



Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Ma'arif Ambulu Jember

Lailatul Najilah^a, Novita Nurul Islami^b,

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jl. Mataram No.1 Mangli, Jember 68136, Jawa Timur, Indonesia

e-mail: ^alailatulnazilah019@gmail.com, ^bnovitanurulislami@uinkhas.ac.id

*lailatulnazilah019@gmail.com

Abstract: This study aims to develop interactive learning media based on Card Match Circle (CMC) to improve student learning outcomes in Social Sciences (IPS) subjects in class VII MTs Ma'arif Ambulu Jember, especially the material on Social and Cultural Diversity of Society. The background of this study is the low interest in learning and achievement of student learning outcomes that have not met the Minimum Completion Criteria (KKM), due to monotonous learning methods and the lack of interesting media. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The products developed were CMC media with colored cards and interactive spin-based games. The validation results showed that this media was very valid, with a score of 96% from media experts, 80% from material experts, and 86.6% from language experts. The practicality of the media was assessed as very good based on student responses. The effectiveness of the media was shown by an increase in students' pretest and posttest scores, both on a small scale (85% to 92%) and a large scale (80% to 90%). Thus, CMC media is proven to be valid, practical, and effective in improving students' social studies learning outcomes.

Keywords: Learning Media; Card Match Circle; Learning Outcomes

How to Cite: Najilah, L. & Islami, N. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Ma'arif Ambulu Jember. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 19(2), 146-152

Copyright © 2025 (Lailatul Najilah, Novita Nurul Islami)

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu elemen paling vital dalam kehidupan. Pendidikan juga merupakan sebuah proses komunikasi yang mengandung pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang berlangsung sepanjang hayat (*long life education*). Pendidikan menjadi tolak ukur lahirnya generasi-generasi bangsa yang cerdas, trampil, dan berakhlak mulia. Pendidikan akan menjadi bekal juga bagi generasi muda untuk mencapai kesuksesan dalam hidupnya di masa depan.

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan media interaktif sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, disebutkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan adaptif melalui pemanfaatan media

yang kreatif dan bervariasi.

Secara filosofis dan religius, pentingnya pendidikan dan metode pembelajaran yang menarik juga ditegaskan dalam Al-Qur'an, salah satunya dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11, yang menyebut bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu. Hal ini menjadi dasar bahwa pendidikan yang baik memerlukan metode dan sarana yang tepat untuk meningkatkan kualitas pemahaman siswa.

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks ini, guru dituntut lebih aktif dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa.

Namun, berdasarkan observasi awal di MTs Ma'arif Ambulu Jember, proses pembelajaran IPS masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan hasil belajar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama pada materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. Hal ini diperburuk oleh keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya penguasaan guru terhadap media yang variatif.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif, salah satunya adalah pengembangan media *Card Match Circle (CMC)*. Media ini dirancang berbasis aktivitas mencocokkan kartu soal, jawaban, dan tantangan secara interaktif. Pendekatan ini tidak hanya mengasah pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menstimulasi keterampilan sosial, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Penggunaan media CMC dipandang relevan dalam pembelajaran IPS karena sifatnya yang tematik, kontekstual, dan menyenangkan. Dengan pendekatan bermain sambil belajar, siswa menjadi lebih antusias dan fokus, sehingga pembelajaran tidak hanya efektif, tetapi juga bermakna. Media ini juga menjawab tantangan pembelajaran di era digital, di mana siswa membutuhkan metode yang visual, praktis, dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle* pada mata pelajaran IPS serta menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ini digunakan karena memberikan pendekatan sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk media pembelajaran.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle (CMC)* yang diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. Prosedur pengembangan mengikuti langkah-langkah metode *Research and Development (R&D)* yang meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk akhir.

