

## PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN STAD (STUDENT TEAMS ACHIVEMENT DIVISION) BERBANTUAN APLIKASI FILMORA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMAN 1 CIGUGUR

Keysha Adilla Putri<sup>1</sup>, Ahmad Fajri Lutfi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [keysaadillap@gmail.com](mailto:keysaadillap@gmail.com)

---

### Article History

Received: 05-08-2025

Revision: 13-08-2025

Accepted: 15-08-2025

Published: 17-08-2025

**Abstract.** This study aims to increase student learning motivation through the application of the STAD (Student Teams Achivement Division) method using the filmora application as a support. This study uses a quantitative method with a Quasi Experimental approach and a Pretest-Posttest Control Design design implemented in SMA Negeri 1 Cigugur with 308 students. The sample of this research was class XI-1 as the experimental class and class XI-3 as the control class. Data were collected using pretest and posttest questionnaires on learning motivation, observation and documentation. Data were analyzed descriptively quantitatively. The results of the study revealed a significant difference in learning motivation between the conventional method and the STAD method assisted by the filmora application, stated through hypothesis testing with a t-test. The average posttest value of the control class was 74,41, while the experimental class was 80,23 with a difference of 5,82. It is known that the calculated t value of 6,380 is greater than the t table of 1,996 ( $6,380 > 1,996$ ), so  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected.

**Keywords:** Learning Method, STAD, Filmora, Motivation to Learn

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode STAD (*Student Teams Achivement Division*) yang menggunakan aplikasi *filmora* sebagai pendukung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Quasi Eksperimen dan desain *Pretest-Posttest Control Design* yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Cigugur sebanyak 308 siswa. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas XI-1 sebagai kelas eksperimendan XI-3 sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan angket *pretest* dan *posttest* motivasi belajar, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian mengungkapkan perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara metode konvensional dan metode STAD berbantuan aplikasi *filmora*, dinyatakan melalui pengujian hipotesis dengan uji t. Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 74,41, sedangkan kelas eksperimen 80,23 dengan selisih 5,82. Diketahui nilai thitung sebesar 6,380 lebih besar dari tabel 1,996 ( $6,380 > 1,996$ ), maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran, STAD, *Filmora*, Motivasi Belajar

---

**How to Cite:** Putri, K. A & Lutfi, A. F. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran STAD (*Student Teams Achivement Division*) Berbantuan Aplikasi *Filmora* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMAN 1 Cigugur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7987-7996. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4018>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar sepanjang hayat yang dialami setiap peserta didik untuk mengembangkan pemahaman, kedewasaan intelektual, dan keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai persoalan hidup (Rahman et al., 2022). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, baik dari aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Karena itu, proses pembelajaran harus dirancang secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Motivasi belajar menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Menurut Fernando et al. (2024), motivasi belajar adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk bertindak mencapai tujuan tertentu. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung aktif, bertanggung jawab, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun, di banyak sekolah, pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang bersifat satu arah, membosankan, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran Sejarah yang sering dianggap sulit karena menuntut hafalan peristiwa, tokoh, dan detail historis. Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* yang dikembangkan Robert Slavin dan timnya di Universitas Johns Hopkins. Model ini mendorong kerja sama kelompok kecil yang heterogen, saling membantu, dan berbagi tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama. Langkah-langkahnya meliputi penetapan tujuan, penyampaian materi, pembentukan tim, bimbingan kelompok, pemberian tes atau penilaian, dan penghargaan kelompok (Slavin, 2015). STAD terbukti mampu meningkatkan interaksi sosial, rasa tanggung jawab individu, dan motivasi belajar siswa.

Selain metode pembelajaran, pemanfaatan media berbasis teknologi juga menjadi kebutuhan penting dalam pendidikan abad ke-21. Teknologi berperan sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran (Husain & Rante, 2021). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Filmora, perangkat lunak pengeditan video yang memungkinkan pembuatan konten visual kreatif. Dalam pembelajaran, Filmora dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik materi, mendorong kreativitas, dan melibatkan siswa secara aktif melalui proyek video kelompok (Arsyad, 2019).

