



## **PENGARUH MODEL KOOPERATIF QUIZ-QUIZ TRADE BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SD**

**Erdi Guna Utama<sup>1</sup>, Evinna Cinda Hendriana<sup>2</sup>, Sukardi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>STKIP SINGKAWANG

Correspondence Email: erdi.guna.utama@gmail.com

Received: Feb 22, 2023   Revised: March 10, 2023   Accepted: March 12, 2023

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe quiz-quiz trade berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 53 Singkawang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode eksperimen jenis quasi eksperimental dengan bentuk nonequivalent control group design. Populasi penelitian seluruh siswa kelas IV SDN 53 Singkawang dengan teknik pengambilan sampel berupa teknik sampel jenuh (total sampling). Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe quiz-quiz trade berbantuan media audio visual dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa lembar soal hasil belajar. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dengan menggunakan rumus Chi-kuadrat dan dilakukan uji homogenitas menggunakan rumus Fisher (F) untuk melihat kesamaan varian pada kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar IPS antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe quiz-quiz trade berbantuan media audio visual dengan kelas yang menggunakan metode konvensional yang dianalisis menggunakan uji t dengan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $2,162 > 2,008$ .

Kata Kunci: Model pembelajaran kooperatif; quiz-quiz trade; media audio visual; hasil belajar.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan sikap dan kepribadian manusia. Melalui pendidikan, manusia memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berguna bagi kelangsungan hidupnya. Sebagaimana yang telah dijabarkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu mata pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan adalah mata pelajaran IPS. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyebutkan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada kurikulum tingkat dasar dan menengah.

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya (Susanto, 2016:6). IPS adalah persiapan kaum muda agar mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk partisipasi aktif dalam masyarakat (Siska, 2016:3).

Tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mantap positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Susanto, 2016:11). Guru merupakan komponen pendidikan yang memegang peranan penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional khususnya di tingkat SD. Tugas guru sebagai profesi dituntut mempunyai kewenangan mengajar berdasarkan kualifikasinya dalam proses pembelajaran (Anwar, 2018:2). Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukaran informasi agar dapat proses perolehan ilmu dan pengetahuan (Susanto, 2016:19). Proses pembelajaran IPS di perlukan interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar maka pembelajaran yang disampaikan bisa dicapai dengan optimal.

Dalam penerapannya, proses pembelajaran IPS cenderung kurang menarik, pendekatan indoktrinatif, *second class*, dianggap sepele, membosankan, dan macam-macam kesan negatif lainnya telah menyebabkan mata pelajaran tersebut menghadapi dilema, belum lagi fakta dilapangan yang menunjukkan IPS masih dalam posisi pembelajaran konvensional (Karima & Ramadhan, 2018:45). Hal tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang memahami pentingnya belajar.

Untuk menyalaraskan perkembangan kemampuan dasar anak secara optimal, diperlukan kreativitas guru memilih alternatif model pembelajaran yang menekankan interaksi yang baik antara guru, siswa, dan sumber belajar sehingga proses pembelajaran lebih berkarakter, bermakna, dan menyenangkan. Jika model dan tujuan pembelajaran IPS yang telah di terapkan dalam proses belajar mengajar maka guru dapat melakukan evaluasi pembelajaran sebagai hasil belajar siswa yang merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar.

Menurut Sunal (dalam Susanto, 2016:45) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* (tindak lanjut) atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Purwanto, 2010:44). Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotorif) (Syarifuddin, 2018:35).

Proses pembelajaran IPS di SD masih ditemukan permasalahan siswa yang cenderung pasif, dimana saat guru memberikan kesempatan bertanya untuk siswa, kebanyakan siswa hanya diam saja. Siswa masih berbicara saat guru menjelaskan dan media pembelajaran yang digunakan kurang tepat dengan materi yang disampaikan. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa banyak mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dari konteks permasalahan yang dikemukakan di atas, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Model pembelajaran yang dapat