Hasil Validasi

Hasil validasi dilakukan oleh tiga validator ahli, masing-masing memberikan penilaian terhadap aspek media, materi, dan bahasa. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validasi Media	92%	Sangat Valid
2.	Validasi Materi	80%	Cukup Valid
3.	Validasi Bahasa	86,6%	Sangat Valid
	Rata-rata	86, 2%	Sangat Valid

Hasil Uji Coba

Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas VII MTs Ma'arif Ambulu Jember. Data hasil uji coba diperoleh melalui nilai pre-test dan post-test untuk melihat efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai sebesar 85, sedangkan hasil post-test meningkat menjadi 92. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media CMC dalam pembelajaran.

Selain itu, respons siswa terhadap media pembelajaran juga sangat positif. Siswa merasa bahwa media CMC membantu mereka memahami materi IPS secara lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami.

Pembahasan

Media pembelajaran *Card Match Circle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena menggabungkan pendekatan bermain sambil belajar. Media ini menstimulus keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban yang dikemas secara menarik. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pre-test ke post-test juga menunjukkan bahwa media ini mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam. Hasil validasi dari para ahli memperkuat bahwa media CMC tidak hanya layak dari sisi konten dan bahasa, tetapi juga menarik dan mudah digunakan. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *Card Match Circle* menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Metode penyajian materi melalui permainan mencocokkan kartu soal dan tantangan mendorong siswa untuk aktif berpikir dan berinteraksi.

Validasi dari ahli media, materi, dan bahasa juga memperkuat bahwa media CMC tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga memiliki isi yang relevan, tata bahasa yang baik, dan mudah dipahami oleh siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan prinsip *learning by doing* dan pendekatan konstruktivisme dalam pendidikan, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Hal ini ditunjukkan melalui hasil validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa dengan rata-rata persentase sebesar 86,2%. Uji coba yang dilakukan terhadap peserta didik juga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, di mana nilai rata-rata pre-test sebesar 85 meningkat menjadi 92 pada post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa media CMC efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS, serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Media ini juga sesuai dengan karakter pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pada keaktifan siswa dan pembelajaran yang bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di MTs Ma'arif Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa media ini tergolong sangat valid dan layak digunakan.

Sejalan dengan temuan tersebut, peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan media pembelajaran CMC sebagai salah satu alternatif dalam mengajar IPS, khususnya untuk materi yang



membutuhkan pemahaman konseptual secara aktif dan kolaboratif. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media inovatif seperti ini, baik melalui pelatihan maupun penyediaan sarana yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media ini dengan lingkup materi yang lebih luas, serta melakukan uji coba dalam jangka waktu lebih panjang dan pada jenjang pendidikan berbeda, sehingga efektivitas media dapat diuji secara lebih menyeluruh dan hasil penelitian menjadi lebih aplikatif.

Referensi

- Ariani Hrp Nurlina. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, Widina Bhakti Persada: Bandung. Widina Bhakti Persada: Bandung, 2022.
- Artama Syaputra. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Deli Serdang: PT Mifandi Mandiri Digital), 2023.
- A.Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Aulia, Riska, dan Rora Rizki Wandini. "Karakteristik Mata Pelajaran IPS" 5 (2) (2023): 4036–38.
- Bloom, B. S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: David McKay Company, 1956.
- Destiana, Dela, M Dandi Humaedi, dan Rida Syofianasari. "Modern learning media improves the quality in vocational high school" 1, no. 1 (2024).
- Firmadani, Fifit. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," 2022, 94–96.
- Indah Kusumawati, Maryani, Lilik Hrisuprianto. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2024.
- Juniarti, W., Affandi, L. H., & Husniati, H. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas IV SDN" 1(1) (2021): 25–34.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Kaya, 2010.
- Musyarofah, M.Pd, Abdurrahman Ahmad, M.Pd, dan Nasobi Niki Suma, M.Sc. *Konsep Dasar Ips*.
- Caturtunggal, Depok, Sleman, 2021.
- Reigeluth, C. M. *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. Harvard University Press, 1978.
- Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung ALFABETA, 2016.
- Sukanto. *Kata Kerja Operasional (Kko) Edisi Revisi Teori Bloom*. Universitas Muhammadiyah Semarang Program Studi Pendidikan Matematika, 2025.
- Sukses Dakhi, Agustin. "Peningkatan Hasil Belajar" Vol. 8, No. 2 (2020)
- Abusiri, Abusiri. "Media Pembelajaran dan Upaya Membangun Kesadaran Belajar Siswa." Hikmah: *Journal of Islamic Studies* 13, no. 1 (15 Mei 2017): 36.
<https://doi.org/10.47466/hikmah.v13i1.81>. Anggraini, V. D., Kustianti, S. K., & dkk. "Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar di Kecamatan Pelabai Kabupaten Lebong" 1(3), (2018): 240-245. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.1.3.%25p>.
- Aprilia Anggi Fernanda Eka Saputri. "PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE DALAM MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)." *Jurnal Pendidikan Modern* 10, no. 2 (27 Januari 2025): 94–101. <https://doi.org/10.37471/jpm.v10i2.1082>.
- Aziz, Jamil Abdul. "SELF REGULATED LEARNING DALAM AL-QUR'AN." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (27 Maret 2018): 81–107. <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-06>.



