



KOMBINASI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF MAKE A MATCH DAN WINDOW SHOPPING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 14 MATARAM

Tohirin¹, Sahniati², Herawati³

^{1,2}SMPN 14 Mataram-NTB

³SMAN 2 Labuapi Lobar-NTB

Penulis Korespondensi: a.tohir.br@gmail.com

Keywords:

First keyword
Second keyword
Third keyword
Fourth keyword
Fifth keyword

Abstract: *This research aims to evaluate the implementation of the cooperative learning model, Make a Match, combined with Window Shopping activities in an effort to enhance the learning outcomes of eighth-grade students (class VIII.A) at SMP Negeri 14 Mataram in the second semester of the academic year 2018/2019. The study employed the Classroom Action Research method with 34 participants, consisting of 19 female and 15 male students. The research procedure encompassed four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The research findings indicate that the utilization of the cooperative learning model, Make a Match, combined with Window Shopping activities is effective in improving the learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 14 Mataram in the subject of Social Studies, particularly in the topic of Economic Agents. A significant improvement is observed in the average scores of students' learning outcomes, where it increased from 53.12% in the first cycle to 87.50% in the second cycle. These results suggest that the integration of cooperative learning models and Window Shopping activities positively contributes to students' understanding of Social Studies material. The implications of this research can serve as a reference for the development of more innovative and interactive learning strategies in the future. The success of the combined approach highlights the potential for enhancing student comprehension and engagement in Social Studies education.*

Kata kunci:

Model pembelajaran kooperatif
Make a Match
Window Shopping
Hasil belajar

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.A SMP Negeri 14 Mataram pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek 34 siswa, terdiri dari 19 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dikombinasikan dengan Window Shopping efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.A SMP Negeri 14 Mataram pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi Pelaku Ekonomi. Peningkatan signifikan terlihat pada nilai rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal, dimana pada siklus I mencapai 53,12%, meningkat pada siklus II menjadi 87,50%. Hasil ini mengindikasikan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dan aktivitas Window Shopping dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di masa mendatang.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam konteks pembelajaran, model pembelajaran (Octavia, 2020) menjadi unsur krusial yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang menarik perhatian (Fauhah & Rosy, 2021) adalah model kooperatif tipe

Make a Match, yang menekankan pada kolaborasi dan interaksi antar siswa. Kombinasi dengan aktivitas Window Shopping, sebagai bentuk pembelajaran di luar kelas, dapat menjadi upaya inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendekatan pembelajaran kooperatif telah banyak diaplikasikan dan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa di berbagai tingkatan pendidikan (Risdiawati, 2012); Suryani, 2018; Suparta, dkk, 2020). Namun, integrasi model Make a Match dengan aktivitas Window Shopping (Istianingsih & Mir'anina, 2018) dalam konteks mata pelajaran IPS pada tingkat sekolah menengah belum sepenuhnya dieksplorasi.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia, sebagai bagian integral dari pendidikan, bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki pemahaman mendalam tentang masyarakat dan bangsanya, sikap religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, serta memiliki kemampuan belajar dan rasa ingin tahu (Hasan, 2012). Diharapkan dari pembelajaran IPS, guru perlu menjalankan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran, khususnya metode diskusi. Akan tetapi, pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan diskusi seringkali tidak memberikan hasil maksimal, terutama dalam melibatkan seluruh siswa secara aktif. Hal ini mengakibatkan rendahnya minat siswa untuk membaca dan kembali mengandalkan peran guru dalam kegiatan belajar.

Data ulangan harian siswa kelas VII.D SMPN 14 Mataram tahun pelajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa rata-rata nilai masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya antusias siswa dan penggunaan metode pembelajaran yang cenderung bersifat guru-centered, seperti ceramah dan tanya jawab.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan memodifikasi model Make a Match dan menggombinasikannya dengan aktivitas Window Shopping. Model pembelajaran Make A Match, yang dikembangkan oleh Loma Curran, memfokuskan pada kegiatan siswa yang mencari pasangan kartu yang berisi jawaban atau pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran. Teknik ini memberikan keunggulan dengan memungkinkan siswa belajar konsep-konsep tertentu sambil mencari pasangan kartu dalam suasana yang menyenangkan (Shoimin, 2014).