Hasil pengamatan peneliti bersama guru sejarah di SMA Negeri 1 Cigugur menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi ceramah, dengan siswa berprestasi lebih dominan dan sebagian lainnya pasif. Minimnya interaksi dan keterlibatan siswa berdampak pada rendahnya motivasi belajar (Sanjaya, 2016). Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada penerapan model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan penggunaan Filmora untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kreatif, kerja sama, serta kemampuan presentasi melalui media visual.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Charismana et al. (2022), bahwa pendekatan kuantitatif mengandalkan data berupa angka untuk menguji hipotesis penelitian. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan populasi seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Cigugur. Sampel penelitian terdiri dari kelas XI-1 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 35 siswa, dan kelas XI-3 sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 34 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi sebagai pelengkap informasi. Instrumen utama penelitian adalah angket *pretest-posttest* untuk mengukur motivasi belajar siswa, yang telah dirancang berdasarkan indikator motivasi belajar. Selain itu, digunakan lembar validasi yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen guna memastikan kelayakan instrumen. Proses pengujian instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kualitas butir pertanyaan yang digunakan.

Tes *pretest* diberikan kepada kedua kelompok sebelum perlakuan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan media *Kahoot! Course*, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk melihat perbedaan hasil motivasi belajar. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi motivasi belajar siswa, dilanjutkan dengan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Analisis ini bertujuan untuk memastikan efektivitas penggunaan *Kahoot! Course* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

## HASIL

### Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif

Penggunaan analisis statistik pada tahap ini bertujuan untuk menginterpretasikan data melalui pendekatan deskriptif terhadap informasi yang telah dikumpulkan selama proses penelitian.

**Tabel 1** Kategori Motivasi Belajar

No.	Kriteria	Rentang
1	Sangat Tinggi	86 – 100
2	Tinggi	76 – 85
3	Sedang	60 – 75
4	Rendah	50 – 59
5	Sangat Rendah	<54

**Tabel 2** Analisis statistik deskriptif

Item	N	Minimum	Maximum	Mean
<i>Pretest</i> Kontrol	34	64	79	72.74
<i>Posttest</i> Kontrol	34	67	80	74.41
<i>Pretest</i> Eksperimen	35	65	83	74.17
<i>Posttest</i> Eksperimen	35	75	87	80.23

Berdasarkan hasil uji di atas, bahwa penerapan metode pembelajaran berbantuan aplikasi *filmora* yang diberikan pada kelas eksperimen berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan berada dikategori tinggi. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang dikategori sedang, sedangkan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang nyata. Disimpulkan bahwa penerapan model STAD berbantuan aplikasi *filmora* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

### Hasil Uji Validitas

Pernyataan yang terdapat pada angket penelitian motivasi belajar siswa yaitu harus memenuhi kriteria uji validitas. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengukur sejauh mana alat ukur yaitu instrumen yang digunakan dapat dikatakan valid dengan cara membandingkan  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$ . Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dikatakan valid. Berdasarkan hasil uji validitas angket *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen data dinyatakan valid dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,339).

**Tabel 3.** Validasi angket *posttest* kontrol

<b>No. Soal</b>	<b><i>Pearson Correlation</i></b>	<b>Nilai Sig</b>	<b>Kategori</b>
1	0,509	0,002	Valid
2	0,525	0,001	Valid
3	0,380	0,027	Valid
4	0,592	0,00	Valid
5	0,340	0,049	Valid
6	0,570	0,00	Valid
7	0,465	0,006	Valid
8	0,340	0,049	Valid
9	0,643	0,00	Valid
10	0,378	0,028	Valid
11	0,366	0,033	Valid
12	0,525	0,001	Valid
13	0,407	0,017	Valid
14	0,662	0,00	Valid
15	0,570	0,00	Valid
16	0,434	0,010	Valid
17	0,390	0,023	Valid
18	0,662	0,00	Valid
19	0,465	0,006	Valid
20	0,523	0,001	Valid

