

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS SISWA PADA TEMA 7 KELAS IV SDN 101820 PANCUR
BATU T.A 2022/2023**

Sri Wahyuni¹, Demmu Karo-karo²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

²Dosen Ilmu Pendidikan PGSD, Universitas Negeri Medan

Email: sriwahyunni0909@gmail.com

Abstrak

Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guru dalam menggunakan model pembelajaran agar suasana pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran berpusat pada guru dan rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 101820 Pancur Batu T.A 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen semu. Pengambilan sampel menggunakan teknik Sampling Jenuh. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan rumus "t". Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Take and Give rata-rata 92. Sedangkan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata hasil belajar siswa 77. Berdasarkan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $6,567 > 2,011$. Sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5% yang berarti "Terdapat Pengaruh yang Signifikan Penggunaan Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN 101820 Pancur Batu T.A 2022/2023".

Kata kunci: Take and Give, Hasil Belajar.

Abstract

In the learning process it is very necessary for the teacher to use the learning model so that the learning atmosphere can run well and in accordance with the expected goals. However, in reality there are still many teachers who still use conventional learning, resulting in a teacher-centered learning process and low student learning outcomes. The purpose of this study was to find out how the effect of the Take and Give Learning Model on Social Studies Learning Outcomes of Grade IV Students at SDN 101820 Pancur Batu T.A 2022/2023. This research is a quasi-experimental quantitative research. Sampling using Saturated Sampling technique. The data analysis technique used is the normality test, homogeneity test and hypothesis testing using the "t" formula. The results showed that the average student learning outcomes with the Take and Give learning model averaged 92. Whereas the conventional learning model had an average

student learning outcome of 77. Based on the t test, $t_{count} > t_{table}$, namely, $6.567 > 2.011$. So it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected at level $\alpha = 0.05$ or 5%, which means "There is a Significant Influence of the Use of the Take and Give Learning Model on Social Studies Learning Outcomes of Class IV Students at SDN 101820 Pancur Batu T.A 2022/2023".

Keywords : Take and Give, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara positif, membekalinya dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kebijaksanaan, akhlak mulia, serta kemampuan melayani diri sendiri, masyarakat, negara dan keterampilan yang dibutuhkan oleh bangsa dan negara. Proses pendidikan di sekolah merupakan kegiatan belajar yang penting bagi siswa. Berhasil atau tidaknya seorang siswa tergantung pada pendidik atau guru yang mengajarkannya. Pembelajaran di sekolah harus dirancang oleh guru pada setiap mata pelajaran tidak hanya mempelajari konsep, teori dan fakta, tetapi juga menerapkan apa yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hamdayama, (2016, h. 28) "Belajar adalah usaha atau suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar supaya mengetahui atau dapat melakukan sesuatu". Hasil belajar berpindah dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari tidak melakukan apa-apa menjadi melakukan sesuatu, dan dari tidak dapat melakukan apapun menjadi dapat melakukan sesuatu.

Pembelajaran tematik menjanjikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Namun dalam kenyataannya, penerapan pembelajaran tidak selalu mulus. Karena dapat dilihat bahwa banyaknya materi dan gaya belajar siswa yang beragam, masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengikuti pembelajaran tematik. Menurut Sadirman, (2016, h. 9-10) secara umum mengemukakan ada tiga tujuan belajar, yaitu: "1) Untuk Memperoleh Pengetahuan, 2) Menanamkan Konsep dan Keterampilan, 3) Membentuk Sikap". Sedangkan menurut Akhiruddin, ddk. (2019, h. 13) tujuan pembelajaran adalah modifikasi tingkah laku dan kegiatan yang diidentifikasi dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap guna mencapai hasil belajar yang diinginkan. Namun, masih ada guru yang menggunakan konvensional (ceramah) selama proses pembelajaran. Membuat guru kurang bisa mengajak siswa untuk lebih proaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dampak covid19 yang terjadi kemarin

berdampak besar bagi para pelajar. Bahkan, hasil belajar dan minat belajar siswa sangat berkurang.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran ialah pendidik harus aktif merencanakan sebuah metode atau model sebelum memulai proses pembelajaran dengan mengacu pada seperangkat pedoman. Menurut Sardiyana, (2018, h. 71) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar, antara lain: 1) Faktor internal (keadaan siswa), yang meliputi: a) Faktor Fisiologis, meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan keadaan jasmani/jasmani seseorang, meliputi keadaan jasmani yang normal dan keadaan kesehatan jasmani; b) Faktor psikologis, yang merupakan inti dari kegiatan belajar dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap belajar seseorang; dan, 2) Faktor eksternal (keadaan dunia). 2) pengaruh eksternal pada siswa, yang meliputi: a) pengaruh lingkungan keluarga; b) pengaruh lingkungan sekolah; c) pengaruh lingkungan masyarakat, beberapa di antaranya terdapat dalam masyarakat, yaitu: (1) aktivitas siswa dalam masyarakat; (2) media massa; (3) teman nongkrong; dan (4) Bentuk kehidupan masyarakat.

