

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *STOP MOTION*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH INDONESIA  
SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 BATAM  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**THE APPLICATION OF THE LEARNING MEDIA *STOP MOTION* ANIMATION  
TO THE HISTORY OF INDONESIA LEARNING OUTCOMES OF  
STUDENTS CLASS X SMK NEGERI 1 BATAM  
LESSON YEAR 2019/2020**

**Nindri Eka Yuliani<sup>1</sup>, Afrinel Okwita<sup>2</sup>**

*(Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau Kepulauan, Batam, Indonesia)*  
[ekanindri21@gmail.com](mailto:ekanindri21@gmail.com), [aaftuteh@gmail.com](mailto:aaftuteh@gmail.com)

**Abstrak**

Media yang diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran sejarah Indonesia tidak bervariasi, sehingga siswa merasa bosan dalam mempelajari sejarah Indonesia dan tidak memahami materi pelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa atau tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran animasi stop motion terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X SMK Negeri 1 Batam tahun pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil perhitungan, penerapan media pembelajaran animasi stop motion ternyata membawa dampak yang baik bagi siswa, yakni hasil belajar meningkat. Diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen adalah sebesar 86, sedangkan kelas kontrol sebesar 80. Setelah melakukan analisis uji-t, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 5,424 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,668 dengan taraf signifikansi 0,05. Oleh karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka disimpulkan bahwa pengujian menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ), yaitu terdapat peningkatan hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X SMK Negeri 1 Batam T.P. 2019/2020 setelah diterapkannya media pembelajaran animasi stop motion.

**Kata kunci:** *Media pembelajaran stop motion, sejarah Indonesia, hasil belajar.*

**Abstract**

The media applied by the teacher during the learning process of Indonesian history did not vary, so that students felt bored in studying Indonesian history and did not understand the subject matter. This results in low student learning outcomes or not reaching the predetermined KKM. The purpose of this study was to determine the application of stop motion animation learning media to the learning outcomes of Indonesian history for class X students of SMK Negeri 1 Batam in the 2019/2020 academic year. Based on the calculation results, the application of stop motion animation learning media has a good impact on students, namely increased learning outcomes. Obtained an average value of the experimental class was 86, while the control class was 80. After performing the t-test analysis, the t-test obtained was 5.424 and the t table was 1.668 with a significance level of 0.05. Because the value of  $t_{count} > t_{table}$ , it is concluded that the test accepts the alternative hypothesis ( $H_a$ ), namely that there is an increase in the learning outcomes of Indonesian history for class X students of SMK Negeri 1 Batam T.P. 2019/2020 after the implementation of stop motion animation learning media.

**Keywords:** *Stop motion learning media, Indonesian history, learning outcomes.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya pedagogis untuk mentransfer sejumlah nilai yang dianut oleh masyarakat suatu bangsa kepada sejumlah subjek didik melalui proses pembelajaran (Munir, 2017: 53). Dengan adanya pendidikan, maka timbullah dalam diri seseorang untuk berlomba- lomba dan memotivasi diri menjadi lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan.

Pendidikan dirancang dan disusun dalam suatu kurikulum yang mana sudah ditetapkan oleh pemerintah. Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia pada saat ini ditandai dengan adanya perubahan dan perbaikan mutu pendidikan, pemerintahan telah banyak melakukan usaha- usaha yang berkaitan ke arah itu. Salah satu yang dapat dilihat adalah pembaharuan dan penyempurnaan kurikulum bidang pendidikan (Agustini, 2019: 1). Seluruh jenjang sekolah di Indonesia, termasuk SMK Negeri 1 Batam, telah menerapkan kurikulum 2013 revisi 2018. Dalam kurikulum ini, terdapat salah satu mata pelajaran wajib yaitu mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan PPL (Program Pengalaman Lapangan) sejak bulan September sampai November 2019 mengenai pengalaman para siswa, belajar menjadi hal yang menyenangkan apabila guru dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat menunjang motivasi dan minat belajar siswa yang kemudian berpengaruh pada hasil belajarnya. Namun, selama proses pembelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Batam, media yang digunakan oleh guru tidak bervariasi. Selain itu, guru mata pelajaran sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dalam mempelajari Sejarah Indonesia. Walaupun sudah menggunakan media, seperti *Microsoft Power Point*, tetapi masih banyak siswa yang tidak memahami materi pelajaran. Siswa juga hanya ditugaskan meringkas bab demi bab tanpa penjelasan materi. Selain itu, masih banyak siswa yang lebih minat terhadap mata pelajaran kejuruan dari pada mata pelajaran umum seperti PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, terlebih lagi Sejarah Indonesia itu sendiri. Hal ini ternyata berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Batam yang rendah atau tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Dengan keadaan yang terjadi di kelas X SMK Negeri 1 Batam, maka harus ada upaya memperbaiki media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia bagi guru. Media pembelajaran itu penting dalam proses mentransfer ilmu. Salah satu upaya yang dapat

dilakukan adalah melakukan inovasi dalam media pembelajaran. Untuk melihat hasil belajar siswa dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran audio visual berupa animasi *stop motion*.

