

LUDO HISTORY (DORY) DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 7 BANDUNG

Oleh

Nurul Hasanah Kusumah Dewi dan Wawan Darmawan¹

ABSTRACT

This research emerged from researcher concern regarding student's lack of conceptual comprehension at Grade 11 Social Science 3 - Senior Highschool 7 Bandung. The indicator to measure conceptual understanding in this research is to read the trusted source about the contents, knowing the concepts, explaining the concepts, analogizing the concepts, classifying the concepts, and connecting the concepts. This research used the classroom action research designed by Kemmis and McTaggart which consists of four stages: planning, acts, observation and reflection. According to result analysis, there is an increase on every cycle in the student's development to reach the criteria of concept comprehension indicator, this can be seen by looking at the scores on every indicator in each cycle. Therefore, it shows the achievement when applying a game called "Ludo History" in increasing student's conceptual understanding. Moreover, by looking at the results, the game Ludo History (Dory) can become one of the alternatives to learning problems in the classroom.

Keywords: *Classroom Action Research, Conceptual Comprehension, Ludo History (Dory)*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari komponen-komponen pembelajaran. Mengenai komponen-komponen pembelajaran, Hamalik (dalam Falahudin, 2014, hlm. 104) mengemukakan bahwa:

terdapat lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek

penting lainnya. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.

Mengacu kepada pendapat Hamalik mengenai media pembelajaran, dapat diketahui bahwa sebagai salah satu komponen pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting yang di antaranya adalah membangkitkan motivasi belajar dan memberikan pengaruh pada lingkungan belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Hafid (2011, hlm. 7), ia menjelaskan bahwa

¹Nurul Hasanah Kusumah Dewi adalah mahasiswa pada Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI. Wawan Darmawan adalah dosen pembimbing I. Penulis dapat dihubungi di *email* : urulhasanahkusumahdewi@gmail.com.

media pembelajaran sedikit banyak akan meningkatkan intensitas pembelajaran. Proses pembelajaran dipermudah dan pembelajaran menjadi semakin menarik. Pendapat yang selaras juga dikemukakan oleh Maimunah (2016, hlm. 23), ia mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah besar pengaruhnya dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran serta peranan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hafid dan Maimunah membuktikan bahwa efektivitas proses belajar mengajar di kelas turut ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran. Proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran sejarah seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan berada di luar pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga berbagai materi tersebut membutuhkan komponen media pembelajaran agar materi yang semula bersifat abstrak dapat menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami oleh siswa. Pendapat ini selaras dengan pendapat Antopani (2016, hlm. 12) yang menjelaskan bahwa:

berbicara pembelajaran sejarah, maka komponen media sangatlah diperlukan. Mengingat objek dari pelajaran sejarah terpisah jauh dari masa sekarang. Perbedaan waktu yang jauh itu menimbulkan kesulitan tersendiri, yaitu lebih abstrak. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan materi sejarah menjadi lebih kongkrit dan bermakna bagi peserta didik.

Mengenai penggunaan media dalam pembelajaran sejarah, Alvionita (2014,

hlm. 34) pun berpendapat, ia menjelaskan bahwa:

dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran sejarah, penggunaan media berperan sangat penting terhadap transformasi materi yang diberikan oleh guru kepada muridnya karena pelajaran sejarah mempunyai materi yang sangat luas dan kompleks sehingga perlu adanya media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswa menjadi baik.

Berbagai media dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah, salah satunya adalah media permainan. Permainan dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan untuk meraih tujuan pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pengalaman belajar sekaligus menghayati tantangan, mendapatkan inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam melakukan permainan. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Smaldino (2008, hlm. 39) yang mengemukakan bahwa:

permainan memberikan lingkungan kompetitif yang di dalamnya para pelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Ini merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten yang membosankan dan repetitif. Permainan mungkin melibatkan satu pelajar atau satu kelompok pelajar. Permainan sering kali mengharuskan para pelajar untuk menggunakan keterampilan menyelesaikan masalah, kemampuan menghasilkan solusi atau memperlihatkan penguasaan atas

konten spesifik yang mengharuskan tingkat akurasi dan efisiensi yang tinggi.

