

# PENGARUH MODEL STAD (STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION) BERBANTUAN PERMAINAN CURIK-CURIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V GUGUS III KECAMATAN TEJAKULA

Oleh

Tarayani Tari<sup>1</sup>, Komang Surya Adnyana<sup>2</sup>, I Ketut Ngurah Ardiawan<sup>3</sup>

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

[tarayanitari@gmail.com](mailto:tarayanitari@gmail.com)<sup>1</sup>, [suryakomank16@gmail.com](mailto:suryakomank16@gmail.com)<sup>2</sup>,

[ngurahardiawan90@gmail.com](mailto:ngurahardiawan90@gmail.com)<sup>3</sup>

Diterima 18 Mei 2023, direvisi 5 Juni 2023, diterbitkan 27 November 2023

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan Permainan Curik-Curik untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika kelas V di SD Gugus III Kecamatan Tejakula. Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* atau Eksperimen Semu dengan menerapkan *Post-Test Only Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Tejakula berjumlah 209 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan metode undian random sampling. Sebanyak 30 siswa dari kelas V SD Negeri 6 Tejakula ditetapkan menjadi kelompok eksperimen dan 24 siswa dari kelas V SD Negeri 3 Tejakula ditetapkan menjadi kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui instrument kuesioner serta dokumentasi yang mana diolah dengan SPSS Versi 25. Pengolahan data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Berdasarkan hasil analisis data diketahui ada perbedaan signifikan pada Model STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan Permainan Curik-Curik untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika kelas V di SD Gugus III Kecamatan Tejakula. Nilai  $t_{hit}$  sebesar  $5.799 > t_{tabel}$  1,674. Diketahui rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 123,10, serta rata-rata motivasi belajar kelas kontrol 110,45. Dengan demikian nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Oleh sebab itu, metode intervensi yang diterapkan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: STAD, Motivasi Belajar, Permainan Curik-Curik, Matematika.

## Abstract

*This study aims to determine the effect of the STAD (Student Teams Achievement Division) model assisted by the Curik-Curik Game to increase motivation to learn Mathematics in class V at SD Gugus III Tejakula District. The research was conducted using Quasi-Experimental or Quasi-Experimental research by applying the Post-Test Only Control Group Design. This study used a population of all fifthgrade students at SD Gugus III Tejakula District with a total of 209 students. The selection of the sample was carried out by using a random sampling lottery method. As many as 30 students from grade V SD*

*Negeri 6 Tejakula were assigned to be the experimental group and 24 students from grade V SD Negeri 3 Tejakula were assigned to be the control group. Data collection was carried out through a questionnaire instrument and documentation which was processed using SPSS Version 25. Data processing included validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and t tests. Based on the results of data analysis, it is known that there is a significant difference in the STAD (Student Teams Achievement Division) Model assisted by Curik-Curik Games to increase motivation to learn Mathematics in class V at SD Gugus III Tejakula District. The  $t_{hit}$  value is  $5,799 > t_{table} 1,674$ . It is known that the average learning motivation of students in the experimental class was 123.10, and the average learning motivation in the control class was 110.45. Thus the average value of learning motivation in the experimental class is greater than the control class. Therefore, the intervention method applied has an effect on students' learning motivation.*

*Keywords: STAD, Learning Motivation, Stealth Games, Mathematics.*

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan sekolah dasar merupakan aspek penting yang mendasar dalam mencerdaskan bangsa. Dalam pelaksanaannya, pendidikan dasar diberikan sebagai awalan dalam pembelaaran pada anak baik dalam bentuk formal ataupun informal yang diberikan dari usia 3 (tiga) tahun hingga anak berusia 12 atau 15 tahun (Sa'ud & Sumantri, 2007). Pendidikan dasar dijadikan sebagai pelaksanaan kegiatan utama dan mulia. Melalui pendidikan sekolah dasar, anak-anak akan dilatih dalam mengembangkan karakter, potensi, keterampilan dan pengetahuan untuk dijadikan bekal dasar bagi individu maupun kelompok agar dapat berguna di masa depan.