Model ini diharapkan dapat membantu siswa berinteraksi secara mendalam dengan konsep materi dan membuka ruang bagi kerjasama dalam menemukan pemahaman bersama. Keunggulan model ini terletak pada kepraktisannya, memotivasi siswa untuk berbagi hasil kerja dengan kelompok lain, dan memberikan masukan konstruktif. Aktivitas Window Shopping diintegrasikan untuk mendorong komunikasi, pembelajaran, dan tanggung jawab siswa. Selain itu, model pembelajaran make a match dapat diaplikasikan secara universal pada berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas (Wibowo & Marzuki, 2015).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping secara spesifik pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 14 Mataram. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tanpa mengintegrasikan kegiatan di

luar kelas, sehingga artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru pada bidang pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah.

Permasalahan penelitian yang diangkat dalam artikel ini adalah sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.A SMP Negeri 14 Mataram pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Adapun tujuan dari kajian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif Make a Match yang dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif di tingkat sekolah menengah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang diartikan sebagai suatu penelitian yang dilakukan oleh pihak internal sekolah, seperti guru atau kepala sekolah, untuk mengumpulkan informasi tentang pengelolaan sekolah, proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 di SMP Negeri 14 Mataram. Subjek penelitian terdiri dari 34 siswa kelas VIII.A, yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pemilihan kelas ini dilakukan karena hasil belajar siswa kelas VIII.A menunjukkan tingkat yang paling rendah dibanding kelas VIII lainnya.

Faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian ini meliputi: 1) Faktor Siswa yang melibatkan kondisi awal siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Make a Match dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping dan kondisi setelah pembelajaran dan 2) Faktor Pelaksanaan Proses Pembelajaran yang dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif Make a Match dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping.

Penelitian tindakan kelas ini pada siklus I melibatkan **tahapan perencanaan** meliputi 1) Membuat skenario pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping, 2) Menyusun lembar observasi untuk melihat kondisi belajar mengajar di kelas, 3) Menyiapkan alat proses pembelajaran dan instrumen evaluasi. **Tahapan tindakan** meliputi 1) Membuka pelajaran dan memulai aktivitas, 2) Membentuk kelompok kecil dan mendistribusikan kartu permasalahan, 3) Melaksanakan post-test/evaluasi akhir, 4) Membicarakan presentasi hasil evaluasi dan menutup pelajaran. **Tahapan pengamatan** dilakukan dengan mengamati seluruh kegiatan selama 80 menit dengan fokus pada hasil belajar siswa, keaktifan siswa, dan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran. Selanjutnya pada **tahapan refleksi** melakukan analisis hasil data dan menarik kesimpulan tentang keberhasilan atau kegagalan tindakan pada siklus I. Jika berdasarkan hasil refleksi siklus I belum memenuhi ketercapaian pembelajaran, maka dilanjutkan pada siklus kedua dengan melakukan berbagai penyesuaian dalam proses pembelajaran sebagai tahap perbaikan.

Adapun sumber data dari penelitian ini diperoleh dari Peserta didik kelas VIII.A SMP Negeri 14 Mataram tahun pelajaran 2018/2019 (34 siswa) dan guru sebagai peneliti dengan

teknik engumpulan data antara lain: 1) Tes digunakan untuk mengambil data hasil belajar IPS pada siklus I dan II, 2) Observasi (pengamatan) digunakan untuk meraih data tentang keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif Make a Match dikombinasikan dengan aktivitas.