*Stop motion* adalah teknik membuat animasi atau film dari potongan gambar yang dibuat seolah menjadi berhubungan satu sama lain, sehingga membentuk suatu gerakan atau cerita (Gasong, 2018 : 322). Jenis *stop motion* yang digunakan peneliti adalah *cutout* atau menggunakan potongan- potongan gambar. *Stop motion* ini dirancang dan diciptakan sendiri oleh peneliti sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia. Peneliti menggunakan media pembelajaran *stop motion*, karena menurut peneliti media ini adalah media yang unik dan belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas X SMK Negeri 1 Batam. Dengan animasi *stop motion*, tampilan akan terlihat lebih berwarna dan dapat dilatarbelakangi dengan musik- musik bertema perjuangan. Animasi *stop motion* mempunyai keunikan tersendiri yaitu pergerakan objeknya patah- patah namun tetap artistik (Rahmah, 2014 : 130).

Banyak penelitian yang mengangkat permasalahan yang sama namun berbeda dari segi objek penelitian. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Novia Ervinalisa yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Mata Pembelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. Penelitian ini mengulas tentang keberhasilan dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia dengan cara menerapkan media pembelajaran animasi, yaitu *Powtoon*. Dengan adanya penerapan media *Powtoon* ini, ternyata telah membawa pengaruh dan dampak yang baik bagi siswa. Tidak hanya termotivasi, melainkan siswa jadi menyukai mata pelajaran sejarah dan tujuan pembelajaran sejarah pun tercapai.

Penelitian di atas tentu saja relevan dengan penelitian ini, karena secara umum kedua penelitian ini ingin membawa perubahan dan kemajuan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia. Sedangkan secara khusus, kedua penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa animasi. Hanya saja penelitian di atas menggunakan *Powtoon* sedangkan penelitian peneliti menggunakan *stop motion*.

## **METODOLOGI**

Berdasarkan masalah yang akan diteliti, penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat

diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016: 72). Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah *Quasi Experimental Design*. Objek dalam penelitian ini menggunakan eksperimen jenis *Nonequivalent Control Group Design*.

Dalam penelitian ini populasi yang ditetapkan adalah seluruh siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Batam. Sedangkan dalam penentuan sampel peneliti memilih kelas X TKJ 1 sebagai kelas eksperimen, kelas X TKJ 2 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan media pembelajaran *stop motion*. Sedangkan pada kelas kontrol diterapkan media *Microsoft Power Point*.

Menurut Sugiyono (2016: 102), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Untuk melihat hasil belajar siswa, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes. Purwanto (2011: 56) mendefinisikan tes sebagai alat ukur pengumpulan data yang mendorong peserta memberikan penampilan maksimal. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda berjumlah 40 butir soal dengan 4 pilihan jawaban (a, b, c, dan d). Apabila menjawab benar akan diberi skor 1, sedangkan yang menjawab salah akan diberi skor 0.

Untuk menentukan butir soal yang valid sebelum mengumpulkan data, peneliti melakukan analisis instrumen dengan cara menguji validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20, uji tingkat kesukaran, serta uji daya pembeda soal. Setelah melakukan analisis butir soal dan mengumpulkan data penelitian, peneliti akan lanjut ke tahap teknik analisis data. Dalam teknik analisis data, peneliti melakukan uji normalitas data menggunakan Chi-Kuadrat ( $\chi^2$ ), dan uji homogenitas. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka langkah terakhir yang dilakukan adalah melakukan uji-T atau uji hipotesis.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian quasi eksperimen yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Animasi *Stop Motion* terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Batam Tahun Pelajaran 2019/2020”. Dalam penelitian ini, peneliti membagi subjek menjadi dua kelompok, yaitu kelas X TKJ 1 kelas eksperimen dan kelas X TKJ 2 sebagai kelas kontrol.