Matematika menjadi mata pelajaran berkelanjutan yang dipelajari mulai dari dasar di sekolah dasar hingga masih tetap diterapkan di jenjang perkuliahan. Keberadaan matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuan teknologi saat ini, yang mana matematika dapat memberikan peningkatan daya pikir manusia (Depdiknas, 2006:147). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya matematika dalam dunia pendidikan untuk kemajuan bangsa.

Matematika merupakan studi tentang angka, struktur, dan perubahan. Siswa yang mempelajari matematika di sekolah harus mampu bernalar secara rasional, analitis, metodis, kritis, kreatif, memecahkan masalah, dan menggeneralisasi. Kegiatan yang harus dilakukan siswa antara lain adalah memecahkan teka-teki yang sulit dan pahami tuntutan, rumus, dan pola serta mengkomunikasikan konsep, pola, dugaan, dan hal-hal lain, menilainya dan sampai pada kesimpulan yang rasional.

Pelajaran matematika dipandang sebagai mata penalaran sulit oleh sebagian siswa dan sebagian memandang sebagai pelajaran yang menyenangkan. Matematika yang dianggap sebagai pelajaran yang menyenangkan akan menjadi peningkatan motivasi seseorang untuk belajar matematika dan kepercayaan diri mereka terhadap kemampuan mereka untuk memecahkan masalah yang sulit saat mempelajari mata pelajaran tersebut (Sihombing dkk., 2021). Sedangkan dalam pembelajaran matematika bilamana motivasi untuk belajar pada siswa kurang maka hal ini akan berbanding lurus terhadap prestasi siswa.

Meningkatnya motivasi pada siswa akan tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat pada diri siswa yang dimana menimbulkan keinginan belajar untuk mencapai tujuannya (Sardiman dalam (Laras & Rifai, 2017). Dengan adanya motivasi pengembangan aktivitas siswa dan inisiatifnya akan meningkat dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, pembelajaran matematika akan menunjukkan hasil memuaskan jika guru mampu membangkitkan motivasi yang dimiliki oleh siswa.

Kenyataan saat ini dari hasil kegaitan observasi awal yang telah dilakukan di Gugus III Kecamatan Tejakula pada tanggal 2 Desember tahun 2022, terdapat permasalahan ketika pembelajaran matematika seperti: (1) Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, (2) Terdapat beberapa siswa yang mengobrol saat jam pembelajaran sehingga tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, (3) Kurangnya kreatifitas guru dalam pembelajaran sehingga membuat suasana kelas kurang menyenangkan, 4) Kurang optimalnya motivasi belajar siswa. Dari data nilai PAS diperoleh nilai paling tinggi sebesar 71 dan nilai paling rendah sebesar 50 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 63. Dari KKM tersebut didapatkan siswa tuntas 139 dan yang tidak tuntas 70 siswa. Hal ini mengindikasikan yaitu terdapat banyak siswa yang belum tuntas pada pembelajaran matematika di SD Gugus III Kecamatan Tejakula.

Hasil observasi di SD Gugus III Kecamatan Tejakula pada tanggal 2 Desember 2022, hasil yang didapatkan adalah bahwa rendahnya motivasi untuk belajar pada siswa dapat dilihat dari kepasifan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena motivasi belajar siswa. Ketika proses pembelajaran matematika, guru lebih banyak menjelaskan rumus-rumus dari pada memberikan contoh soal karena pada siswa sekolah dasar, siswa membutuhkan pemahaman yang cukup tentang konsep dasar pelajaran matematika dan dalam proses pembelajaran siswa juga tidak berani untuk bertanya yang menyebabkan siswa kurang memahami dengan materi yang diajarkan sebelumnya mereka akan malas untuk mendalami materi yang diajarkan.

Beberapa kemungkinan yang membuat rendahnya motivasi belajar siswa kelas V di SD gugus III Kecamatan Tejakula dalam pembelajaran matematika diantaranya: 1) Penggunaan metode konvensional dalam mengajar yang dilakukan oleh guru. 2) kurangnya perhatian guru yang menyebabkan siswa malu untuk bertanya mengenai materi.

Model pembelajaran yang tepat akan melibatkan peserta didik, pendidik, dan materi ajar (Ardiawan dkk., 2020). Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru sebagai seorang profesional didorong untuk menjadi inovatif dan kreatif dalam pelajaran mereka sehingga terdapat interaksi antara guru dan siswa, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan aktif.

