

PENINGKATAN MOTIVASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:

Mulyadi

SDN 170/IX Marga Sei Bahar Kab. Muaro Jambi

Email : *mulyadi.sdn170@yahoo.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui strategi *role playing* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian tindakan kelas memiliki empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan (observasi) dan tahap refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini memilih subjek siswa kelas IV SDN 170/IX Marga. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik model analisis interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebagai dampak dari penggunaan metode *role playing*.

Kata kunci : metode *role playing*; motivasi belajar; pembelajaran IPS

1. PENDAHULUAN

Hasil pengamatan dan evaluasi awal dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 170/IX Marga Kecamatan Sei Bahar kabupaten Muaro Jambi. diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa rendah dan berpengaruh pada hasil belajar yang belum memenuhi indikator ketuntasan. Pada kegiatan proses pembelajaran menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang motivasi belajarnya sangat rendah, sehingga prestasi belajarnya menurun. Pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi aktivitas ekonomi semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

Motivasi belajarsiswa menurut Hamdani (2011) dapat ditumbuhkan, ditingkatkan, dan dikelola oleh keadaan lingkungan dari luar, seperti penyampaian pelajaran oleh guru dengan menggunakan media yang bervariasi, metode yang tepat, komunikasi timbal balik, dan faktor lainnya. Motivasi atau minat belajar adalah suatu hasrat untuk mengikuti proses pembelajaran dari seseorang individu. Seorang siswa dapat belajar secara lebih efektif dan efisien jika siswa tersebut melakukan usaha untuk mengikuti proses pembelajaran secara maksimal. Maknanya siswa tersebut dapat memotivasi dirinya sendiri. Motivasi belajar bisatumbuh dari dalam diri siswa yang memiliki perilaku rajin membaca buku dan memiliki rasa keingintahuan yang kuat terhadap suatu masalah (Hamdani, 2011).

Asal kata Motivasi dari kata “motif”, yang bermakna alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan. Motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. (KBBI, 2016). Selanjutnya Sondang P. Siagian (2004) memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang

menyebabkan seseorang mau dan rela untuk mengorganisasikan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dengan kata lain motivasi dapat didefinisikan suatu usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau sekelompok orang yang beralih melaksanakan suatu harapan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki atau untuk memperoleh kepuasan melalui tindakannya. Dapat ditarik kesimpulan motivasi merupakan suatu proses dari dalam diri yang dapat menumbuhkan, membimbing, dan mempertahankan tingkahlaku dalam kurun waktu tertentu. Motivasi adalah apa yang membuat kita bertindak, membuat kita tetap bertindak dan menentukan ke arena mana yang hendak kita perbuat.

Motivasi merupakan pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang diarahkan untuk meraih tujuan dari tataran tertentu. Motivasi merupakan perubahan energi dari dalam diri pribadi seseorang yang diindikasikan dengan timbulnya afektif, dan reaksi untuk meraih tujuan, dan dorongan dari dalam diri seseorang dan dorongan ini merupakan motor penggerak. (Mc. Donald dalam Oemar Hamalik, 2011).

Oleh karena itu, motivasi sebagai proses internalisasi atau proses psikologis yang terjadi pada diri seseorang akan sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal (lingkungan), dan faktor internal yang melekat pada setiap orang (perilaku), tingkat pendidikan, pengalaman yang dialami pada masa lalu, kebutuhan atau harapan masa depan.

Selanjutnya menurut Suprijono (2011) hakikat motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari internal dan eksternal peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran agar dapat melakukan perubahan perilaku. Motivasi belajar

merupakan proses yang menumbuhkan semangat belajar, memberikan arah, dan mengembangkan perilaku gigih. Maknanya, perilaku yang termotivasi merupakan perilaku yang penuh energi, terarah dan berkelanjutan.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahlipeneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan hasrat yang munculdari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan upaya perubahan terkait pengetahuan, pemahaman, kecakapan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain secara maksimal baik dari internal dan eksternal peserta didik guna mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (dalam Suprijono, 2011) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (3) adanya penghargaan dalam pembelajaran, (4) adanya keinginan dan kebutuhan dalam belajar, (5) adanya metode yang menarik dalam belajar, dan (6) adanya kondisi lingkungan belajar yang kondusif sehingga memudahkan peserta didik dapat belajar denganbaik.