Setelah melaksanakan penelitian pada kelas sampel, maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian

Kelompok Perlakuan	Data Statistik									
	N	$\Sigma x$	$X_{max}$	$X_{min}$	R	$\bar{x}$	Mo	Me	S	$S^2$
Kelas Eksperimen	34	2924	100	60	40	86	92	90	10,53	110,78
Kelas Kontrol	34	2380	88	44	44	70	80	70	13,62	185,45

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen memiliki jumlah nilai sebesar 2924, nilai tertinggi sebesar 100, nilai terendah sebesar 60, nilai rata-rata sebesar 86, nilai tengah sebesar 90, nilai yang paling banyak muncul sebesar 92, simpangan baku sebesar 10,53, dan variansi sebesar 110,78. Sedangkan kelas kontrol memiliki jumlah nilai sebesar 2380, nilai sebesar 88, nilai terendah sebesar 44, nilai rata-rata sebesar 70, nilai tengah sebesar 70, nilai yang paling banyak muncul sebesar 80, simpangan baku sebesar 13,62, dan variansi sebesar 185,45.

Sebelum peneliti melakukan uji hipotesis, data hasil penelitian harus memenuhi kriteria bahwa data berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang homogen. Untuk memenuhi kriteria tersebut, maka peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk melakukan uji normalitas, peneliti menggunakan jenis uji normalitas Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ) pada ukuran atau taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji chi kuadrat, untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran animasi *stop motion* diperoleh nilai  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 4,660 dan untuk kelas kontrol dengan menggunakan media *Microsoft Power Point*  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 9,008. Berdasarkan tabel Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ) yang dapat diperhatikan pada lampiran 28, maka didapat  $\chi^2_{tabel}$  sebesar 11,070. Dari kedua kelas di atas, diperoleh  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ . Jadi, dari perhitungan uji normalitas tersebut disimpulkan bahwa data kedua kelas tersebut menerima hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu data berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya, dapat diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Perhitungan Uji Normalitas

Kelas Perlakuan	N	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Keterangan
Kelas Eksperimen	34	4,660	11,070	Berdistribusi Normal
Kelas Kontrol	34	9,008	11,070	Berdistribusi Normal

Setelah melakukan uji normalitas, peneliti lanjut kepada tahap uji homogenitas. Metode untuk melakukan uji homogenitas ini adalah dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Uji homogenitas populasi dilakukan menggunakan uji F pada ukuran atau taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 5% atau 0,05.

Untuk menguji apakah varian kedua sampel homogen, maka digunakan uji homogenitas menggunakan rumus:

$$f_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Sebelum mencari  $F_{hitung}$ , peneliti menentukan  $F_{tabel}$  terlebih dahulu dengan cara :

$$f_{tabel} = (\alpha, dk_{pembilang}, dk_{penyebut})$$

$$dk_{pembilang} = n1-1 = 34-1 = 33$$

$$dk_{penyebut} = n2-1 = 34-1 = 33$$

$$f_{tabel} = (\alpha, dk_{pembilang}, dk_{penyebut})$$

$$f_{tabel} = (0,05, 33, 33)$$

$$f_{tabel} = \mathbf{1,81}$$

Setelah  $F_{tabel}$  diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah mencari  $F_{hitung}$  :

$$f_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$f_{hitung} = \frac{185,45}{110,78}$$

$$f_{hitung} = \mathbf{1,67}$$

Karena  $F_{hitung} (1,67) < F_{tabel} (1,81)$ , maka data dari kedua kelas tersebut dinyatakan homogen.

Untuk lebih jelasnya, dapat diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Perhitungan Uji Homogenitas

Kelompok Perlakuan	N	Jumlah Skor	$\bar{x}$	Varians Data	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Kelas Eksperimen	34	2924	86	110,78	1,67	1,81
Kelas Kontrol	34	2380	70	185,45		

Dengan terujinya normalitas dan homogenitas variansi populasi kelompok data maka kedua kelas penelitian tersebut telah memenuhi persyaratan analisis untuk menguji hipotesis. Untuk melakukan pengujian hipotesis, peneliti menentukan nilai  $t_{tabel}$  terlebih dahulu. Nilai  $t_{tabel}$  yang diperoleh untuk uji-t pada taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 5% atau 0,05. Untuk melakukan uji hipotesis dapat menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x}_1 \text{ (skor rata-rata kelas eksperimen)} &= 86 \\ \bar{x}_2 \text{ (skor rata-rata kelas kontrol)} &= 70 \\ s_1^2 \text{ (ragam/variansi kelas eksperimen)} &= 110,78 \\ s_2^2 \text{ (ragam/variansi kelas kontrol)} &= 185,45 \\ n_1 \text{ (jumlah siswa kelas eksperimen)} &= 34 \\ n_2 \text{ (jumlah siswa kelas kontrol)} &= 34 \end{aligned}$$