Oleh sebab itu, pada penelitian ini ingin diterapkan model pembelajaran berbeda yaitu model kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*). Model pembelajaran ini menjadi salah satu model pembelajaran yang mudah digunakan karena bersifat sederhana dan memiliki kemiripan dengan metode konvensional (Safitri & Wulandari, 2017).

Salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu ular naga adalah permainan anak-anak berkelompok yang mana di Bali permainan ini menggunakan nada lagu yang berbeda yaitu curik-curik sehingga dikenal sebagai permainan curik-curik. Permainan ini dilaksanakan dengan cara anak-anak berbaris memegang pundak atau pinggang temannya yang berada di depan. Anak yang memiliki bodi atau ukuran tubuh peling besar berbaris paling depan sebagai induk di barisan

Berdasarkan pembahasan di atas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah: “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar matematika antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan permainan *curik-curik* dengan Model Pembelajaran Konvensional pada siswa Kelas V Di Gugus III Kecamatan Tejakula.”

## II. METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan penelitian, penelitian yang dilakukan merupakan penelitian berjenis *quasi eksperimen* atau eksperimen semu. Penelitian eskperimen ini tujuannya untuk mengetahui perbandingan terkait dengan pengaruh dari hasil kegiatan yang sudah dan belum dilakukan. Penelitian yang dilakukan ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif. Pemilihan pendekatan peneliti kuantitatif dikarenakan penelitian kuantitatif lebih menekankan pada kegiatan melakukan analisis data numerical atau dalam bentuk angka serta diolahnya secara statistika.

Penelitian ini dilaksanakan di Gugus III Kecamatan Tejakula. Gugus III kecamatan Tejakula terdiri dari SD Negeri 1 Tejakula, SD Negeri 3 Tejakula, SD Negeri 4 Tejakula, SD Negeri 5 Tejakula, SD Negeri 6 Tejakula, dan SD Negeri 7 Tejakula. Penelitian ini dilakukan pada rentang waktu semester II (genap) tahun ajaran 2022/2023. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Probability Sampling* yang dimana seluruh target sampel memiliki kesempatan sama dapat dipilih menjadi sampel penelitian yang diteliti.

Rancangan penelitian yang digunakan yaitu “*Post-Test Only Control Group Design*”. Adapun rancangan sebagai berikut :

Tabel 1 *Post-Test Only Control Group Design*

Kelas	Treatment	Post-test
Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
Kontrol	–	O <sub>2</sub>

(Sugiyono, 2012:112)

Keterangan:

- E = kelompok eksperimen
- K = kelompok kontrol
- O<sub>1</sub> = post-test terhadap kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> = post-test terhadap kelompok kontrol
- X = treatment terhadap kelompok eksperimen

(Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*)  
berbantuan *Permainan Curik-curik*)

– = tidak memberikan treatment

Dalam pelaksanaan penelitian terbagi atas kelas eksperimen dan terdapat kelas control yang dipilih melalui random sampling dengan metode undian. Kelas eksperimen menjadi kelas yang mendapatkan perlakuan dengan belajar menggunakan Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan curik-curik, sedangkan pembelajaran konvensional diberikan pada kelas kontrol.

Pengumpulan data pada penelitian ini menerapkan sistem observasi, wawancara, melakukan tes, dan menggunakan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan mengamati sebuah objek pengamatan secara seksama (Kurnia dkk., 2018). Kegiatan observasi juga diikuti dengan kegiatan pencatatan keadaan penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran Matematika pada siswa Gugus III Kecamatan Tejakula.

2. Wawancara

Penggunaan metode wawancara sering digunakan sebagai instrumen pada penelitian dengan jenis kualitatif (Kurnia dkk., 2018). Metode wawancara dapat berupa kegiatan interaksi antara peneliti dengan responden secara verbal. Terdapat berbagai jenis wawancara salah satunya adalah menyediakan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan ke responden sehingga pada saat wawancara pertanyaan dapat langsung ditanyakan ke responden. Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai guru di SD Gugus III Kecamatan Tejakula untuk mengetahui kondisi di kelas tersebut.