- Benu, Asti Yunita, dan Roswita Lioba Nahak. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *JUKANTI* vol 5 no 1 (April 2022).
- Eka Meidawati. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Menggunakan Index Card Match" 1(2) (2015): 112–17. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v1i2.834>.
- Ermawati, Ermawati. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Peserta Didik dengan Metode Diskusi Interaktif di Sekolah Menengah Pertama." *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1 (31 Maret 2022): 1–10. <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1553>.
- Fahri, Lalu Moh., dan Lalu A. Hery Qusyairi. "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran." *PALAPA* 7, no. 1 (21 Mei 2019): 149–66. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>.
- Fauzi, Achmad. "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak: (Studi Kasus Pada SMAN 1 Pengaron Kabupaten Banjar)." *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18, no. 2 (31 Oktober 2022): 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>.
- Hati, Shely Suci, dan Ita Kurnia. "Kevalidan Media Pembelajaran E-Puzzle Pada Materi Simbol Pancasila di Kelas 1 Sekolah Dasar" Vol. 7, no. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (2024): 1127-35. <https://doi.org/10.29407/9y63s154>.
- Isna Khofifah Assyfa, Sukian Wilujeng, dan Maureen Evita. "Model Kooperatif Tipe Index Card Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik SMK Kelas XI ATPH Materi Menghitung Kebutuhan Pupuk." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (2 Mei 2025): 134–46. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1805>.
- Kumalasani, Maharani Putri. "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1A (25 April 2018): 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>.
- Kuntari, Septi. "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran." Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai 2 (22 Mei 2023): 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>.
- M Rufait Balya B, Sumber: <https://jatim.nu.or.id/keislaman/mauidhah-hasanah-dengan-cara-yang-hasanah-xdviZ>, dan Download NU Online Super App, aplikasi keislaman terleM Rufait Balya B. "Mauidah Hasanah dengan Cara yang Hasanah," 4 Desember 2024.
- Maharani, S., & Wandini, R. R. "Karakteristik Mata Pelajaran IPS, *Jurnal Edukasi Nonformal*," 2021. <https://doi.org/ERIC> <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1317445.pdf>.
- Manti, Nofaris, Hardianto Rahman, dan Burhanuddin Burhanuddin. "STRATEGI DAN KREATIVITAS GURU DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS X SMA NEGERI 2 SINJAI." *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 1, no. 1 (9 September 2020): 71–82. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v1i1.406>.
- Mayer, Richard E. "Incorporating Motivation into Multimedia Learning." *Learning and Instruction* 29 (Februari 2014): 171–73. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>.
- Mulyani, Sri. "Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII" 2 (2017): 143–48. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>.
- Mustikah, S., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. "Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle Pada Ipa Kelas V Sekolah Dasar. Pendas" 8(1) (2023): 6359–67.
- Mustikah, Siti, Maharani Oktavia, dan Puji Ayurachmawati. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD MATCH CIRCLE PADA IPA KELAS V SEKOLAH DASAR" 08 (2023).
- Musyarofah, M.Pd, Abdurrahman Ahmad, M.Pd, dan Nasobi Niki Suma, M.Sc. Konsep Dasar Ips. Caturtunggal, Depok, Sleman, 2021.
- Muthi'a, Farihatul, dan Elok Fariha Sari. "PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI KANDRI O"



5, no. 3 (2024). <https://doi.org/NUSRA>:

Jurnal

Penelitian

<https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3001>.