Hasil belajar siswa masih dikatakan rendah, karena minat belajar nya juga kurang. Kurangnya minat belajar siswa ini dipengaruhi beberapa faktor. Mulai dari lingkungan keluarga siswa maupun lingkungan bermain anak. Sehingga untuk memotivasi anak agar dapat belajar secara maksimal itu sangat minim. Untuk hasil belajar siswa dapat dilihat dari pemahaman siswa. Menurut teori Bloom, hasil belajar dalam kerangka penelitian dicapai melalui tiga kategori ranah: kognisi (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), efektif (hasil belajar meliputi kemampuan menerima, menanggapi dan mengevaluasi), dan psikomotor (belajar). Perubahan mencakup aspek perilaku holistik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nurmawati, 2016, h. 53). Sedangkan menurut Koro-Karo, Siregar, Wulandari (2020, h. 33), “Hasil belajar adalah suatu pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar tersebut ditandai dengan adanya perubahan pada ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik”.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 101820 Pancur Batu pada tanggal 24 September dan 10 Oktober 2022 memperoleh informasi bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas yang lengkap, seperti laptop, infacus, dan speaker sebagai sarana pembelajaran. Namun, proses pembelajaran menjadi kurang aktif karena dalam proses

pembelajaran guru masih menggunakan model konvensional terutama di kelas IV. Sehingga prestasi siswa sebagian besar masih lebih rendah dari KKM, yang terlihat dari prestasi siswa pada pembelajaran yang bermuatan materi IPS dikelas IV A hanya 15 siswa yang tuntas dan 10 tidak, dari jumlah siswa 25 orang dan dari prestasi siswa di kelas IV B hanya 13 yang tuntas dan 12 tidak, dari jumlah siswa 25 orang hal itu dilihat dari nilai hasil harian siswa.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka dapat memberikan solusi dengan penerapan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Menurut Istarani (2017, h. 1) model pembelajaran adalah “seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Sehingga dalam hal ini Model pembelajaran Take and Give dapat berguna untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pembagian kartu kepada siswa merupakan langkah awal dalam pendekatan pembelajaran Take and Give yang dilengkapi dengan penyajian data. Model pembelajaran kooperatif tipe Take and Give diartikan sebagai memiliki mentalitas “memberi dan menerima”. Semua siswa diwajibkan untuk mempelajari atau menghafal catatan yang terdapat di dalam kartu tersebut. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan evaluasi siswa dengan mengajukan pertanyaan mengenai pengetahuan yang telah dimiliki siswa dan pengetahuan yang diperoleh dari pasangannya. Siswa kemudian mencari pasangan yang tepat untuk berbagi pengetahuan mereka. Oleh karena itu, penguasaan materi melalui kartu, kemahiran bekerja berpasangan, dan berbagi pengetahuan merupakan tiga komponen utama paradigma pembelajaran kooperatif Take and Give. Tahap evaluasi berupaya memastikan apakah siswa sudah menguasai materi pada masing-masing kartu siswa dan pasangannya (Huda, 2017, h. 241).

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Take and Give terhadap hasil belajar IPS siswa pada tema 7 kelas IV SDN 101820 Pancur Batu T.A 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen Design (eksperimen semu) bentuk non-equivalent Control Group Design. Dalam penelitian ini, ada dua kelompok. Kelompok eksperimen, yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran take and give, dan kelompok kontrol, yang mendapat perlakuan dengan pembelajaran konvensional.

Adapun design penelitian Quasi Experiment yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel Design Penelian

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂		O ₄

Penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101820 Desa Baru Pancur Batu, Kec. Pancur Batu Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV SDN 101820 Pancur Batu Tahun Ajaran 2022-2023, yaitu terdiri dari 2 kelas yaitu IV-A yang berjumlah 25 siswa/i dan IV-B yang berjumlah 25 siswa/i.