3. Tes

Tes merupakan cara mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan untuk mengukur motivasi belajar siswa dengan memberikan Angket atau kuesioner.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan mengumpulkan data penelitian dengan memanfaatkan data dari sebuah dokumen (Halin dkk., 2017). Menggunakan dokumentasi, informasi akan didapat oleh peneliti dari banyak sumber. Penelitian ini dilakukan dengan mendokumentasikan kegiatan selama penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data penelitian deskriptif dan inferensial. Hasil dari analisis tersebut memuat data mean, median, modus, standar deviasi, nilai terbaik dan varians. Adapun hasil analisis disajikan dalam berbagai histogram yang dapat dilihat untuk menunjukkan distribusi data. Teknik analisis statistik inferensial penelitian adalah menarik kesimpulan berdasarkan data dan hasil uji analisis. Uji hipotesis dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dengan menggunakan uji One Sample Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas yaitu uji homogenitas, dan uji Independent Sampel t test. Pengujian data dilakukan dengan menggunakan SPSS Windows versi 25.0.

### III. HASIL PENELITIAN

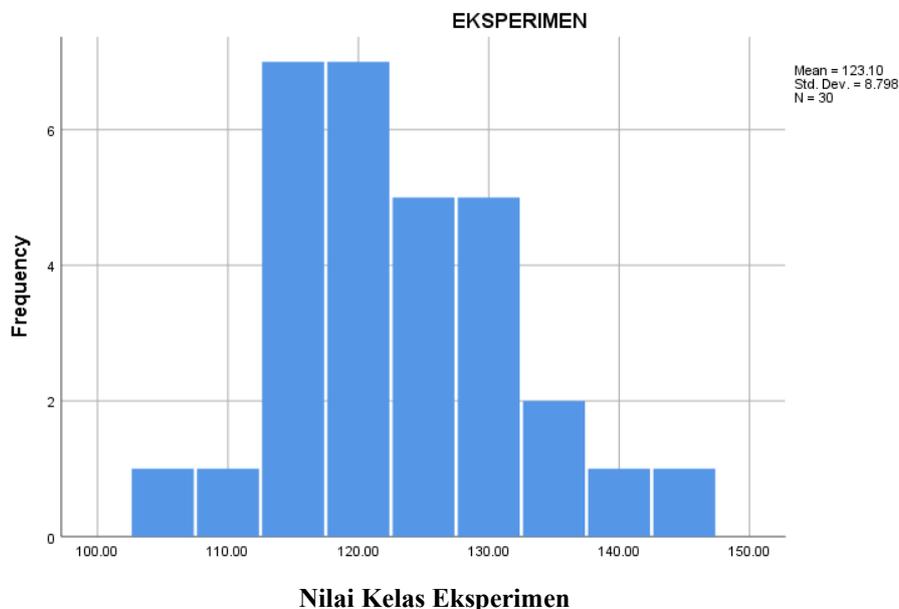
#### Deskripsi Data Motivasi Belajar Matematika Kelompok Eksperimen

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah mendapatkan pembelajaran model STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan curik-curik yang berjumlah 30 orang siswa. Adapun nilai paling tinggi pada kelas perlakuan sebesar 145 dan nilai paling rendah sebesar 105.

Tabel 2. Deskripsi Motivasi Belajar Matematika Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistic		
N	Valid	30
	Missing	1
Mean		123.10
Median		121.000
Std. Deviation		8.798
Variance		77.403
Range		40
Minimum		105
Maximum		145

Pengamatan dan pembahasan mengenai sebaran data yang dihasilkan pada kelas eksperimen pada post test berupa nilai mean, median, modus tersaji pada diagram berikut.