Mengacu dari pendapat Smaldino, terdapat beberapa hal yang dapat dianggap sebagai kelebihan penggunaan media pembelajaran berupa permainan, di antaranya adalah media permainan dapat memotivasi siswa, melatih keterampilan penyelesaian masalah, kemampuan menghasilkan solusi serta memperlihatkan penguasaan konten yang spesifik.

Media permainan pun dapat menjadi alternatif solusi dalam memecahkan masalah yang ditemui oleh guru dalam pembelajaran sejarah, salah satunya ialah masalah yang berkaitan dengan pemahaman konsep. Materi sejarah seringkali memuat konsep-konsep yang abstrak dan jarang ditemui oleh siswa di kehidupan sehari-hari. Hal ini mengindikasikan bahwa konsep menjadi satu hal yang penting bagi setiap siswa. Pemahaman mengenai konsep akan membantu siswa melakukan proses pembelajaran yang berkelanjutan.

Selain itu, pemahaman konsep juga akan membantu siswa untuk menelaah dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di masyarakat. Meskipun begitu, proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 di SMAN 7 Bandung kurang menekankan kepada pemahaman konsep siswa. Selain itu, pembelajaran sejarah yang lebih sering dilaksanakan merupakan pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered* sehingga pemahaman konsep pada mata pelajaran sejarah yang dimiliki oleh siswa terbatas pada apa yang dijelaskan oleh guru. Peneliti juga melihat bahwa karakteristik kelas adalah aktif dalam aspek kinestetik, maka dari itu peneliti berasumsi bahwa

media pembelajaran berbasis permainan tepat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Alasan lain yang menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk memilih media permainan adalah karena media permainan merupakan jenis media yang belum pernah digunakan oleh guru sejarah di kelas penelitian.

Anggapan peneliti mengenai penggunaan media permainan merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep mengacu pada pendapat Fauziah (2017, hlm. 2) yang mengemukakan bahwa melalui penggunaan media, beragam konsep dapat disampaikan dengan efektif dan menjadikan suatu pembelajaran yang disenangi serta mudah diingat oleh peserta didik. Adapun media permainan yang disusun oleh peneliti adalah media permainan Ludo History (Dory). Dory merupakan permainan Ludo yang telah dimodifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Sejarah. Teknis permainan yang tergambar dalam peraturan Dory di desain untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam waktu yang sama. Keadaan di mana siswa mengenali, mendengarkan, dan melihat saat dilakukannya permainan dapat menjadikan siswa dapat lebih banyak mengingat apa yang telah dipelajari.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hopkins (dalam Hasan, dkk, 2011, hlm. 72) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai kegiatan yang dilakukan guru untuk menumbuhkan kualitas pengajarannya atau kualitas

mengajar teman sejawat atau menguji asumsi-asumsi dari teori-teori pendidikan dalam prakteknya di kelas. Berkaitan dengan pendapat Hopkins, Arikunto (2008, hlm 3) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Senada dengan pendapat Hopkins dan Arikunto, Suyanto dalam (Muslich, 2009, hlm. 9) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukantindakan-tindakantertentuagar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara professional. Kemudian Kunandar (2012, hlm. 63) pun menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart dengan empat komponen penelitian tindakan, yakni perencanaan (plan), tindakan (action), observasi (observe) dan refleksi (reflection). Dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dirancang oleh Kemmis dan McTaggart dalam penelitian ini satu siklus dilaksanakan dalam satu tindakan, dengan pelaksanaan tahap tindakan yang dilakukan dalam dua pertemuan.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, catatan lapangan, dan pedoman wawancara. Kemudian teknik

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Setelah data terkumpul, kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah mengolah data tersebut. Di dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, ada dua jenis data yang dikumpulkan yaitu kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses penelitian perlu adanya pengujian dan analisis data. Pada penelitian ini, cara yang dilakukan untuk menguji validasi yaitu dengan melakukan triangulasi, audit trail, member check dan expert opinion.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media permainan Dory adalah permainan Ludo yang digunakan setelah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Dory dimodifikasi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Sejarah dengan sedikit penggabungan dari permainan monopoli dengan mengambil bentuk permainan yang menggunakan beberapa kartu yang dalam hal ini berupa kartu pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dan beberapa kartu “bonus” yang isinya serupa dengan kartu “dana umum atau kesempatan” dalam permainan monopoli.