Tabel Populasi Jumlah Siswa

Kelas	Jumlah Siswa
IV-A	25
IV-B	25
Jumlah	50

Sistem penarikan sampel yang digunakan adalah Sampling Jenuh. Jadi, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 50 orang siswa, kelas IV-A sebanyak 25 siswa/i sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran take and give dan kelas IV-B sebanyak 25 siswa/i sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel Rincian Sampel

Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
Eksperimen	IV-A	25
Kontrol	IV-B	25
Jumlah		50 Siswa

Adapun tahap-tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan, pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah menelaah materi pelajaran IPS untuk kelas IV SDN 101820 Pancur Batu, Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian. Membuat skenario pembelajaran di kelas dalam hal ini pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Membuat alat bantu atau media pembelajaran bila diperlukan dan membuat soal hasil belajar.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pra Perlakuan, memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh kepada murid kelas IV SDN 101820 Pancur Batu sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan dan memberikan tes awal dengan menggunakan instrumen tes (pre-test) untuk mengetahui hasil belajar murid sebelum model take and give diterapkan.
 - b. Perlakuan, Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya. Guru menjelaskan materi sesuai kompetensi yang sudah direncanakan selama 45 menit. Untuk memantapkan penguasaan materi, setiap siswa diberi satu kartu untuk dipelajari (dihafal) selama 5 menit. Kemudian guru meminta semua siswa berdiri dan mencari teman pasangan untuk saling menginformasikan materi yang telah diterimanya. Tiap siswa harus mencatat nama teman pasangannya pada kartu yang sudah diberikan. Demikian seterusnya sampai semua siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (take and give). Guru mengevaluasi keberhasilan model pembelajaran take and give dengan memberikan siswa pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain). Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama mengenai materi

pelajaran. Memberikan tes akhir dengan menggunakan instrument tes yang diberikan pada tes awal

- c. Tahap Akhir, melakukan pengolahan data dengan menggunakan perhitungan statistik deskriptif dan statistik inferensial pada data yang berasal dari temuan penelitian yang dilakukan di sekolah

Pada penelitian ini akan ditentukan dan diuji pengaruh model pembelajaran Take and Give terhadap hasil belajar IPS siswa pada tema 7 kelas IV SDN 101820 Pancur Batu Tahun Ajaran 2022/2023. Uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu dilakukan sebelum penelitian. Tes pilihan ganda yang valid dengan total 20 soal pre-test dan post-test digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Setiap soal yang dijawab benar diberi bobot skor 1 dan jawaban yang salah diberikan skor 0 (nol) dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah yang benar}}{\text{Jumlah butir soal}} \times 100 \quad (\text{Supriyadi, 2021, h. 334})$$

Data keseluruhan temuan penelitian ini diolah menggunakan Excel 2013. Pemberian soal pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran IPS sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Langkah selanjutnya peneliti akan melakukan kegiatan pembelajaran pada kedua kelas, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Take and Give yang dilakukan pada kelas IV A, sedangkan pada kelas kontrol melakukan kegiatan pembelajaran secara konvensional pada kelas IV B. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menerima perlakuan, kedua kelas diberikan pre-test untuk memastikan tingkat kemampuan awal siswa berdasarkan temuan penelitian. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 43,6, sedangkan rata-rata kelas eksperimen adalah 51,4. Siswa juga mendapat pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda pada topik keanekaragaman budaya Indonesia. Pembelajaran take and give digunakan untuk mengajar siswa di kelas eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menggunakan

pembelajaran konvensional. Siswa diberikan post-test pada akhir pertemuan untuk mengukur hasil belajar mereka setelah mendapat perlakuan yang berbeda di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ditemukan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, maka telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan pengujian hipotesis.

Berdasarkan hasil penyajian data dengan menggunakan tabel distribusi selanjutnya akan diberikan perbandingan terhadap mean sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap masing-masing kelas sebagai berikut:

Tabel Perbandingan Mean

Kelas	Pre-test	Post-test	Perubahan Hasil Belajar
Eksperimen	51,4	92	40,6
Kontrol	43,6	77	33,4

Berdasarkan data yang diteliti pada tabel perbandingan di atas memberikan gambaran bahwa terjadi perubahan terhadap nilai rata-rata siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Perubahan yang besar terjadi pada kelas eksperimen yang memberikan perlakuan dalam hal ini adalah menggunakan model pembelajaran Take And Give yaitu 40,6. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol perubahan ini sangat besar dan dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen memperoleh nilai 100 terhadap tes soal IPS yang diberikan setelah diberi perlakuan. Maka penggunaan model pembelajaran Take and Give memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam penguasaan materi.

Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$. Hasil uji normalitas data secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Uji Normalitas Data Kedua Kelompok Sampel

Kelas	Data	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	Pre-test	25	0,153407	0,300	Normal

	Post-test		0,13646	0,337	Normal
Kontrol	Pre-test	25	0,14024	0,285	Normal
	Post-test		0,12706	0,300	Normal

Dengan demikian, dari tabel diatas menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test kedua kelompok siswa yang disajikan sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji kesamaan dua varians.

Tabel Uji Homogenitas Data Kedua Kelompok Sampel

No	Data	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
1	Pre-test kelas Eksperimen	149	0,718	1,983	Homogen
	Pre-test kelas Kontrol	207,33			
2	Post-test kelas Eksperimen	45,83	1,863	1,983	Homogen
	Post-test kelas Kontrol	85,416			

Dari diatas dapat disimpulkan bahwa data penelitian tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan pengujian hipotesis. Data Pengujian hipotesis dilakukan pada data post-test dengan menggunakan uji t. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Adapun hasil pengujian data post test kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel Hasil Pengujian Hipotesis

No	Nilai Statistika	Kelas		t _{hitung}	t _{tabel}	kesimpulan
		Eksperimen	Kontrol			

1	Rata-rata	92	77	5,573	2,011	H _a diterima
2	Standar Deviasi	6,77	9,24	6,567	2,011	
3	Varians	45,83	85,41			
4	Jumlah sampel	25	25			

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada data post-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,567 > 2,011$. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5% yang berarti "Terdapat Pengaruh yang Signifikan Penggunaan Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN 101820 Pancur Batu T.A 2022/2023".

Terlihat jelas bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran Take and Give, kegiatan pembelajaran masih diarahkan kepada guru sehingga mengakibatkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Karena pemahaman siswa yang rendah terhadap mata pelajaran, hasil belajar lebih buruk daripada jika model pembelajaran Take and Give telah digunakan. Sebaliknya, proses pembelajaran kelas eksperimen lebih aktif setelah menggunakan model pembelajaran Take and Give dibandingkan kelas kontrol yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Take and Give terhadap hasil belajar IPS siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS berada pada tingkat yang sangat tinggi. Berdasarkan data analisis di atas dapat diketahui bahwa aktivitas kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil belajar IPS yang berbeda-beda. Hal ini terbukti bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Take and Give memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap hasil belajar IPS siswa pada tema 7 kelas IV SDN 101820 Pancur Batu T.A 2022/2023.

SIMPULAN

Berdasarkan dari analisis data dari temuan penelitian dan pengujian hipotesis. Diperoleh Adanya pengaruh positif yang signifikan dalam menggunakan model

pembelajaran Take and Give terhadap hasil belajar IPS siswa pada tema 7 kelas IV SDN 101820 Pancur Batu T.A 2022/2023. Hasil pengujian hipotesis pada data post-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,567 > 2,011$. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5%. Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, penggunaan model pembelajaran Take and Give menghasilkan hasil yang lebih baik, membuat siswa berinteraksi terhadap temannya satu sama lain dan membuat proses pembelajaran lebih aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto, Nurhikmah. (2019). Belajar Dan Pembelajaran (h. 9-105). Makasar: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Baharuddin. H., Wahyuni. E. N. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran (h. 23). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdayama, Jumanta. (2016). Metodologi Pengajaran (h. 28-146). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul (2017). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (h. 241-243). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2017). 58 Model Pembelajaran Inovatif (h. 1-189). Medan: Media Persada.
- Karo-Karo, D., Siregar, A., Wulandari, D. (2018). Perbedaan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Talking Stick Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru T.A 2018/2019. Elementary School Journal. 10 (1), h. 33-39. 2355-1747. Diakses pada 18 Februari 2023, dari <http://digilib.unimed.ac.id/cgi.oai2>
- Sadirman. (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar (h. 9-10). Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sardiyanah. (2018). Faktor yang Mempengaruhi Belajar. Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan, 10 (2), h. 71. 1858-4152. Diakses pada 10 Januari 2023, dari <http://journal.iainsinjai.ac.id/index.php/al-qalam>
- Shoimin, Aris. (2016). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013 (h. 97). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Supriyadi. (2021). Evaluasi Pendidikan (h. 334). Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.