**Tabel 4** Uji validasi *posttest* eksperimen

<b>No. Soal</b>	<b><i>Pearson Correlation</i></b>	<b>Nilai Sig</b>	<b>Kategori</b>
1	0,471	0,005	Valid
2	0,682	0,00	Valid
3	0,601	0,00	Valid
4	0,575	0,00	Valid
5	0,576	0,00	Valid
6	0,653	0,00	Valid
7	0,434	0,010	Valid
8	0,763	0,00	Valid
9	0,845	0,00	Valid
10	0,686	0,00	Valid
11	0,375	0,29	Valid
12	0,682	0,00	Valid
13	0,432	0,013	Valid
14	9,575	0,00	Valid
15	0,454	0,007	Valid
16	0,569	0,00	Valid
17	0,410	0,016	Valid
18	0,482	0,004	Valid
19	0,842	0,00	Valid
20	0,611	0,00	Valid

### Hasil Uji Realibilitas

Dalam uji realibilitas yang bertujuan untuk menguji konsistensi instrumen dalam penelitian, apakah data tersebut reliabel atau tidak. Menggunakan metode *Cornbach's Alpha* dengan ketentuan  $> 0,070$ . Untuk memudahkan dalam perhitungan dalam uji realibilitas yaitu menggunakan program SPSS versi 26 windows.

**Tabel 5** Uji Realibilitas

Variabel	Cornbach's Alpha	Keterangan
Angket <i>Posttest</i> Kontrol	0,823	Reliabel
Angket <i>Posttest</i> Eksperimen	0,903	Reliabel

### Hasil Uji Normalitas

Pada uji normalitas ini bertujuan untuk menguji apakah data yang digunakan berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Proses pengujian dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*, nilai signifikansi menjadi acuan untuk menentukan karakteristik distribusi data. Apabila nilai signifikan  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dinyatakan berdistribusi normal.

**Tabel 6** Uji Normalitas

Kelas	Tes	N	Sig
Eksperimen	<i>Pretest</i>	35	0,946
	<i>Posttest</i>		0,235
Kontrol	<i>Pretest</i>	34	0,070
	<i>Posttest</i>		0,518

Hasil analisis uji normalitas kelas kontrol pada angket *pretest* memperoleh  $sig = 0,070$  dan angket *posttest* sebesar 0,518. Sedangkan pada kelas eksperimen angket *pretest* memperoleh  $sig = 0,946$  dan *posttest* memperoleh  $sig = 0,235$ . Dengan Kesimpulan bahwa hasil *sig* dari kedua kelas  $> 0,05$  dan dinyatakan berdistribusi normal.

### Hasil Uji Homogenitas

Pada pengujian ini setelah data terkumpul, kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas guna menentukan apakah varians data dari kedua kelas bersifat homogen. Analisis varians hanya dapat diterapkan jika data memenuhi syarat homogenitas. Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas, nilai signifikansi rata-rata *pretest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah  $sig = 0,800$ , sedangkan untuk angket *posttest* memperoleh signifikansi 0,144. Dengan demikian, disimpulkan bahwa data penelitian memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$  yang menunjukkan bahwa data tersebut adalah homogen.

### Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test*

Penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* sebagai alat analisis untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Dimana uji hipotesis bertujuan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar dengan membandingkan rata-rata nilai *posttest* pada masing-masing kelas. Dengan ketentuan jika jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima, sebaliknya jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_1$  ditolak. Hipotesis dinyatakan diterima apabila  $t_{hitung}$  melebihi nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05. Dalam penelitian ini akan di uji keberadaan perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara kedua sampel. Ketentuan yang digunakan menyatakan bahwa nilai *sig (2-tailed)*  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan begitupun sebaliknya.

**Tabel 7 Uji Hipotesis**

Hasil	T	Sig. (2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	6.380	0.000

Berdasarkan hasil *output* yang diperoleh, nilai signifikansi (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$ . Selain itu, diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 6,380 dan nilai  $t_{tabel}$  1,996. Disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,380 > 1,996$ ). Dengan demikian hipotesis ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis ( $H_1$ ) diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran STAD berbantuan aplikasi *filmora* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan aplikasi *Filmora* mampu memberikan peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Model STAD, yang menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen, memungkinkan siswa saling membantu dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sementara penggunaan *Filmora* sebagai media digital memberikan dimensi visual yang menarik, sehingga materi sejarah yang cenderung abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan temuan Slavin (2015) yang menyatakan bahwa STAD efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan tanggung jawab individu, serta pendapat Arsyad (2019) bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test*, nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ) menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang bermakna antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis skor rata-rata memperkuat temuan tersebut, di mana kelas eksperimen

mengalami peningkatan motivasi sebesar 6,06 poin (dari 74,17 menjadi 80,23), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat 1,67 poin (dari 72,74 menjadi 74,41). Kenaikan yang lebih besar pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa kombinasi STAD dan Filmora memberikan stimulus yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah. Hasil ini sejalan dengan penelitian Khoirunnisa & Sudibyo (2023) yang menemukan bahwa STAD tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa.