Kartu-kartu tersebut akan diterima oleh setiap siswa atau pemain ketika menginjakkan kaki di setiap kotak dalam permainan Dory, terkecuali kotak yang memiliki tanda bintang. Adapun mengenai bentuknya, Dory menggunakan versi ludo dengan enam pemain seperti yang dikembangkan oleh sebuah game yang bernama Ludo King. Enam pemain dalam permainan Ludo King direpresentasikan

ke dalam enam kelompok – dengan satu kelompok terdiri dari lima orang – dalam permainan Dory. Dengan kata lain Dory merupakan permainan Ludo yang diperbesar agar seluruh siswa dapat bermain dalam satu waktu.

Untuk memainkan Dory, dibutuhkan peraturan dan teknis permainan agar Dory bisa berlangsung dengan efisien. Berikut adalah aturan permainan dan teknis permainan Dory.

1. Peraturan Umum

- a. Guru bertugas memimpin jalannya permainan. Selama permainan berlangsung guru berperan sebagai pembaca kartu permainan serta juri dalam permainan. Penjurian tersebut dibantu oleh para ketua kelompok yang ikut memperhatikan jawaban setiap kelompok untuk mengetahui apakah jawaban yang dikemukakan oleh kelompok tersebut benar atau salah.
- b. Seluruh siswa mendapat kesempatan untuk menjadi pemain. Pemain terdiri dari enam kelompok yang masing-masing terdiri dari lima orang. Setiap kelompok terdiri dari satu orang ketua dan empat anggota sebagai pion
- c. Tugas ketua adalah mengatur pion-pion dalam kelompoknya, melempar dadu serta membantu pion-pion kelompok dalam menjawab pertanyaan. Ketua memiliki hak istimewa untuk membuka buku (hanya tiga kali) untuk membantu pion-pion kelompok dalam menjawab pertanyaan. Anggota atau pion tidak diperbolehkan membuka buku atau internet. Ketua dapat menggunakan hak untuk membuka buku setelahizinkan oleh guru selaku pemimpin permainan.

- d. Selama permainan berlangsung, semua pemain harus berada dalam karpet Dory, jika terdapat pemain yang berpindah dari tempatnya tanpa izin guru, maka pemain tersebut akan mendapatkan poin -5
 - e. Angka dadu yang didapat menentukan jumlah langkah pion
 - f. Seluruh kotak dalam Dory memiliki kartu pertanyaan yang harus dijawab oleh pion atau ketua kelompok serta “kartu bonus”
2. Langkah Bermain
- a. Permainan akan berlangsung selama 75 menit.
 - b. Sebelum bermain Dory, setiap kelompok harus mengisi LKS yang terdiri dari lima soal. Skor LKS akan menentukan berapa pion yang bermain dalam sebuah kelompok pada putaran pertama.
 - c. Pemain harus melepaskan sepatunya masing-masing sebelum memasuki karpet Dory
 - d. Langkah bermainnya adalah: ketua memilih pion – pion menempati sebuah kotak – pion menerima kartu (kartu yang diterima dapat berupa pertanyaan atau “kartu bonus” – jika kartu yang didapat adalah kartu pertanyaan maka pion dipersilahkan menjawab pertanyaan tersebut – jika jawabannya benar maka pion mendapat kesempatan untuk melempar dadu dan melangkah, jika jawabannya salah maka pion tidak mendapat kesempatan untuk melempar dadu dan melangkah pada giliran tersebut
 - e. Setiap kotak tidak bisa ditempati oleh 2 pion yang berbeda kelompok sehingga bila ada pion yang menempati dua kotak

maka pion pertama yang menempati kotak akan ditabrak dan harus kembali ke home. Pion yang menabrak berhak mendapat kesempatan untuk mengocok dadu lagi.

