunci :** aktivitas dan prestasi , belajar IPA , model pembelajaran *make-a match*

### PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran , karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu mempelajarinya. Hasil pembelajaran yang ditinjau dari tiga ranah (kognitif, afektif, psikomotor) merupakan produk yang harus ditingkatkan melalui PTK. Hasil pembelajaran berhubungan dengan tindakan yang dilakukan serta unsur lain dalam proses pembelajaran seperti: metode, media, guru, atau perilaku belajar siswa itu sendiri. Suatu pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan, perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan

dalam pendidikan, akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan. Berhasilnya tujuan pendidikan ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor pendidik itu sendiri dalam melaksanakan proses belajar mengajar karena pendidik secara langsung dapat mempengaruhi, membina, membimbing dan meningkatkan kecerdasan dan keterampilan siswa dalam belajar. Maka untuk mengatasi permasalahan dan guna mencapai pendidikan secara maksimal diharapkan pendidik menguasai metode pembelajaran yang baik dan tepat sesuai situasi kondisi yang ada, dengan konsep mata pelajaran yang akan disampaikan, untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, salah satunya adalah dengan model *Make-A Match* dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga diperoleh peningkatan prestasi belajar siswa khususnya mata pelajaran IPA. Melalui model *Make-A Match* sebagai upaya guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa misalnya dengan membimbing kegiatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa, dan guru berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep dalam materi yang akan disampaikan.

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pendidikan sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar, pendidik merupakan pemegang peranan penting pendidik bukan hanya sekedar penyampai materi saja tetapi lebih dari itu pendidik dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Dengan membimbing dan membantu dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan tarap intelektualnya dan dapat menguatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Pemahaman ini memerlukan niat dan motivasi, tanpa adanya minat menandakan bahwa siswa tidak ada motivasi belajar. Untuk itu pendidik harus memberikan suntikan dalam bentuk motivasi sehingga dengan bantuan itu siswa dapat keluar dari kesulitan dan nilai rata-rata pelajaran khususnya IPA dapat meningkat sesuai yang diharapkan.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat reflektif, partisipatif, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap sistem, dan situasi pembelajaran. Dalam melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) mampu memperbaiki dan menghasilkan kualitas kegiatan belajar mengajar (KBM). Rancangan tindakan atau penelitian ini merencanakan kegiatan berikut:

- a. Menyusun angket untuk pembelajaran dan menyusun rencana program pembelajaran.

- b. mengumpulkan data dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran dan melakukan percobaan pembelajaran kepada siswa.
- c. Melaksanakan program pembelajaran yang telah dibuat.
- d. Melaporkan hasil penelitian.

## **PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran IPA**

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup.

### **Prestasi Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan-perubahan itu sebagai hasil belajar yang dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan serta perubahan-perubahan pada aspek lain yang ada pada setiap individu yang belajar. Menurut pengertian secara psikologi belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Slamet, 1991: 12) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman itu sendiri dalam interaksi. Crombach (Yusuf, 2003 ; 22) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Prestasi belajar adalah suatu nilai yang menunjukkan hasil belajar yang tinggi yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran pada waktu tertentu.

Metode pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan dan peningkatan aktivitas serta prestasi belajar, siswa dibiarkan menemukan dan mengalami sendiri dan proses akan timbul sedangkan guru hanya membimbing dan memberi intruksi kepada peserta didik. Prestasi belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini merupakan pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai dalam proses belajar di sekolah. Menurut Poerwodarminto (1991: 768)

### **Aktivitas Belajar**

Melakukan kegiatan belajar diperlukan aktivitas. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2003:154) belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Sebagai suatu proses dalam belajar dituntut adanya aktivitas yang dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan prestasi belajar. Seorang siswa tidak akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik bila tidak melakukan aktivitas belajar. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar aktivitas merupakan prinsip dan azas yang sangat penting.

Menurut Sadirman (2010:95) tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas karena aktivitas merupakan prinsip dan azas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar menjadi efektif. Aktivitas belajar dapat menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan nilai-nilai sikap yang bersifat konstan dan menetap. Aktivitas dapat berupa aktivitas mental dan emosional siswa.

### **Model *Make a Match***

Model pembelajaran *Make A-match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007 : 59).

### **Model Pembelajaran *Make And Match***

Model pembelajaran *Make A-match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007 : 59).

Model *Make A-match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang

dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik metode pembelajaran *Make A-match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan

Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa model *Make A-match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *Make A-match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2003:27). Model *Make A-match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Model pembelajaran make and match adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno (2009 : 102) Prinsip-prinsip model make and match antara lain :

- a) Anak belajar melalui berbuat
- b) Anak belajar melalui panca indera
- c) Anak belajar melalui bahas
- d) Anak belajar melalui bergerak

Tujuan dari pembelajaran dengan model *Make A-match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok (Fachrudin, 2009 : 168). Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial.

Menurut Benny (2009 : 1001), sebelum guru menggunakan model *Make A-match* guru harus mempertimbangkan : (1) indicator yang ingin dicapai (2) kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa dan efektifitas ruangan (3) alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan. Pertimbangan diatas sangat diperlukan karena model *Make A-match* tidak efektif apabila digunakan pada kelas yang jumlah siswanya diatas 40 dengan kondisi ruang kelas yang sempit. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran, *Make A-match*, kelas akan menjadi gaduh dan ramai. Hal ini wajar asalkan guru dapat mengendalikannya.