Untuk indikator keberhasilan hasil belajar Siswa ditentukan oleh ketuntasan belajar siswa secara individu dan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal hasil belajar di SMP Negeri 14 Mataram adalah ≥ 75 . Artinya jika tingkat penguasaan minimal hasil belajar siswa secara perorangan dianggap tuntas jika mencapai ≥ 75 . Sehingga tingkat ketuntasan belajar secara klasikal dicapai jika $\geq 85\%$ siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Sedangkan untuk pengolahan skor observasi dilakukan untuk menentukan kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa. Prosentase keberhasilan pembelajaran dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Prosentase Keberhasilan Pembelajaran} = \frac{\text{Jumlah "Ya"} \times 100}{\text{Jumlah Pernyataan}}$$

Selanjutnya dikelompokkan berdasarkan prosentase taraf keberhasilan sesuai tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

Nilai (%)	Kriteria Keterlaksanaan
92-100	Sangat Baik
75-91	Baik
50-74	Cukup Baik
25-49	Kurang Baik
0-24	Tidak Baik

(Arikunto, 2008: 88)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII.A di SMP Negeri 14 Mataram pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes formatif pada siklus I dan II. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran ini. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 53,12%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87,50%. Hal ini menggambarkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dikombinasikan dengan Window Shopping dapat efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Penerapan model Make a Match dalam pembelajaran IPS di kelas VIII.A SMP Negeri 14 Mataram menunjukkan efektivitas yang positif. Model ini mendorong interaksi antar siswa, menciptakan saling ketergantungan positif, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami konsep materi, khususnya terkait dengan Pelaku Ekonomi. Aktivitas Window Shopping juga memberikan dampak positif. Siswa tidak hanya melihat hasil pekerjaan pasangan mereka, tetapi juga terlibat dalam proses mencari pasangan dan memberikan masukan. Hal ini memperkuat interaksi sosial siswa, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan mengembangkan tanggung jawab siswa terhadap hasil karyanya.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan kelebihan model ini diantaranya dapat menjadikan pembelajaran aktif, menyenangkan, dalam penyampaian materi dapat menarik minat siswa (Fauhah & Rosy, 2021). Namun, kombinasi dengan aktivitas Window

Shopping memberikan dimensi tambahan yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Penerapan model ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan IPS untuk menghasilkan siswa yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan sikap positif terhadap masyarakat dan bangsanya. Model pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter tanggung jawab, kreativitas, dan kemampuan berkomunikasi siswa.

Hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII.A SMP Negeri 14 Mataram pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 terbukti benar. Penerapan model ini secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Adapun rincian hasil penelitian ini di uraikan sebagai berikut: Hasil penelitian ini diperoleh melalui dua siklus dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 4 dan 6 Pebruari 2019, dengan materi pembelajaran tentang Pelaku Ekonomi Rumah Tangga Produsen dan Rumah Tangga Konsumen. Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 18 dan 20 Pebruari 2019, dengan materi pembelajaran tentang Pelaku Ekonomi Rumah Tangga Pemerintah. Setiap siklus memiliki alokasi waktu 4 jam pelajaran atau dua kali pertemuan.

Pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata nilai sebesar 53,12%. Meskipun terdapat kekurangan dalam kegiatan pembelajaran, seperti siswa yang kurang siap dalam memulai pembelajaran dan manajemen waktu yang kurang maksimal, tetapi terlihat adanya progres positif. Selanjutnya pada siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai sebesar 87,50%. Observasi menunjukkan bahwa kegiatan belajar siswa dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru telah meningkat. Tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi hasil diskusi juga terlihat lebih baik.