**Gambar 1 Histogram Motivasi Belajar Matematika Kelompok Eksperimen**

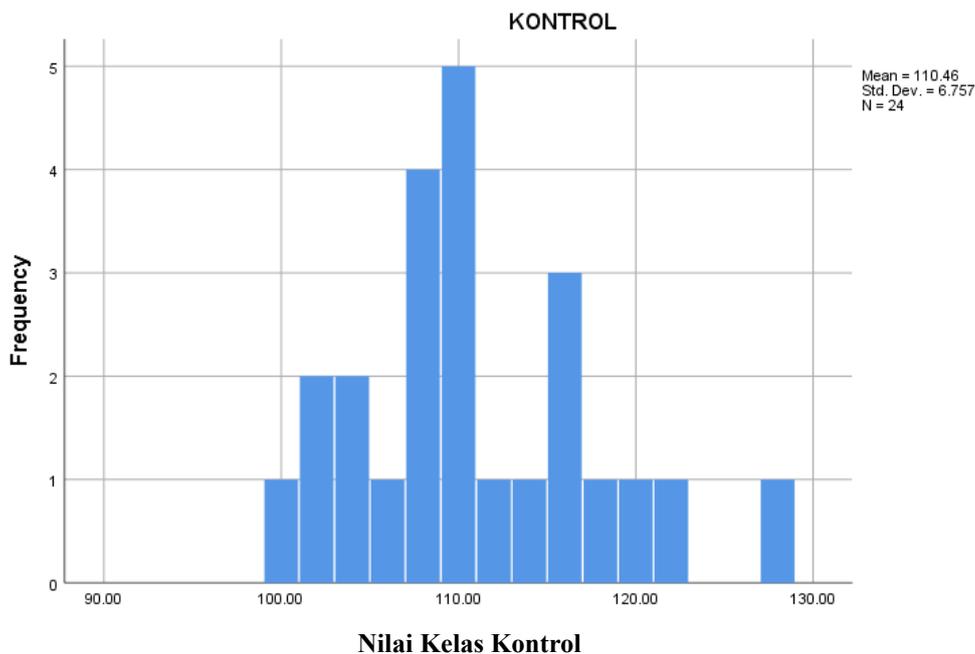
#### Deskripsi Data Motivasi Belajar Matematika Kelompok Kontrol

Data ini didapatkan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan pada kelas kontrol setelah mendapatkan model pembelajaran konvensional dengan jumlah 24 orang. Adapun nilai paling tinggi pada kelas kontrol dengan menerapkan metode belajar matematika secara konvensional sebesar 127 dan nilai paling rendah sebesar 100.

Tabel 3. Deskripsi Motivasi Belajar Matematika Kelompok Kontrol

Descriptive Statistic		
N	Valid	24
	Missing	7
Mean		110.45
Median		110.00
Std. Deviation		6.756
Variance		45.650
Range		27
Minimum		100
Maximum		127

Pengamatan dan pembahasan mengenai sebaran data hasil post-test yang dihasilkan pada kelas kontrol berupa nilai mean, median, modus tersaji pada diagram berikut:



Gambar 2. Histogram Motivasi Belajar Matematika Kelompok Kontrol

Selanjutnya dilaksanakan uji asumsi (uji normalitas dan uji homogenitas) pada data penelitian di kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol.



Tabel 4. *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Eksperimen Posttest	Kontrol Posttest
N			30	24
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		123.100	110.458
	Std. Deviation		8.797	6.756
Asymp. Sig. (2-tailed)			.152	.158

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4 diketahui nilai signifikansi posttest kelas eksperimen sebesar 0,152 ( $>0,05$ ). Sedangkan nilai signifikansi posttest kontrol sebesar 0,158 ( $> 0,05$ ). Nilai signifikansi kedua kelompok data lebih dari 0,05, sehingga sebaran data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. *Test of Homogeneity of Variances*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Motivasi Belajar	Based on Mean	2.123	1	52	.151
	Based on Median	1.881	1	52	.176
	Based on Median and with adjusted df	1.881	1	49.286	.176
	Based on trimmed mean	2.177	1	52	.146

Berdasarkan hasil tabel uji homogenitas data di atas didapatkan hasil signifikansi yaitu sebesar 0,151 pada kedua kelompok penelitian berdasarkan pada rata-rata (*Based on Mean*). Nilai yang dihasilkan lebih besar dari 0,05. Oleh sebab itu, varians data pada kedua kelompok dapat dikatakan homogen.

Untuk melihat hubungan STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan curik-curik terhadap meningkatkan Motivasi Belajar Matematika, dilakukan pengujian terhadap hipotesis.