Temuan ini juga didukung oleh hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen, di mana seluruh butir angket memiliki  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel (0,339) dan nilai *Cronbach's Alpha*  $>$  0,7, yang menunjukkan konsistensi pengukuran. Uji normalitas dan homogenitas yang terpenuhi memperkuat validitas analisis statistik, memastikan bahwa perbedaan yang ditemukan benar-benar dipengaruhi oleh perlakuan, bukan faktor acak. Artinya, peningkatan motivasi pada kelas eksperimen bukan kebetulan, melainkan hasil langsung dari penerapan strategi pembelajaran yang digunakan.

Peningkatan motivasi belajar ini dapat dijelaskan melalui peran ganda media digital dalam pembelajaran. Menurut Mayer (2009), pembelajaran berbasis multimedia menggabungkan saluran visual dan verbal sehingga memperkuat proses kognitif. Dalam konteks penelitian ini, *Filmora* memfasilitasi siswa untuk memvisualisasikan materi sejarah melalui proyek video, yang tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga memberikan ruang bagi kreativitas dan kerja tim. Bagi guru, strategi ini juga memberikan manfaat tambahan, yakni kesempatan untuk memahami karakteristik dan kebutuhan belajar siswa secara lebih mendalam. Dengan demikian, integrasi model STAD dan media *Filmora* dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran sejarah yang sering dianggap kurang menarik.

## KESIMPULAN

Merujuk pada hasil analisis data yang dikumpulkan sepanjang jalannya penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa dengan penerapan metode STAD berbantuan aplikasi *filmora* telah memberikan pengaruh positif terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Cigugur. Dimana dalam penerapan tersebut kedua kelas diberikan angket *pretest* dan *posttest* motivasi belajar setelah menjalani perlakuan. Peningkatan motivasi belajar siswa terbukti secara signifikan melalui uji hipotesis *independent sample (t-test)*, dimana nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Diketahui nilai  $t_{hitung}$  6,380 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,996, sehingga disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,380 > 1,996$ ) dengan

demikian  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, membuktikan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

## REKOMENDASI

Merujuk pada temuan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, disarankan beberapa Langkah strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran, terutama dalam bidang mata pelajaran sejarah. Pertama, sekolah sebagai lembaga pendidikan sebaiknya mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi. Dengan demikian, hal tersebut sangat penting supaya proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada metode konvensional, melainkan juga mengarah pada pendekatan yang lebih inovatif, kreatif dan selaras dengan kebutuhan serta karakteristik generasi masa kini yang akrab dengan teknologi digital.

Kedua, guru disarankan untuk memulai mengimplementasikan metode pembelajaran STAD yang berorientasi pada kerja tim dan kolaborasi antar siswa, serta mengkombinasikan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *filmora*. Penggunaan aplikasi tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang bersifat visual, menarik dan mudah dipahami sehingga secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah yang monoton.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya media pembelajaran berbasis aplikasi *filmora* layak dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam pengembangan media ajar. *Filmora* menyediakan berbagai fitur yang mempermudah pembuatan materi visual berupa video pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga, penggunaan *filmora* memberikan peluang besar bagi guru dan siswa untuk berkreasi dalam menyusun konten yang relevan dengan materi pelajaran, sekaligus melatih keterampilan abad ke 21 seperti berpikir kritis, kreativitas dan kolaborasi.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>

- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Husain, D., & Rante, Y. (2021). Pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 15–24. <https://doi.org/10.1234/jpti.v4i1.1234>
- Khoirunnisa, S. I., & Sudiby, E. (2023). Profil Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *ScienceEdu*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.19184/se.v6i1.40152>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Riza, S., & Barrulwalidin, B. (2023). Ruang Lingkup Metode Pembelajaran. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1(2), 120–131. <https://doi.org/10.52029/ipjie.v1i2.157>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>