Aliran behavioristik mendefinisikan pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diharapkan dengan mengkondisikan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran merupakanstrategiseorang guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapatmengembangkan pola pikir untuk dapat mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari (Darsono dalam Hamdani, 2011). Aliran humanistik mengartikanpembelajaran adalah prosesmendukung kebebasan kepada siswa untuk menentukan bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Sugandi dalam Hamdani, 2011).

Pembelajaran merupakan proses, cara, dan usaha guru dalam membentuk tingkah laku yang diharapkan dengan menkondisikan lingkungan atau stimulus, membuka kesempatan kepada siswa untuk dapat berpikir agar mengenal dan memahami suatu materi pelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan minatnya.

Selanjutnya Mortella (dalam Etin Solihatin dan Raharjo, 2007) mengemukakan tentang pembelajaran pendidikan IPS yang lebih mementingkan pada aspek pendidikan daripada menerapkan konsep. Pembelajaran IPS mengarahkan siswa agar mendapatkan pemahaman tentang beberapa konsep agar dapat dikembangkan, serta menumbuhkan sikap, moral, nilai, dan keterampilan berlandaskan konsep yang telah dimiliki. Sehubungan dengan ini, pembelajaran IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikan.

Sebagaimana yang telah diuraikan berbagai pendapat ahli di atas terkait pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta kondusif, diperlukan inovasi teknik belajar yang harus diterapkan oleh para guru dalam menyajikan materi belajar. Sehubungan dengan hal ini salah satu metode pembelajaran yang telah dikembangkan adalah metode bermain peran (*Role playing*). Menurut Wina Sanjaya (2013) bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Metode *role playing* menurut Hamdani (2011) adalah teknik penguasaan bahan-bahan pelajaran dengan strategi menumbuhkan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa dapat melakukan pengembangan imajinasi dan penghayatan dengan berperan menjadi seorang tokoh yang hidup atau benda mati. Permainan peran pada umumnya dapat dilakukan lebih dari satu orang pemain, tergantung jumlah peran dalam materi pelajaran yang diperankan.

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teknik pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran dengan cara bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang bertujuan untuk menciptakan, menguasai materi dan bahan pelajaran dengan cara mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa melalui teknikmemerankannya.

Strategi pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah salah satu inovasi metode belajar yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran IPS khususnya pada materi aktivitas ekonomi. Strategi pembelajaran *role playing* memberikan arahan bagi siswa agar peka terhadap lingkungan dengan cara mengontruksi dan memerankan suatu peran yang ada di masyarakat dihubungkan dengan pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi.

Penggunaan metode yang inovatif dan variasi teknik diharapkan situasi pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif. Sejalan dengan pendapat Suprijono (2011) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang untuk dapat memberikan fasilitas atau dukungan kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Strategi atau cara yang terdiri dari urutan-urutan kegiatan yang ditetapkan guna menyajikan metode pembelajaran dalam lingkungan tertentu. Strategi pembelajaran juga melingkupi penyusunan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN 170/IX Marga belum berjalan optimal dimana motivasi siswa dalam berpartisipasi

dalam proses pembelajaran masih rendah. Selain itu metode pembelajaran konvensional dengan metode ceramah guru dalam penyajian materi berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diperlukan adanya strategi atau metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi aktivitas ekonomi, dalam penelitian ini rumusan masalah adalah Bagaimana strategi *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN SDN 170/IX Marga Tahun 2018/2019?

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu “untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui strategi *role playing* pada siswa kelas IV semester genap SD Negeri SDN 170/IX Marga Tahun 2018/2019.”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan yang dilakukan yaitu meningkatkan motivasi belajar pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi melalui strategi pembelajaran *role play* pada siswa kelas IV SDN SDN 170/IX Marga Sei Bahar Muaro Jambi.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN SDN 170/IX Marga Kecamatan Sei Bahar kabupaten Muaro Jambi pada semester II Tahun pelajaran 2018/2019. Siswa berjumlah 26 anak terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian adalah : 1) Wawancara, 2) Observasi, 3) Dokumentasi dan 4) Catatan Lapangan.

