

Perbedaan Metode *Make A Match* Dan *Index Card Match* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 4 Pantai Labu

Alexander Samosir¹, Mindo Sinaga²

¹Universitas Efarina, ²SMP Negeri 4 Pantai Labu

¹Jl. Pendeta J. Wilmar Saringih No. 72-74 Bane Pematang Siantar, ²Jl. Harapan Dusun IV Desa Denai.

Korespondensi Penulis: arya.samosir@gmail.com

Abstract : This research is motivated by the lack of variety of learning methods used by teachers in social studies learning and low student learning motivation. This study aims to determine the differences between the make a match method and the index card match method in increasing student learning motivation in social studies learning for class VIII 2024/2025 SMP Negeri 4 Pantai Labu. This research is a quasi-experimental study with a Pretest-Posttest, Nonequivalent Multiple-Group Design, using two experimental classes. The population in this study was all class VIII of SMP Negeri 4 Pantai Labu, while the sample was class VIII A and VIII B. The sampling technique used was purposive sampling. The instruments used in this study were a student learning motivation questionnaire and an observation sheet of learning implementation. The questionnaire instrument was validated by expert judgment and the questionnaire reliability was calculated using the Cronbach's Alpha formula. The analysis prerequisite testing includes normality and homogeneity tests, while hypothesis testing uses the t-test (independent sample t-test). The results of the study indicate that there is a significant difference in the use of the make a match method compared to the index card match method in increasing student learning motivation. The significant difference in student learning motivation is shown from the results of the t-test obtained by the value of $t_{hitung} > t_{tabel}$, namely $t_{hitung} = 4.337$ greater than $t_{tabel} = 1.999$ with a significance level of 5%. Based on the results of the t-test, it can be seen that $t_{hitung} > t_{tabel}$, thus the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This means that there is a difference in student learning motivation. significant improvement through the application of the make-a-match method and the index card match method. The percentage increase in student learning motivation in those using the make-a-match method was higher, at 16%, while the index card match method was only 13%. This indicates that student learning motivation in the make-a-match method is higher than that in the index card match method.

Keywords: Make A Match Method, Index Card Match, Learning Motivation, Social Studies Learning.

Abstrak; Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS dan motivasi belajar siswa yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan metode make a match dan metode *index card match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII 2024/2025 SMP Negeri 4 Pantai Labu. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *Pretest-Posttest, Nonequivalent Multiple-Group Design*, menggunakan dua kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 4 Pantai labu, sedangkan sampelnya yaitu kelas VIII A dan VIII B. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar siswa dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Instrumen angket divalidasi oleh *expert judgement* dan *reabilitas* angket dihitung dengan rumus *Alpha Cronbach*. Pengujian prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t (independent sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan penggunaan metode *make a match* dibandingkan metode *index card match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan ditunjukkan dari hasil uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 4,337$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,999$ dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil pengujian uji-t dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan melalui penerapan metode make a match dan metode *index card match*. Persentase peningkatan motivasi belajar siswa pada yang menggunakan metode make a match lebih tinggi yakni sebesar 16% sedangkan metode *index card match* hanya sebesar 13%. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa metode make a match lebih tinggi dibandingkan dengan metode *index card match*.

Kata kunci: *Metode Make A Match, index card match, Motivasi Belajar , Pembelajaran IPS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang berpengaruh dalam perkembangan serta kehidupan suatu masyarakat. Pendidikan berperan untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dan mampu membangun kreativitas serta kemandirian bangsa. Pendidikan juga mempunyai peranan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, Indonesia diharapkan mampu bersaing dengan negara-negara maju dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi di kancah Internasional.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor penentu terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Guru dalam usahanya menciptakan pembelajaran yang berkualitas, dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Pemilihan metode yang tepat dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Pemilihan metode pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia, dan banyaknya siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Guru harus menguasai bermacam-macam metode pembelajaran sehingga guru tidak hanya menerapkan metode ceramah, karena metode ceramah guru masih sangat dominan dan siswa masih banyak menghafal materi yang diberikan sehingga menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran.