Puji Asmaul Chusnadan Hanna Wahyuningtyas. "Pengembangan Media Card Match Circle Pembelajaran Tematik Indahnya Keberagaman Di Negeriku Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar." 2020-06-16 Volume 3 Nomor 1

(2020). <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v3i1.493>.

Rohaeni, Siti. "PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA ANAK USIA DINI." Instruksional 1, no. 2 (30 April 2020): 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.

R.Roro Rastrani Rahada Putri, Kaspul Kaspul, dan M. Arsyad. "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA." JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial 1, no. 2 (7 Maret 2022): 93–104. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.46>.

Sadriono Umbu Sida*, Halimatus Sakdiyah, Tri Wahyudiyanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Card Match Circle Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Universitas PGRI Kanjuruhan Malang." Seminar Nasional PGSD UNIKAMA 5 (2021). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

Sari, Hesti Novita, Ilmawati Fahmi Imron, dan Alfi Laila. "Media Pembelajaran Card Match Circle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi." Jurnal Educatio FKIP UNMA 9, no. 3 (23 Juli 2023): 1270–78.

<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5281>.

Sexcio, Exky Bima, dan Febrina Dafit. "Card Match Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School." Journal of Education Technology 6, no. 1 (1 Maret 2022): 156–64. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41820>.

Washington, D.C. The definition was officially adopted by National Council for the Social Studies (NCSS) in 1992. See National Council for the Social Studies, Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies. Vol. 3, 1994.

Wicaksono. D & Irwan. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten" Vol. 3, No. 2 (2019): 111–25.

Yanto Badje. "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CARD MATCH CIRCLE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR." Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar 4, no. 2 (31 Agustus 2022): 100–110. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v4i2.36>.

Zainuri. "PENGELOLAAN PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DALAM MENGEMBANGKAN AFEKTIF PESERTA DIDIK DENGAN METODE DEMONSTRASI DI SMP PERJUANGAN DAN INFORMATIKA TERPADU DEPOK JAWA BARAT." INSTITUT PTIQ JAKARTA, 2021.

Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi. 2023. "Eksistensi Kurikulum Pesantren Sebagai Sub Sistem Pendidikan Nasional (Konteks Kasus Pondok Modern Gontor Ponorogo)." Jurnal Kependidikan Islam 13(1):30–43. doi: 10.15642/jkpi.2023.13.1.30-43.

Pelealu, Nanda Dzikrillah, Abd Rofi, Fathoni Nidhomillah, and Sumiati Shofil. 2025. "ANALISIS MANAJEMEN PENDANAAN DI PONDOK PESANTREN SALAF HIDAYATUTH-THOLIBIN." 7.

Qomariyah, najah rafi'atun. Awaliyah Mursyidatul. 2021. "Sistem Pendidikan Islam Pondok Pesantren AL-Falah Banjarbaru Kalimantan Selatan (Integrasi Sekolah Dan Pesantren)." TARBAWI: Jurnal Pendidikan Dan Keagamaan 9(02):28–46.

Subekhan, M. 2018. "Pengembangan Kurikulum Pondok Pesantren Modern Manahijussadat Kp. Serdang Desa Pasarkeong Kecamatan Cibadak Kabupaten Lebak Provinsi Banten." Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam 107–34.

Syafe'i, Imam. 2017. "Mastuhu, 1994." Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam 8(1):61–82.



Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)

19 (2): 146-152, 2025

<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>



- Syafrizal, Achmad. 2015. "Sejarah Islam Nusantara." *Islamuna: Jurnal Studi Islam* 2(2):235–53. doi: 10.19105/islamuna.v2i2.664.
- Syakur, Abdul, and Muhammad Yusuf. 2020. "Pendidikan Islam Pada Masa Penjajahan." *Al- Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 1(1):37–47. doi: 10.55623/au.v1i1.5.