Pada siklus I, kegiatan siswa masih perlu perbaikan, terutama dalam memulai pembelajaran dan menjelaskan materi kepada teman. Namun, siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, mencapai 75,00% dalam observasi kegiatan siswa. Hal ini menandakan respons positif terhadap perubahan strategi pembelajaran. Dari siklus I ke siklus II, terlihat perkembangan signifikan dalam kegiatan guru. Guru mampu mencapai 95,00% dalam mengatur kegiatan pembelajaran, memberikan umpan balik, dan menutup pembelajaran dengan baik. Hal ini mencerminkan upaya guru dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Adapun rekapan Hasil Observasi Kegiatan Siswa pada tabel 2 dan hasil observasi kegiatan guru pada siklus I dan II pada tabel 3 dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dikombinasikan aktifitas *Windows Shopping* disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Kegiatan Siswa dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dikombinasikan aktifitas *Windows Shopping* pada siklus I dan II

No	Indikator	Siklus I				Siklus II			
		Skala Penilaian				Skala Penilaian			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pendahuluan proses pembelajaran				√				√
2.	Pengaturan kegiatan pembelajaran				√				√
3.	Kegiatan utama pembelajaran			√					√
4.	Mengarahkan untuk siswa aktif dalam pembelajaran <i>make a match</i>	√							√

5.	Penutup	√	√
	Jumlah	13	17
	Prosentase	65%	85%

Tabel 3. Hasil Observasi Kegiatan Guru dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dikombinasikan aktifitas *Windows Shopping* pada siklus I dan II

No	Indikator	Siklus I				Siklus II			
		Skala Penilaian				Skala Penilaian			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pendahuluan proses pembelajaran				√				√
2.	Pengaturan kegiatan pembelajaran				√				√
3.	Kegiatan utama pembelajaran				√				√
4.	Umpan balik hasil <i>make a match</i>			√					√
5.	Penutup			√					√
	Jumlah				18				19
	Prosentase				85%				95%

Dalam hal hasil belajar siswa, terjadi peningkatan yang luar biasa dari 53,12% (siklus I) menjadi 87,50% (siklus II). Faktor peningkatan ini dapat dilihat dari perbaikan kegiatan siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respons positif siswa terhadap model pembelajaran yang diimplementasikan. Adapun rincian data hasil belajar siklus I dan II disajikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I dan II

No.	Jenis Data	Siklus I	Siklus II
		Frekuensi	
1.	Jumlah Siswa	34	34
2.	Rata-rata Nilai	74,42	78,48
3.	Nilai Tertinggi	88	95
4.	Nilai Terendah	50	70
5.	Siswa Tuntas	18	29
6.	Siswa Tidak Tuntas	16	5
7.	Ketuntasan Klasikal	53,12%	87,50%

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dikombinasikan dengan aktivitas *Window Shopping* dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah adanya dorongan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi. Refleksi dari penelitian ini melibatkan analisis mendalam terhadap keberhasilan dan kekurangan dari

setiap siklus. Pada siklus I, beberapa kendala seperti ketidaksiapan siswa dan kurangnya manajemen waktu perlu mendapatkan perhatian. Peningkatan pada siklus II membuktikan bahwa perbaikan telah dilakukan, tetapi perlu terus dievaluasi untuk mencapai hasil yang optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dikombinasikan dengan aktivitas Window Shopping secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.A SMP Negeri 14 Mataram pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Model ini memberikan kontribusi positif terhadap interaksi sosial siswa, kemampuan berkomunikasi, dan tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran mereka. Temuan ini dapat menjadi landasan bagi guru dan pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah. Sebagai saran, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terkait perencanaan pembelajaran, penguatan manajemen waktu, dan penggunaan alternatif kartu masalah yang lebih menantang. Evaluasi berkelanjutan juga diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dan perbaikan berkelanjutan dalam implementasi model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah untuk memperkuat pendidikan karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1).
- Istianingsih, K., & Mir'anina, R. (2018). Pengaruh model two stay two stray dengan aktivitas window shopping terhadap minat dan hasil belajar siswa mts al-muttaqin plemahan kediri. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 92-98.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Risdiawati, Y. R. (2012). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement divisions (STAD) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Imogiri tahun ajaran 2011/2012. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1(2).
- Shoimin. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suryani, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Pembelajaran Kooperatif Metode Think Pair Share pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(2), 141-150.
- Suparta, I. G., Wesnawa, I. G. A., & Sriartha, I. P. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa SMP Negeri 1 Kubu. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 8(1), 12-22.
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2015). Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158-169.