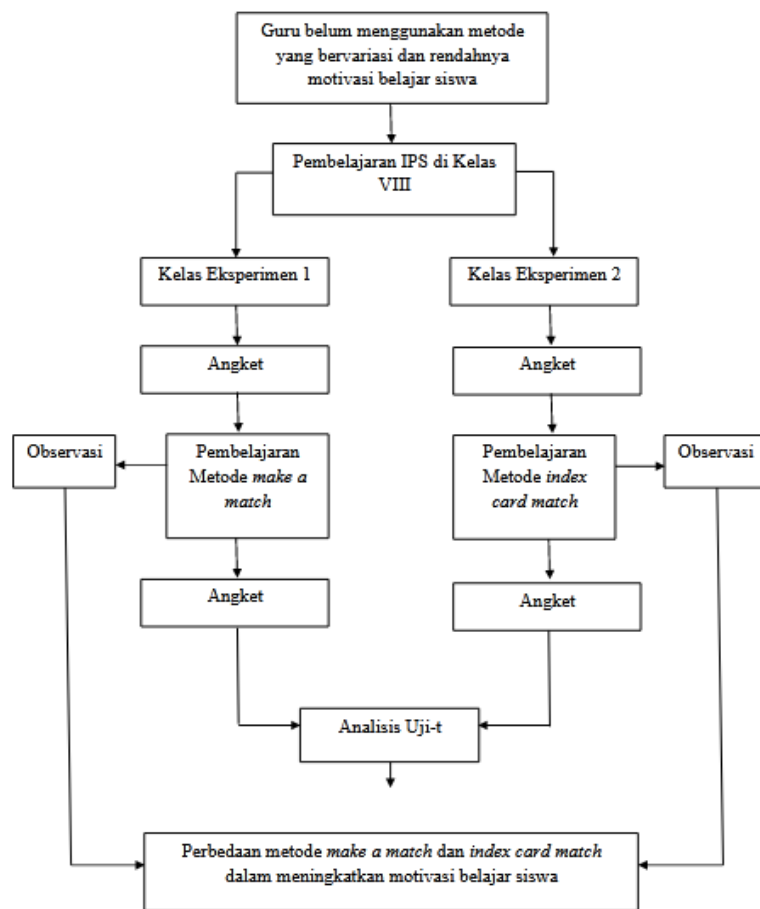
Selain itu, guru juga harus mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar proses pembelajaran tidak berarti. Pengetahuan yang diajarkan oleh guru akan lebih bermakna dan terserap apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa mempunyai peranan untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran agar tercapai hasil belajar yang optimal. Oleh sebab itu, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mendorong siswa termotivasi dalam pembelajaran. Kenyataan di lapangan, sampai saat ini masih tampak kecenderungan kurang memperhatikan motivasi belajar siswa, dan dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah hal ini terlihat dari siswa banyak membolos cabut mata pelajaran IPS. Berdasarkan pengamatan sebelum penelitian dilaksanakan di SMP NEGRI 4 PANTAI LABU ,

peneliti menemukan beberapa hal yang sama. Guru belum menggunakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat guru sedang mengajar, guru menggunakan metode ceramah. Pada proses pembelajaran siswa membuat gaduh pada mata pelajaran IPS Perlu diketahui penyebab siswa kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru sehingga mengakibatkan siswa gaduh saat kegiatan pembelajaran. Hal yang diduga mempengaruhi siswa kurang menguasai materi yang disampaikan yaitu siswa bosan dan kurang termotivasi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen. Peneliti ingin mengetahui perbedaan metode make a match dan index card match dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini berjudul “Perbedaan *Metode Make A Match dan Index Card Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Pantai Labu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen semu (Quasi-Exsperiment). Penelitian ini dikatakan eksperimen semu karena dalam penelitian ini tidak semua variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dapat dikontrol. Sugiyono (2010:114) mengemukakan penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang digunakan karena sulitnya mendapatkan kelompok kontrol untuk penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang menerima perlakuan lain. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Perbedaan *Metode Make A Match dan Metode Index Card Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Pantai Labu. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest, nonequivalent multiple-group design*, dimana sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan pretest terlebih dahulu dan nantinya pada akhir pertemuan diberikan *posttest*.



Devinisi Oprasional Variabel

1. Metode Make A Match

Metode make a match dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa serta kelancaran dan kekompakan dalam semangat kerja kelompok. Metode make a match merupakan metode yang menarik siswa untuk mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya, namun metode make a match juga dapat digunakan untuk membahas topik baru yang akan disampaikan dengan cara siswa diberikan tugas untuk mempelajari materi atau topik yang akan dibahas terlebih dahulu. Langkah-langkah menggunakan metode make a match adalah sebagai berikut: 1) Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok, kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan, pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai; 2) Guru memberikan aba-aba sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua

saling bergerak bertemu untuk mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok; 3) Berikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi; 4) Pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai; 5) Kelompok penilai kemudian membacakan apakah pasangan pertanyaan-jawaban cocok; 6) Setelah penilaian dilakukan, atur lagi kelompok pertama dan kedua sebagai kelompok penilai, sementara kelompok penilai sesi pertama dipecah menjadi dua sebagian memegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.