1. Menentukan  $t_{tabel}$

$$dk = (n_1+n_2)-2$$

$$dk = (34+34)-2$$

$$dk = \mathbf{66}$$

$$t_{tabel} = (\alpha, dk)$$

$$t_{tabel} = (0,05, 66)$$

$$t_{tabel} = \mathbf{1,668}$$

2. Mencari  $t_{hitung}$  :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{86 - 70}{\sqrt{\frac{110,78}{34} + \frac{185,45}{34}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{16}{\sqrt{32,5 + 54,5}}$$

$$t_{hitung} = \frac{16}{\sqrt{8,7}}$$

$$t_{hitung} = \frac{16}{\sqrt{2,95}}$$

$$t_{hitung} = \mathbf{5,424}$$

Karena  $t_{hitung} (5,424) > t_{tabel} (1,668)$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Untuk lebih jelasnya, peneliti sudah meringkas ke dalam bentuk tabel seperti berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Perhitungan Uji Perbedaan (Uji-T)

Kelas Perlakuan	N	dk(n-1)	$\bar{x}$	S	S <sup>2</sup>	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Kelas Eksperimen	34	33	86	10,53	110,78	54,24	1,668
Kelas Kontrol	34	33	70	13,62	185,45		

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka pengujian menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ), yaitu terdapat peningkatan hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X SMK Negeri 1 Batam T.P. 2019/2020 setelah diterapkannya media pembelajaran animasi *stop motion* dengan rata-rata nilai sebesar 86.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran animasi *stop motion* terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X SMK Negeri 1 Batam tahun pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dikemukakan peneliti, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah : (1) Hasil pengujian hipotesis menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yaitu terdapat peningkatan hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X SMK Negeri 1 Batam T.P. 2019/2020 setelah diterapkannya media pembelajaran animasi *stop motion*. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *Separated Varians*, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $5,424 > t_{tabel}$  sebesar 1,668. (2) Kelas yang menerapkan media pembelajaran animasi *stop motion* memiliki nilai rata-rata sebesar 86 dan kelas yang menggunakan media *Microsoft Power Point* memiliki nilai rata-rata sebesar 70.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian yang diperoleh, peneliti ingin mengemukakan beberapa saran untuk memperbaiki daya tarik proses pembelajaran sejarah Indonesia yang kemudian berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut :

1. Sekolah diharapkan agar turut aktif dalam memperbaiki kualitas kegiatan pembelajaran yang kemudian akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dan meningkatnya mutu sekolah dengan adanya inovasi baru dalam penerapan media pembelajaran.
2. Guru disarankan untuk dapat menerapkan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tetap termotivasi dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai media pembelajaran disarankan untuk melakukannya dengan lebih baik, memilih materi ajar yang lebih luas, dan waktu penelitian yang tepat sehingga penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak.

## REFERENSI



- Agustini, Y. S. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Riau Kepulauan.
- Aqib, Z. (2013). *Model- Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Dewi, N. R. (2017). *Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah (GLS) pada Mata Pelajaran IPS Terpadu terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Islam Nurul Jadid Batam Tahun Pelajaran 2017-2018*. Universitas Riau Kepulauan.
- Furqan, A. (2004). Pergeseran Sifat Konfessionalitas Pendidikan Nasional Indonesia. *Ulul Albab*, 5(1), 67–82.
- Gasong, B. I. (2018). Penggunaan Media Potongan Kertas Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Animasi *Stopmotion*. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, 9(2), 320–331.
- Hanggara, Y., & Amelia, F. (2018). *Modul Statistik Pendidikan*. Batam: Universitas Riau Kepulauan.
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Munir. (2017). Ilmu Pendidikan Islam Versi Perspektif Nasional dan Lembaga Pendidikan. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 1(1), 52–57.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmah, R. L. (2014). Penciptaan Karya Animasi *Stop Motion* “Kobaran Semangat Bung Tomo.” *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(2), 129–136.
- Sugiar, R. H. (2013). *Efektivitas Penggunaan Metode Analisis Teks Teknik Catatan Tulis dan Susun (TS) pada Pembelajaran Shokyū Choukai II*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, M. S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.

Wahid, W. (2014). *Penerapan Metode Kasus dalam Pembelajaran IPS Terpadu terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Kartini 1 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas Riau Kepulauan.

Widoyoko, E. P. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yunus, A. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Reverse Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 31 Batam*. Universitas Riau Kepulauan.