mempengaruhi hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang terorganisir oleh suatu prinsip bahwa pelajaran harus di dasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang di dalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan di dorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggotanya yang lain (Alif, 2019:98). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran IPS dapat membantu siswa dalam mencapai pemahaman materi pembelajaran secara lebih aktif melalui kerja sama dengan anggota kelompok (Purwaningrum & Untari, 2017:798). Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individu mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *quiz-quiz trade* merupakan salah satu solusi dalam menyelesaikan permasalahan dalam pelajaran IPS SD. Pembelajaran kooperatif tipe *quiz quiz trade* adalah model pembelajaran dimana siswa menanyai pasangannya, mendapatkan pertanyaan dari pasangannya, dan kemudian bertukar kartu untuk mengulangi proses dengan pasangan baru (Kagan & Kagan, 2009:6.32). Model pembelajaran *quiz-quiz trade* adalah model pembelajaran mengembangkan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide-ide, saling berbagi informasi, respek terhadap pendapat dari siswa yang lain, mengajak siswa untuk saling bertanya jawab, berbagi informasi terkait materi pelajaran, mengajari, dan memuji satu sama lain (Purwaningrum & Untari, 2017:800). Model pembelajaran *quiz-quiz trade* adalah model menekankan siswa untuk berinteraksi dengan cara yang terstruktur untuk mendapatkan informasi fakta dan pengetahuan (Habidi, dkk. 2017:62). Model pembelajaran kooperatif *quiz-quiz trade* menekankan pada membangun kelas, keterampilan sosial, keterampilan berkomunikasi, membangun pengetahuan, kemampuan prosedur, memproses informasi dan keterampilan berpikir (Fitri, dkk. 2019:1140).

Mencapai pembelajaran yang optimal maka penggunaan model kooperatif tipe *quiz-quiz trade* dalam pembelajaran IPS di dampingi dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa

sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif (Jalinus, 2016:4). Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk digunakan bersama dengan model pembelajaran *quiz-quiz trade* dalam pembelajaran IPS dan sesuai dengan karakteristik siswa adalah pembelajaran media audio visual.

Media audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual adalah suatu alat bantu audio visual yang berarti bahan alat-alat yang dipakai dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan juga kata yang diucapkan dalam memberi pengetahuan, sikap, ide (Suryadi, 2020:92). Jenis media ini memiliki keahlian yang lebih baik, sebab meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan juga visual (melihat).

Berdasarkan pemikiran di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Quiz-Quiz Trade* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 53 Singkawang”.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. metode yang digunakan adalah eksperimen jenis *quasi eksperimental*. *Quasi eksperimental* pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, bedanya adalah dalam mengontrol variabel. Pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang paling dominan (Hartono, 2019:73).

Desain dalam penelitian ini adalah *nonequivalent kontrol group design* yang mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2018:79). Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kontrol adalah kelas yang menggunakan metode konvensional. kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-test</b>
<b>Eksperimen</b>	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
<b>en</b>			

<b>Kontrol</b>	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>
(Sugiyono,2018:79)			

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pre-test* kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = *Post-test* kelas eksperimen

O<sub>3</sub> = *Pre-test* kelas kontrol

O<sub>4</sub> = *Post-test* kelas kontrol

X = Perlakuan dengan model kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 53 Singkawang tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 52 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh (total sampling). sampel jenuh (total sampling) adalah penetapan jumlah sampel dengan cara mengambil atau menggunakan semua populasi untuk dijadikan sampel, dengan catatan populasi kurang dari 100 (Tohardi, 2019:477).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes. Teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya, pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dapat disebut sebagai pengukuran (*measurement*) (Mamik, 2015:75).

Instrumen yang digunakan adalah lembar soal hasil belajar berupa lembar soal *pre-test* dan soal *post-test*. Lembar soal yang digunakan bertujuan untuk menilai dan mengukur hasil belajar aspek pengetahuan (kognitif).

Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPS aspek pengetahuan (kognitif) kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual dengan kelas yang menggunakan metode konvensional, maka dilakukan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas yang digunakan yaitu menggunakan rumus *chi-kuadrat* dan uji homogenitas menggunakan rumus f. Setelah data bedistribusi normal dan homogen maka

dilanjutkan menggunakan rumus *t-test*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### ***Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen***

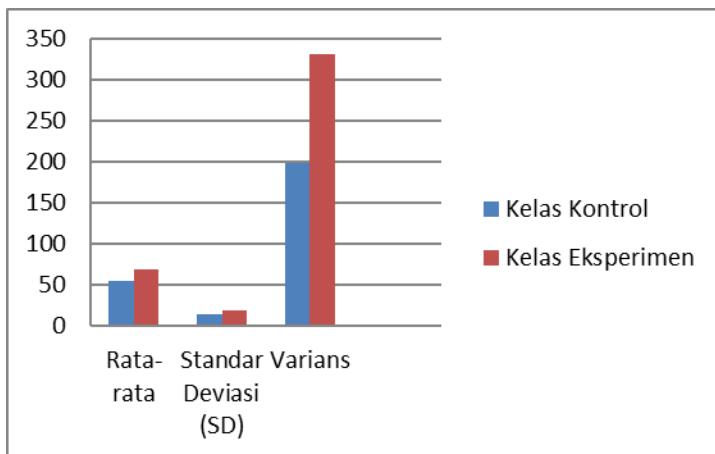
Hasil belajar dari pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian di kelas IV SDN 53 Singkawang adalah data *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Setelah data *post-test* dianalisis, maka diperoleh nilai rata-rata, standar deviasi, varians, dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

<b>Data Post-Test</b>	<b>Kelas Kontrol</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>
Rata-rata	55,38	69,23
Standar Deviasi	14,06	18,20
(SD)		
Varians ( $S^2$ )	197,846	331,384

Rekapitulasi nilai siswa kelas kontrol dan eksperimen disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dari tabel 2 di atas dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Maka terlihat bahwa data hasil belajar *post-test* kelas eksperimen berbeda dengan hasil belajar *post-test* kelas kontrol. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di SD Negeri 53 Singkawang menggunakan uji t dua sampel.

Hasil analisis perhitungan data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama atau homogen, Maka untuk menguji kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji t dua sampel. Adapun hasil perhitungan uji t dua sampel disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji T Dua Sampel

Kelompok	dk	$\alpha$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keputusan	Kesimpulan
<b>Eksperimen</b>	50	5%	2,162	2,008	$H_a$ diterima	Terdapat perbedaan hasil Belajar

Berdasarkan tabel 3 diketahui  $t_{hitung} = 2,162$  dan  $t_{tabel} = 2,008$ . Diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,162 > 2,008$  maka  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat

perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual dengan metode konvensional pada pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 53 Singkawang. Karena terdapat perbedaan maka ada pengaruh hasil belajar siswa antara kelas yang diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada pelajaran IPS materi keanekaragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia siswa kelas IV SDN 53 Singkawang.

## **Pembahasan**

### ***Pengaruh Model Kooperatif Tipe Quiz-Quiz Trade berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa***

Hasil analisis perhitungan data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama atau homogen, maka dilakukan analisis data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji statistik parametrik yaitu dengan uji t dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,162 > 2,008$  maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional pada pelajaran IPS materi keanekaragaman rumah adat dan pakaian adat di Indonesia siswa kelas IV SDN 53 Singkawang. Ada beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan hasil belajar siswa dikelas kontrol dan kelas eksperimen salah satunya adalah perlakuan yang diberikan saat proses belajar, baik model pembelajaran maupun media pembelajaran.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen membentuk keterampilan berkomunikasi siswa, siswa menjadi aktif dengan berinteraksi untuk bertanya jawab dengan kartu soal dan menyampaikan informasi atau pengetahuan yang didapatnya selama proses pembelajaran. Siswa di kelas eksperimen mendapatkan fakta dan pengetahuan melalui interaksi tanya jawab menggunakan kartu soal tentang materi pelajaran yang disampaikan. Menggunakan model kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual pada pelajaran IPS di SD

memberikan pengalaman bermakna, menghidupkan suasana kelas dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Hal ini sepandapat dengan penelitian yang dilakukan Amali & Ibnu (2018:188) menyatakan proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *quiz-quiz trade* meningkatkan aktifitas siswa, siswa dapat bertanya, menjawab pertanyaan, siswa mudah menerima materi yang disampaikan, dan meningkatkan hasil belajar.