2. Metode Index Card Match

Metode pembelajaran index card match adalah suatu metode pembelajaran aktif dengan cara mencari pasangan kartu indeks yang berupa pertanyaan dan jawaban sambil belajar mengenai suatu materi atau topik belajar. Metode pembelajaran index card match dapat digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Metode index card match dapat digunakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan potongan-potongan kertas (kartu index) sejumlah siswa yang telah di tulis pertanyaan dan jawaban; 2) Guru mengocok semua kartu index sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban; 3) Siswa diminta untuk mengambil satu kartu index yang sudah tercampur; 4) Meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu index mereka dan meminta mereka untuk duduk berdekatan tanpa memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada pasangan lain; 5) Memberi kesempatan kepada pasangan siswa untuk membacakan pernyataan yang mereka dapatkan yang kemudian akan dijawab oleh pasangan lain; 6) Membuat klarifikasi dan kesimpulan.

3. Peningkatan Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah semua hal yang menunjukkan pada proses gerak dan dorongan dalam diri manusia untuk melakukan proses perubahan tingkah laku yang menyangkut kegiatan belajar sehingga tujuan subjek belajar tercapai. Dikaitkan dengan kegiatan belajar, motivasi menjadi pendorong bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Adanya motivasi belajar akan membuat siswa melakukan tindakan yang mengarah kepada tujuan belajar. Melalui usaha yang tekun dan didasari motivasi, maka seseorang yang belajar akan dapat berprestasi dengan baik. Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari: 1) tekun menghadapi tugas; 2) menunjukkan

ketertarikan; 3) Senang mengikuti pelajaran; 4) Selalu memperhatikan pelajaran; 5) Semangat dalam mengikuti pelajaran; 6) Mengajukan Pertanyaan; 7) Berusaha mempertahankan pendapat; 8) Senang memecahkan masalah soal-soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 Pantai Labu bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara metode *make a match* dengan metode *index card match* pada pembelajaran IPS kelas VIII Tahun Ajaran 2024/2025. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen 1 berjumlah 32 siswa dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen 2 berjumlah 32 siswa.

HASIL

Kelas eksperimen 1 melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *index card match*, sedangkan kelas eksperimen 2 melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match*. Melalui uji normalitas data hasil angket motivasi belajar siswa kedua kelas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian kedua kelas terdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Melalui uji homogenitas yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga terbukti homogen. Berdasarkan data yang ada, pada kelas eksperimen 1 diketahui bahwa hasil angket menunjukkan peningkatan sebesar 14% lebih rendah dibandingkan hasil angket kelas eksperimen 2 yang meningkat sebesar 16%. Hal ini membuktikan ada perbedaan motivasi siswa antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Cara mengetahui adanya perbedaan yang signifikan atau tidak antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 yaitu dengan menggunakan uji hipotesis pada hasil angket. Syarat suatu data memiliki perbedaan yang signifikan adalah $p\text{-value} < 0,05$. Tabel 23 menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil angket yaitu 0,000. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara siswa yang diberikan perlakuan menggunakan metode *make a match*.

Melalui uji normalitas data hasil angket motivasi belajar siswa kedua kelas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian kedua kelas terdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya

dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Melalui uji homogenitas yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga terbukti homogen.

Berdasarkan data yang ada, pada kelas eksperimen 1 diketahui bahwa hasil angket menunjukkan peningkatan sebesar 14% lebih rendah dibandingkan hasil angket kelas eksperimen 2 yang meningkat sebesar 16%. Hal ini membuktikan ada perbedaan motivasi siswa antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Cara mengetahui adanya perbedaan yang signifikan atau tidak antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 yaitu dengan menggunakan uji hipotesis pada hasil angket. Syarat suatu data memiliki perbedaan yang signifikan adalah $p \text{ value} < 0,05$. Tabel 23 menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil angket yaitu 0,000. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara siswa yang diberikan perlakuan menggunakan *metode make a match*.

Perbedaan motivasi belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah langkah-langkah pembelajaran yang berbeda. Metode *make a match* dan metode *index card match* sama-sama menuntut siswa untuk menemukan pasangan kartu yang cocok, namun dalam pelaksanaan pembelajarannya memiliki perbedaan. Metode *make a match* membagi siswa menjadi 3 kelompok besar dalam kelas, yang salah satu kelompok berperan sebagai kelompok pembanding. Setelah menjadi kelompok pembanding, kelompok pembanding juga akan bermain menjadi kelompok yang mendapatkan kartu *index* sehingga nantinya juga akan bermain mencari kartu pasangan. Berbeda dengan metode *index card match* yang membagi siswa dalam 2 kelompok besar dan hanya sebatas mencocokkan kartu *index* saja dan tidak melewati tahap berdiskusi mengenai hasil presentasi pasangan kartu *index* seperti halnya kelompok pembanding yang berada di metode *make a match*. Hal tersebut menjadikan motivasi belajar siswa di kelas menggunakan metode *make a match* dengan kelas menggunakan metode *index card match*.