Teknik analisa data adalah suatu proses pengumpulan data secara sistematis untuk membantu peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Bogdan dalam Sugiyono (2017) menyatakan analisa data merupakan proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain secara sistematis sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Analisa Data dalam penelitian ini mengikuti model analisis interaktif sebagaimana diungkapkan Miles dan Huberman (2014)) dimana kegiatan analisa terdiri dari tiga alur aktivitas yang terjadi secara bersamaan yaitu: 1) melakukan reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) penarikan kesimpulan/verifikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran IPS memerlukan partisipasi siswa dan inovasi metode pembelajaran yang diimplementasikan oleh seorang guru. Motivasi belajar siswa merupakan hasrat yang timbul pada diri siswa untuk melakukan sesuatu

perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain secara maksimal dari dalam diri siswa dan dari luar siswa untuk meraih tujuan yang ingin dicapai.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 170/IX dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi aktivitas ekonomi, peneliti melaksanakan tahapan tindakan kelas dengan menggunakan metode *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah salah satu alternatif metode yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Melalui metode pembelajaran *role playing* siswa diarahkan untuk dapat memahami lingkungannya dengan cara melakukan konstruksi dalam memerankan suatu peran yang terjadi di masyarakat yang berhubungan dengan pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Metode pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran dengan cara bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi, penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan caramemerankannya.

Hasil penelitian ini, membuktikan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran IPS pada aspek peningkatan motivasi belajar siswa. Pembahasan hasil penelitian ini meliputi hasil penelitian siklus I dan siklus II. Pembahasan hasil meliputi pengamatan terhadap aspek peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi melalui metode pembelajaran *role playing*. Pembahasan hasil observasi mengacu pada pemerolehan skor indikator pencapaian motivasi belajar IPS tentang aktivitas ekonomi yang dicapai siswa. Penilaian motivasi belajar meliputi aspek-aspek penjabaran dari indikator motivasi belajar siswa yaitu (a) hasrat dan keinginan berhasil, (b) dorongan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran, (c) harapan dan cita-cita masa depan, (d) penghargaan dalam belajar, (e) aktivitas yang menarik dalam belajar, dan (f) lingkungan belajar yang kondusif sehingga memudahkan siswa belajar dengan baik.

Proses pembelajaran IPS dimulai oleh Guru tentang aktivitas ekonomi melalui strategi pembelajaran *role playing* pada siklus I dan siklus II. Pada Siklus I, diawali dengan menyampaikan apersepsi. Kegiatan apersepsi berupa penyusunan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran serta manfaat pembelajaran memahami materi aktivitas ekonomi yang akan dicapai setelah pembelajaran dilaksanakan. Selanjutnya guru menyampaikan materi pelajaran IPS topik aktivitas ekonomi.

Dalam proses pembelajaran IPS siswa dibagi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi dalam hal mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi. Siswa diberikannaskah percakapan yang berkaitan

dengan materi pelajaran IPS topik aktivitas ekonomi. Guru memilih beberapa orangmurid untuk memahami skenario permainan peran. Setelah siswa dapat memahamiskenario yang akan diperankan, guru meminta siswa untuk memerankan skenario drama tersebut di depan kelas.Siswa saling mengamati peran yang dilakukan masing-masing kelompokdan siswa mencatat hal-hal yang dianggap penting. Selanjutnya siswa memaparkan hasil pengamatan dalam kelompok kemudian teman-teman yang lain meresponnya. Melalui kegiatan diskusi siswa dilatih untuk menilai hasil kerja temannya. Setelah selesai berdiskusi guru dansiswa melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan membahas materi aktivitas ekonomi, tujuan evaluasi dan pembahasan ini untuk dijadikan bahan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Dalam pembelajara peneliti mengadakan observasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan guna mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa terkait pembelajaran IPS topik aktivitas ekonomi, melalui metode belajar *role playing* pada siklus I dan siklus II. Merujuk pada hasil observasi penelitian, peneliti dapat mengetahui terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu juga ditemukan kelemahan-kelemahan yang didapatkan pada siklus I akan menjadi bahan masukan dilakukantindakan perbaikan pada siklus II dengan cara mendata hasil observasi yang telah dilakukan.

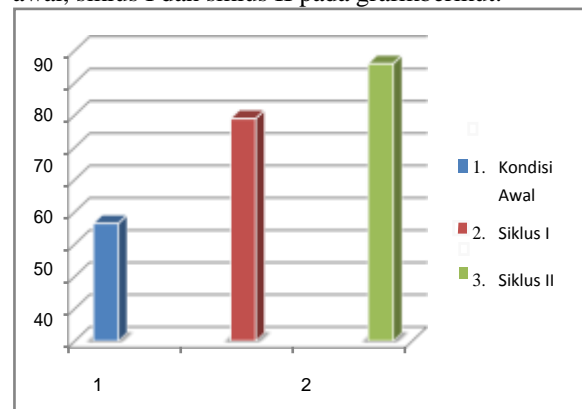
Berlandaskan hasil observasi tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS khususnya pada topik aktivitas ekonomi, diperoleh data penelitian pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II yang diperoleh siswa dan pada setiap tahapan dapat dilakukan perbandingan. Indikator pencapaian motivasi belajar dikategori dan diklasifikasi menurut tingkat ketercapaian yang telah ditentukan peneliti. Rekapitulasi tingkat pencapaian motivasi belajar siswa pada seluruh tahapan disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 1. Hasil Pencapaian Motivasi Belajar Siswa