Sementara itu menggunakan metode konvensional di kelas kontrol mengakibatkan proses belajar cenderung berpusat pada guru dan komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa. Sehingga kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional banyak berdampak negatif dari pada positif, hal ini dilihat saat proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif, mudah bosan, karena jarangnya interaksi antara guru dan siswa, maupun siswa dan siswa, siswa masih berbicara saat guru menjelaskan dan siswa masih ada yang usil kepada temannya, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa banyak mendapatkan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

### ***Besar Peningkatan setelah diajarkan menggunakan model Quiz-Quiz Trade Berbantuan Media Audio Visual***

Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* dan data *post-test* kelas kontrol maupun kelas eksperimen diperoleh nilai *N-Gain* untuk kelas kontrol mendapatkan hasil 0,08 (kriteria rendah) dan untuk kelas eksperimen mendapatkan hasil 0,32 (kriteria sedang). Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual memberikan peningkatan hasil belajar yang sedang dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensioanl mendapatkan peningkatan hasil belajar dengan kriteria rendah. Terdapat peningkatan hasil belajar dikarenakan perlakuan yang diberikan dikelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, baik itu dari model pembelajaran dan media pembelajaran saat proses belajar.

Terdapat peningkatan sedang dikelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif tipe quiz-quiz trade berbantuan media audio visual dikarenakan keterbatasan

penelitian waktu yang disesuaikan dengan kebijakan pemerintah kota singkawang di masa pandemi covid 19. Oleh karena itu, dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe quiz-quiz trade berbantuan media audio visual diharapkan mempertimbangkan waktu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar hasil yang diharapkan maksimal dan mendapatkan hasil belajar yang tinggi.

## KESIMPULAN

Hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional pada pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 53 Singkawang yang dianalisis menggunakan uji statsitik parametrik uji t dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,162 > 2,008$ . Sebaiknya model pembelajaran kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual dapat dipilih sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat dilaksanakan di sekolah, sebab dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual menjadikan siswa aktif dengan berinteraksi untuk bertanya jawab dengan kartu soal dan menyampaikan informasi atau pengetahuan yang didapatnya selama proses pembelajaran. Siswa mendapatkan fakta dan pengetahuan melalui interaksi tanya jawab menggunakan kartu soal tentang materi pelajaran yang disampaikan. Menggunakan model kooperatif tipe *quiz-quiz trade* berbantuan media audio visual pada pelajaran IPS memberikan pengalaman bermakna, menghidupkan suasana kelas dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alif, Nur. (2019). *Belajar Beladiri*. Sumedang, Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Amali, N & Ibnu, M. (2018). Meningkatkan Penguasaan Grammar Pada Perfect Tense Melalui Teknik Quiz-Quiz Trade Pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Semarang Tahun ajaran 2018/2019. *Media Penelitian Pendidikan*, 12(2), 177-189.
- Anwar, Muhammad. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Grub.
- Fitri, R. A., Hanurawan, F., & Yuliati, L. (2019). Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran Kooperatif Quiz-Quiz Trade dan Peer Assessment di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1139–1144.
- Habidi, H. (2017). The Implementation of Cooperative Learning Model Quiz-Quiz Trade and Inside-Outside Circle to Improve the Students' Communicative Skill and Learning on Social Science Lesson. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 22(4), 61–69.
- Hartono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Jalinus, Nizwardi. (2016). *Media & Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Kagan, S & Kagan, M. (2009). *Cooperative Learning*. San Clamente: Kagan Publishing.
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad*, 2 (1), 43–53.
- Mamik. (2015). *Metode Kualitatif*. Taman Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Purwanto, Ngalim. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwaningrum, M. D., & Untari, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quiz-Quiz Trade Pada Pembelajaran Ips Sd. 796–802.
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, Ahmad. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Suka Bumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.

Susanto, Ahmad. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Syafifuddin. (2018). *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama dan Islam dan Budi Pekerti*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Tohardi, Ahmad. (2019). *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial Plus*. Pontianak: Tanjungpura University Press.