PEMBAHASAN

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dibutuhkan sebelum menganalisis data. Pengujian prasyarat analisis dapat dilakukan dengan uji normalitas dan homogenitas. Apabila kriteria pengujian normalitas dan homogenitas dapat terpenuhi, maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis dengan uji-t. Perhitungan dari analisis ini dilakukan menggunakan Program SPSS 16 for Window.

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dibutuhkan sebelum menganalisis data. Pengujian prasyarat analisis dapat dilakukan dengan uji normalitas dan homogenitas. Apabila kriteria pengujian normalitas dan homogenitas dapat terpenuhi, maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis dengan uji-t. Perhitungan dari analisis ini dilakukan menggunakan Program SPSS 16 for Window.

Kelompok berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 16 for Windows dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Persyaratan data tersebut normal jika probabilitas atau $p > 0,05$ pada uji normalitas Kolmogorov Smirnov. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas sebagai berikut:

H_o : data berasal dari populasi yang terdistribusi normal

H_a : data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada hasil

probabilitas yang diperoleh, yaitu:

Jika probabilitas $> 0,05$, maka ***H_o*** diterima dan ***H_a*** ditolak.

Jika probabilitas $> 0,05$, maka ***H_o*** ditolak dan ***H_a*** diterima.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varian antara kelompok yang dibandingkan. Jika varian kelas tersebut sama, maka kedua kelas dapat dikatakan homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan analisis test of homogeneity of variances dengan statistik Levene melalui Program SPSS 16 for Windows. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada hasil probabilitas yang diperoleh. Jika

probabilitas $> 0,05$ maka kedua kelompok data berasal dari populasi yang mempunyai variansi sama (homogen), dan sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka kedua kelompok data bukan berasal dari poulasi yang mempunyai variansi sama .

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji beda atau uji-t (independent sample t-test) dengan bantuan Program SPSS 16 for Windows. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menafsirkan hasil uji-t menggunakan Program SPSS 16 for Windows. Langkah pertama dalam menafsirkan hasil uji-t adalah menentukan apakah varians dari kedua variabel sama atau tidak. Keluaran uji-t dengan Program SPSS 16 for Windows terdapat Levene's Test for Equality of Variance yang berfungsi untuk menunjukkan apakah variabel dari kedua variabel sama atau berbeda. Varians kedua variabel dinyatakan sama ababila nilai signifikansi (P) $> 0,05$. Sebaliknya, varians dari kedua variabel tidak sama, apabila nilai signifikansi (P) $< 0,05$ pada kolom *Levene's Test for Equality of Variance*.

Hasil keluaran pada kolom *Levene's Test for Equality of Variancen* menunjukkan varians dari kedua variabel sama, maka nilai koefisien t yang harus dibaca adalah kolom t baris *equal variances assumed*. Apabila varians kedua variabel berbeda, maka dalam pengujian t menggunakan nilai koefisien t pada baris *equal variances assumed*.

a. Hipotesis

1) Hipotesis Nihil (H_0) : Tidak ada perbedaan motivasi belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode make a match dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode *index card match* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 4 Pantai labu Tahun Ajaran 2024/2025.

2) Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang belaja menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode *index card match* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 4 Pantai labu Tahun Ajaran 2024/2025.

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian maka implikasi peneliti yaitu: metode *make a match* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Maka dari keberhasilan penelitian ini guru dapat menerapkan metode *make a match* dalam kegiatan pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Pantai Labu. Metode *make a match* merupakan metode pembelajaran yang mengacu pada motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang tercipta sangat menyenangkan karena setiap siswa berkeinginan dapat menemukan pasangan kartu yang cocok agar mendapatkan poin tambahan. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk tekun belajar menguasai materi pelajaran lebih mendalam. Siswa lebih fokus menyimak penjelasan dari guru agar paham terhadap materi pelajaran sehingga dapat mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Jadi ketika guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* akan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan metode *make a match* dengan kelas yang menggunakan metode *index card match*. Hal ini ditunjukkan dari uji-t independent sample yang memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu sebesar 0,00. Berdasarkan hal tersebut, maka motivasi belajar siswa yang menggunakan metode *make a match* lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Akyas Azhari. (2004). *Psikologi Umum dan Perkembangan*. Semarang: Dina Utama Semarang.
- Anita Lie. (2008). *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo.
- Dalilah Nopani. (2013). “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Index Card Match* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII A
- Elida Prayitno. (2021). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud
- Etin Solihatin & Raharjo. (2021). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta
- Hamzah B. Uno. (2019). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hisyam Zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: PustakanInsan Madani.
- Isjoni. (2019). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Miftahul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.