- f. Pemain aman (tidak mendapat pertanyaan dan tidak berlaku sistem mati) saat berada di kotak “bintang”
- g. Waktu menjawab kartu pertanyaan adalah 30 detik, jika pertanyaan tidak terjawab maka pertanyaan tersebut akan menjadi pertanyaan yang berhak dijawab oleh kelompok pada giliran selanjutnya
- h. Satu kartu pertanyaan bernilai 10 poin (jika dijawab benar). Namun terdapat kartu yang bernilai 30 poin (tergantung tingkat kesukaran soal)
- i. Jika terdapat pion yang mencapai finish maka kelompok tersebut mendapat poin tambahan 10
- j. Pemenang adalah kelompok yang paling banyak mendapatkan poin

Adapun mengenai hasil temuan di lapangan, yaitu selama melakukan penelitian mengenai penerapan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah, peneliti mendapatkan hasil bahwa pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan pemahaman konsep siswa dalam setiap siklus tersebut dapat terlihat dari rata-rata perolehan skor kelompok yang dijabarkan dalam tabel 9.1.

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa tidak ada indikator pemahaman konsep yang mengalami penurunan skor. Kemudian pada siklus I rata-rata skor pemahaman konsep siswa adalah 9,8 dan masuk ke dalam kategori nilai kurang baik. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 11,6 dan masuk ke dalam kategori cukup baik, kemudian pada siklus III mengalami peningkatan sehingga diperoleh rata-rata perolehan skor pemahaman konsep kelompok siswa menjadi 14,3 dengan

Tabel 11.1 Hasil Observasi Pemahaman Konsep Siswa

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Membaca sumber terpercaya mengenai materi yang sedang dipelajari	10	12	15
2.	Mengenal konsep-konsep	13	14	15
3.	Menjelaskan konsep-konsep	12	12	15
4.	Memberikan contoh dari konsep	6	9	13
5.	Mengklasifikasikan konsep-konsep	9	12	13
6.	Menghubungkan konsep- konsep	9	11	15
Jumlah skor Siklus		59	70	86
Skor Maksimal		108		
Konversi Nilai		Cukup Baik	Cukup Baik	Baik
Persentase		55%	65%	80%

Tabel 11.2 Hasil Skor Pemahaman Konsep Siswa dari Siklus I hingga Siklus III

Kelompok	Skor Siklus I	Kriteria	Skor Siklus II	Kriteria	Skor Siklus III	Kriteria
I	12	Cukup Baik	11	Cukup Baik	15	Baik
II	8	Cukup Baik	11	Cukup Baik	13	Baik
III	10	Cukup Baik	13	Baik	14	Baik
IV	11	Cukup Baik	13	Baik	16	Baik
V	11	Cukup Baik	12	Cukup Baik	16	Baik
VI	7	Cukup Baik	10	Cukup Baik	12	Cukup Baik
Rata-Rata Skor	9,8	Cukup Baik	11,6	Cukup Baik	14,3	Baik

kriteria nilai baik. Rata-rata perolehan skor setiap siklus diperoleh dari rata-rata skor setiap kelompok pada setiap siklus. Peningkatan rata-rata perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa penerapan media permainan Dory mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah. Hasil penemuan ini membuktikan keyakinan peneliti bahwa media permainan Dory dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Arikunto (2008, hlm. 56-57) yang mengemukakan bahwa penelitian tindakan bukan lagi mengetes sebuah perlakuan, tetapi sudah mempunyai keyakinan akan ampuhnya sesuatu perlakuan. Pada penelitian tindakan peneliti mencermati kajiannya pada proses dan akibat dari tindakan yang dibuatnya. Berdasarkan hasil pencermatan itu, dapat dilakukan tindakan berikutnya sehingga diperoleh informasi yang mantap tentang dampak tindakan. Selain itu, hasil temuan peneliti dalam penelitian ini pun dapat membuktikan hasil penelitian Fauziah (2017, hlm.2) yang berisi bahwa melalui penggunaan media, beragam konsep dapat disampaikan dengan efektif dan menjadikan suatu pembelajaran yang disenangi serta mudah diingat oleh siswa.