Model pembelajaran *Make A-match* dapat dipergunakan pada alokasi. Dalam mengembangkan dan melaksanakan model *Make A-match*, menurut Suyatno (2009 : 42) guru seharusnya mengembangkan hubungan baik dengan siswa dengan cara :

- a) Perlakukan siswa sebagai manusia yang sederajat

- b) Ketahuilah apa yang disukai siswa, cara pikir mereka dan perasaan mereka
- c) Bayangkan apa yang akan mereka katakan mengenai diri sendiri dan guru
- d) Ketahuilah hambatan-hambatan siswa
- e) Berbicaralah dengan jujur dan halus
- f) Bersenang-senanglah bersama mereka

Model pembelajaran *make and match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung.

### **Langkah-langkah Model *Make A-match***

Langkah-langkah penerapan model *make a match* adalah sebagai berikut

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- i. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Waktu minimal 1 x 45 menit. Sebab model ini membutuhkan waktu lebih untuk permainan mencocokkan kartu dan membahasnya satu persatu dan menarik kesimpulan. Persiapan yang perlu dilaksanakan untuk pembelajaran *Make A-match* harus cukup karena harus membuat soal atau jawaban yang berbeda dan ditempel di kartu sebanyak jumlah siswa.

### ***Memulai Metode "Make A Match"***

Teknik metode pembelajaran "*Make a Match*" atau mencari pasangan, dikembangkan oleh *Lorna Curran* pada tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari

pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Langkah-langkah penerapan metode ini adalah sebagai berikut.

1. Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok yang heterogen (beragam). Tiap kelompok terdiri atas 4-6 siswa.
2. Guru membagikan bahan ajar untuk didiskusikan oleh kelompok.
3. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya adalah kartu jawaban.
4. Pecahkan siswa menjadi dua kelompok, misalnya menjadi kelompok A dan kelompok B.
5. Bagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
6. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal dan jawaban.
7. Tiap siswa yang mendapatkan kartu soal memikirkan jawaban dari kartu yang dipegangnya.
8. Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya.
9. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin.
10. Setelah satu babak, kartu dikocok kembali dan setiap siswa bergantian peran. Siswa yang semula berperan sebagai pembawa kartu soal menjadi pembawa kartu jawaban di babak berikutnya.
11. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
12. Guru bersama dengan siswa kemudian membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran yang berhasil didapatkannya.

#### ***Kelebihan Model Pembelajaran "Make A Match"***

Ini adalah beberapa kelebihan yang dimiliki jika guru/pengajar melakukan metode pembelajaran dengan cara "*Make a Match*". diantaranya :

1. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
2. Meningkatkan kreatifitas belajar para siswa.
3. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar.
4. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.

#### ***Kekurangan Model Pembelajaran "Make A Match"***

Selain kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran semacam ini, ada juga kekurangan yang dirasakan saat melakukan prosesnya. Inilah kekurangan-kekurangan tersebut:

1. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.

2. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
3. Sulit membuat siswa berkonsentrasi karena lebih mengutamakan aktifitas yang lebih.

### **Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas ( PTK ) dengan harapan agar diperoleh data yang akurat dan diambil tindakan yang tepat. Identifikasi masalah pembelajaran kelas ditemukan bahwa siswa kelas VI SDN 033 Senama Nenek kurang berminat belajar mata pelajaran IPA dan hasil belajar masih rendah, maka berdasarkan masalah yang ditemui.

Disusunlah perencanaan pembelajaran tentang konsep perkembangbiakan makhluk hidup dan perubahan pada benda, dengan menggunakan model pembelajaran *Make-AMatch*.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa. Pembelajaran dengan menggunakan model *Make-AMatch* dapat meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan pada rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 59 menjadi 80,25 pada siklus II. Sedangkan presentasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 26% dan meningkat menjadi 92% pada siklus II

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Farida Isroani, The Pattern of Development the New Female Students at The Modern Islamic Boarding School Darussalam Gontor, *Sustainable: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, Vol 1 No 6, 125-140
- Harahap, N. (2014). Penelitian Kepustakaan. *Iqra'*, 8(1), 68–73.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Khusnul Auliyah, Suwarno, Uswatun Chasanah, R. A. (2021). Student Centered Learning In Surah Thaha 17-18 And It ' s Implication In Islamic Boarding School Education. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 02, 4887–4899.
- Kurniaman, O., & Zufriady, Z. (2019). The Effectiveness of Teaching Materials for Graphic Organizers in Reading in Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.31258/jes.3.1.p.48-62>

- Latifah, A. K., Idris, M., & Prasrihamni, M. (2023). *Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang*. 06(01), 2783–2799.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar, F. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching and Learning Dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2543>
- Penulis:, T., Usep Setiawan, H. Amit Saepul Malik, Irma Megawati, Dyah Wulandari, Asri Nurazizah, Dadang Nurjaman, Tina Nurhasanah, Vina Nuranisa, D. K., & Mulyana, C. M. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Widina Bhakti Persada.
- Prastya, A. (2016). Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VIII Tahun 2016: Tantangan Profesionalisme Guru Di Era Digital*, VIII(November), 294–302. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/6518>
- Ranika Fonda, N., & Nirwana, E. S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Daun Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini 4-5 Tahun di TK Pembina Desa Simpang III Kaur Utara. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 229–241.
- Samuel Patra Ritiauw, Bunyamin Maftuh, & E. M. (2017). THE DEVELOPMENT OF DESIGN MODEL OF CONFLICT RESOLUTION EDUCATION BASED ON CULTURAL VALUES OF PELA. *Cakrawala Pendidikan*, 36(3), 357–368. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/14353>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yunus, A., Harahap, M., & Ali, R. (2023). Development of Teaching Materials for Tahsin Al-Qur'an to Improve Students' Al-Qur'an Reading Ability. *Ta'dib*, 26(2), 213–225. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/8675>