Tabel 6. *Independent Samples Test*

<i>Independent Samples Test</i>										
Motivasi Belajar Matematika		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	DF	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									lower	Upper
	Equal variances assumed	2.123	.151	5.799	52	.000	12.641	2.179	8.267	17.015
	Equal variances not assumed			5.971	51.932	.000	12.641	2.117	8.393	16.890

Berdasarkan tabel output *Independent Samples Test* nilai  $t_{hit}$  yang didapatkan yaitu 5.799 yang mana nilai ini lebih besar dari  $t_{tabel}$  54 responden sebesar 1,674. Oleh sebab itu, nilai ini mengartikan bahwa  $H_0$  tidak terpenuhi atau ditolak, yang mana perbedaan motivasi belajar siswa terdapat antara kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil dari analisis yang dilakukan diketahui adanya pengaruh secara signifikan pada motivasi belajar kelompok dengan STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *curik-curik* dalam mata pelajaran Matematika kelas V di SDN 6 Tejakula. Hal ini terlihat dari tingginya partisipasi siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Terlihat bahwa motivasi belajar siswa meningkat akibat menerapkan model pembelajaran tersebut. Penerapan pada model ini dilaksanakan sesuai dengan sintaks dengan tujuan siswa makin aktif.

Analisis data uji t menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0 menerangkan bahwa apabila  $t_{tabel} > t_{hit}$  maka Hipotesis 0 ( $H_0$ ) diterima atau tidak ada pengaruh motivasi belajar yang mana pada penelitian dengan menerapkan modal STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *curik-curik* pada Pelajaran Matematika siswa kelas V di SD Gugus III Kecamatan Tejakula. Sedangkan apabila  $t_{tabel} < t_{hit}$  maka hipotesis 1 ( $H_1$ ) diterima atau terdapat pengaruh pada penerapan model STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *curik-curik* pada Pelajaran Matematika siswa kelas V di SD Gugus III Kecamatan Tejakula.

Taraf atau nilai signifikansi pada 54 responden sebesar 1,674 yang mana nilai ini lebih kecil dari  $t_{hit}$  yaitu 5,799. Oleh sebab itu, kesimpulannya adalah model pembelajaran

STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *curik-curik* memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar Matematika siswa kelas V di SD Gugus III Kecamatan Tejakula.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

Berlandaskan pada hasil analisis uji t pada data penelitian diketahui bahwa nilai  $t_{tabel} < t_{hit}$  yang mana memiliki arti  $H_0$  ditolak, sehingga model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *curik-curik* pada pelajaran Matematika kelas V di SD Gugus III Kecamatan Tejakula dapat mempengaruhi motivasi belajar pada siswa. Nilai signifikansi pada 54 responden sebesar 1,674. Oleh sebab itu berdasarkan hasil uji nilai  $t_{hit} 5.799 > 1,674$ . Sehingga dari hasil analisis ini diketahui model STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *curik-curik* mempengaruhi Motivasi Belajar Matematika siswa kelas V di SD Gugus III Kecamatan Tejakula.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiawan, I. K. N., Kristina, P. D., & Swarjana, I. G. T. (2020). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar*. 1(1), 57–63. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas
- Halin, H., Wijaya, H., & Yusilpi, R. (2017). Pengaruh harga jual kaca patrijenis silver terhadap nilai penjualan pada cv. Karuniakacapalembangtahun 2004-2015. *JURNAL Ecoment Global*, 2(2), 49–56.
- Kurnia, H. M., Nur, S. R., & Rianto. (2018). *AUDIT TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5 BERDASARKAN DOMAIN APO12 Penulis Korespondensi*. [Http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech](http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech)
- Laras, S. A., & Rifai, A. (2017). *PENGARUH MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI BBPLK SEMARANG*. 4(2), 121–130.
- Safitri, N. M., & Wulandari, T. (2017). THE DIFFERENCES BETWEEN STAD METHOD AND TPS TO PROMOTE STUDENT'S TEAMWORK AND LEARNING ACTIVITIES ON SOCIAL STUDIES LEARNING IN SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 80–90. [Http://journal.uny.ac.id/index.php/Hsji](http://journal.uny.ac.id/index.php/Hsji)
- Sa'ud, U. S., & Sumantri, M. (2007). *PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH*.
- Siombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis Minat Dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>