Peningkatan pemahaman konsep dalam pembelajaran sejarah pada penelitian ini tentu dipengaruhi pula oleh beberapa faktor di antaranya adalah media permainan Dory menciptakan kegiatan belajar yang aktif sehingga kesempatan bagi siswa untuk mengkonstruksi pemikirannya untuk menjadi awal pembentukan pemahaman konsep terbuka. Seperti yang dijelaskan oleh Tendrita, dkk (2016, hlm. 214) yang menjelaskan bahwa salah satu cara agar siswa mudah memahami konsep yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami sebuah konsep serta dapat menyelesaikan masalah dengan keterampilan-keterampilan dan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki.

Kegiatan belajar yang aktif dan memberikan ruang bagi siswa untuk berkontribusi langsung dalam pembelajaran menjadi faktor pendukung peningkatan pemahaman konsep melalui media permainan Dory karena proses pembelajaran yang berpusat pada guru dapat menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman konsep siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Saragih (dalam Erlandini, 2017, hlm. 3) bahwa salah satu

penyebab rendahnya pemahaman konsep siswa adalah proses pembelajaran yang berpusat pada guru, siswa tidak terlibat dalam mengkonstruksi pengetahuannya karena hanya menerima informasi yang disampaikan searah dari guru.

Selain meningkatkan pemahaman konsep siswa, peneliti menemukan bahwa penerapan media permainan Dory ini juga meningkatkan kerja sama antar siswa karena Dory membutuhkan kerja sama antar anggota yang baik agar dapat memenangkan permainan. Peningkatan pun terjadi pada daya ingat siswa, kemampuan berpikir cepat, serta kepedulian pada anggota lain agar semua siswa dalam kelompok dapat memahami materi agar dapat menjawab kartu pertanyaan pada Dory.

SIMPULAN

Permainan Dory yang diterapkan oleh peneliti ternyata mendapatkan respon positif dari siswa. Siswa merasa pembelajaran sejarah yang dilakukan dengan permainan Dory membuat suasana belajar tidak kaku dan membantu siswa agar tetap fokus. Respon positif tersebut mampu membuat penerapan media permainan Dory di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung berjalan efektif dan efisien. Efektifnya penerapan media permainan Dory membuat Dory mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung dalam pembelajaran sejarah. Kemudian terdapat temuan lain yang teramati oleh peneliti selama penerapan media permainan Dory, yaitu penerapan media permainan Dory mampu memberikan manfaat lain bagi siswa kelas XI IPS 3, di antaranya adalah menambah kemampuan

mengingat siswa, melatih kemampuan berfikir secara cepat dan tepat, melatih kemandirian siswa dalam mempelajari materi, menumbuhkan rasa empati terhadap anggota kelompok. Alat musik Angklung Gubrag sudah digunakan sejak lama oleh masyarakat Cigudeg sebagai media ritual dalam upacara Seren Taun yang bertujuan untuk memuja Nyi Pohaci. Penggunaannya

DAFTAR PUSTAKA

- Alvionita, H. Penggunaan Media dalam Pembelajaran Sejarah SMA di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. *Indonesian Journal of History Education*. 3 (2), hlm. 31 – 35.
- Antopani, H. (2016). *Penggunaan Media Time Line untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Krobologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah* (Penelitian Tindakan di Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 11 Bandung). (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Uniersitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Erlandini, Y. C. (2017). *Efektivitas Teknik Permainan Puzzle dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS di SMP Negeri 40 Bandung*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Uniersitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*. 1 (4), hlm. 104 – 117.
- Fauziah, I. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Board Game terhadap Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPS*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan

- Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia
- Hafid, Abd. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesena*. 6 (2), hlm. 69 – 78.
- Hasan, H, dkk. (2011) *Buku ajar penelitian pendidikan sejarah*. Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Maimunah. (2016). *Metode Pnggunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Al-Afkar. 5 (1), hlm. 1 – 23
- Muslich, M. (2009). *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research): pedoman praktis bagi guru professional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Smaldino, A. E., dkk (2008). *Instructional Technology & Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Jakarta: Kencana
- Tendrita, M., dkk. (2016). *Peningkatan Aktiivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Biologi dengan Strategy Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)*. *Varia Pendidikan*. 28, (2), hlm. 213 – 224.