No	Ketercapaian	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)
1	Tercapai	10	38,46	15	57,69	24	92,30
2	Belum tercapai	16	61,54	11	42,31	2	7,70
	Jumlah	26	100	26	100	26	100

Berdasarkan pada tabel 1, dapat terlihat bahwa motivasi belajar siswa terjadi peningkatan setelah dilakukan tindakan kelas berupa inovasi metode pembelajaran dengan menggunakan metode peran (*role playing*). Indikator ketuntasan motivasi belajar siswa dikatakan tuntas jika siswa mendapat nilai skor minimal 70,00. Nilai skor ini dikategorikan dengan indikator motivasi belajar baik atau sangat baik. Dari tabel di atas diperoleh data terjadinya peningkatan prosentase ketercapaian motivasi belajar siswa. Pada kondisi awal terdapat 10 siswa (38,46%) yang berhasil mencapai nilai tuntas. Pada siklus I meningkat

menjadi 15 siswa (57,69%) yang berhasil mencapai nilai tuntas motivasi belajar siswa. Hasil pencapaian pada siklus I belum memenuhi indikator capaian yang telah ditetapkan. Oleh karenanya penelitian tindakan dilanjutkan pada tahap siklus II. Pada siklus II diperoleh hasil penelitian nilai pencapaian motivasi belajar siswa sebanyak 24 siswa (92,30%) motivasi belajar siswa meningkat, hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 34,61% setelah penerapan metode pembelajaran *role playing*. Hasil perolehan nilai yang disajikan pada tabel 1 dapat disajikan dalam bentuk grafik peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi awal, siklus I dan siklus II pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil yang disajikan pada grafik diatas dapat dilihat dan diperbandingkan terjadinya peningkatan pencapaian hasil motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi awal sebesar 38,46% meningkat pada tahapan Siklus I sebesar 19,23%, dan pada tahapan siklus motivasi belajar siswa meningkat sebesar 34,61%. Hasil observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS topik aktivitas ekonomi mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik setelah penerapan metode pembelajaran *role playing*. Pada pelaksanaan proses pembelajaran IPS siswa terlihat semakin aktif berpartisipasi dan fokus di dalam mengikuti proses belajar, disamping itu motivasi siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru terlihat lebih baik.

Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Melalui strategi *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV Semester II SDN SDN 170/IX Marga Tahun 2018/2019” telah terbukti kebenarannya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN SDN 170/IX Marga tahun

Pelajaran 2018/2019.

2. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Dimana pada kondisi awal sebelum penerapan metode pembelajaran *role playing* ketuntasan motivasi belajar siswa sebesar 38,46%. Setelah menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat menjadi 57,69%. Pada siklus II ketuntasan motivasi belajar siswa terus meningkat menjadi 92,30%.. Hal ini menunjukkan motivasi belajar IPS tentang aktivitas ekonomi siswa mengalami peningkatan dengan digunakannya strategi pembelajaran *role playing*.

Saran

1. Saran bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat menganjurkan kepada para guru untuk dapat melakukan inovasi dalam metode pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Metode pembelajaran *role playing* dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan dapat dikembangkan pada mata pelajaran lainnya.

2. Saran bagi Guru

Sebagai bahan masukan para rekan sejawat guru untuk dapat melakukan inovasi dalam metode proses pembelajaran di kelas, dengan menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS atau materi pelajaran yang lain. Salah satunya dengan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS topik aktivitas ekonomi, karena dapat meningkatkan motivasi belajarsiswa.

5. DAFTAR USTAKA

- Etin Solihatin dan Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar.(2018). *Psikologi Belajar Mengajar*. Jakarta. Sinar Baru Algesindo.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hudri, Said. (2013). *Model Analisis Data*. [http://expresisastra.blogspot.com /2013/12/model-model-analisis-data.html](http://expresisastra.blogspot.com/2013/12/model-model-analisis-data.html) (diakses 24 Februari 2019)
- KBBI, (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 21 Juni 2019].
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada MediaGroup.

- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sondang P. Siagian. (2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta,