

Implementasi Metode *Game Based Learning* Dengan Media Aplikasi Padlet Siswa Kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari Tahun 2022

Yohanes Firmanto¹, Nurcholis Sunuyeko²

^{1,2}Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, IKIP Budi Utomo
e-mail: ¹ yohanesfirmanto.pssbu@gmail.com

Abstract

The research aims to determine the increase in student activity in the learning process with the application of a game-based learning model. The teacher conveys the objectives of the learning model to be used, the subject matter of learning, motivates and determines the flow of class discussion. Making conclusions on the material on the war against imperialism and colonialism for class XI Baithani Tosari Christian High School. This research is a classroom action research carried out in two cycles. Each cycle is carried out in two meetings with a duration of 2X45 minutes. Each cycle begins with the stages of action planning, action implementation, observation and reflection. Methods of data collection is done by observation and questionnaires. Data analysis was carried out by comparing the results of observations of student activities in cycle I and cycle II with descriptive techniques as well as student response questionnaires. This means that the data obtained in the research is presented as is and then analyzed descriptively to get an overview of the facts and describe the phenomena accordingly. The results showed that the learning activities of class XI students at Baithani Tosari Christian High School experienced an increase from cycle I to cycle II. This is evidenced by the results of observing student activities in cycle one by 62% increasing to 70% in cycle two. This increase was driven by the presence of padlet media in learning. On average, students feel enthusiastic about learning to use padlets, this is evidenced by the results of the analysis of student response sheets which reach 85%. The overall category shows that the application of game-based learning using the padlet application for class XI at Baithani Tosari Christian High School is very satisfying. The final conclusion of the study is that game based learning using the padlet application can increase the activities of class XI students of Baithani Tosari Christian High School in the subject of Indonesian History.

Keywords: *Game Based Learning, Padlet Media, Usability effectiveness*

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran berbasis permainan. Guru menyampaikan tujuan model pembelajaran yang akan digunakan, pokok bahasan pembelajaran, memotivasi dan menentukan alur diskusi kelas. Membuat kesimpulan pada materi perang melawan imperialisme dan kolonialisme kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dua siklus. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan dengan durasi 2X45 menit. Setiap siklus dimulai dengan tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan angket. Analisis data dilakukan dengan perbandingan hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I dan siklus II dengan teknik

deskriptif begitu pula dengan angket respon siswa. Artinya data yang diperoleh pada penelitian disajikan apa adanya kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta yang ada dan mendeskripsikan sesuai fenomena. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar siswa kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi kegiatan siswa pada siklus satu sebesar 62% meningkat menjadi 70% pada siklus dua. Peningkatan ini dipacu oleh kehadiran media padlet dalam pembelajaran. Rata-rata siswa merasa antusias belajar menggunakan padlet hal ini dibuktikan dengan hasil analisis lembar respon siswa yang mencapai 85%. Adapun kategori keseluruhan menunjukkan penerapan pembelajaran game based learning menggunakan aplikasi padlet kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari sangat memuaskan. Kesimpulan akhir penelitian yaitu game based learning menggunakan aplikasi padlet dapat meningkatkan kegiatan siswa kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Kata kunci : *Game Based Learning*, Media Padlet, Efektivitas kegunaan

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada abad 21 adalah wujud nyata dari pengaruh globalisasi. Dunia saat ini tengah menghadapi babak baru yang jauh lebih kompleks dari abad sebelumnya. Era globalisasi itu sendiri ditandai dengan berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Hampir seluruh dunia terkena dampak dari perkembangan globalisasi. Selain itu, globalisasi juga membawa pengaruh yang sangat besar tidak terkecuali bidang Pendidikan. Pendidikan yang dipengaruhi oleh globalisasi memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap prosesnya. Kita sebut saja dahulu penggunaan teknologi komunikasi hanya untuk bertukar kabar dan berinteraksi. Namun, perkembangan globalisasi telah menjadikan teknologi komunikasi sebagai sumber belajar. Globalisasi itu sendiri menuntut adanya perubahan paradigma dalam dunia Pendidikan dengan tujuan memperbaiki mutu (*quality improvement*) Pendidikan sehingga dapat bersaing dengan dunia internasional. Karakteristik dunia kerja masa mendatang memerlukan kemampuan berpikir tinggi, pemecahan masalah dan bekerja kolaboratif (Wagiran, 2007: 1). Konsekuensinya adalah bahwa setiap negara dituntut untuk memperbaiki kualitas Pendidikan (Syafarudin, 2002: 7). Kualitas Pendidikan dapat meningkat jika didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas.

Namun, kenyataannya dunia pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya dapat memenuhi harapan masyarakat. Fenomena tersebut ditandai oleh rendahnya mutu lulusan, Pendidikan lebih condong pada teoritis (Syafarudin, 2002:19). Sesuai dengan pernyataan tersebut dapat kita pahami bahwa rendahnya mutu lulusan dipengaruhi oleh sistem Pendidikan itu sendiri. Sebagai bukti bahwa rendahnya Pendidikan di Indonesia dapat ditemui dari hasil survei *World Competitiveness* (1997-2007) Pendidikan di Indonesia saat terakhir dilakukan penelitian tahun 2007 berada pada urutan 109. Hal ini sesuai dengan pernyataan Burhanuddin (2008) yang menyatakan bahwa “proses pembelajaran Indonesia belum dapat memberikan *outcome* yang berdimensi knowledge sekaligus afektif dan pengetahuan dianggap sebagai sebuah kumpulan fakta yang harus dihafal, penyebab utamanya adalah kelas yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) sebagai sumber belajar, dan model pembelajaran adalah ceramah”.

Dikutip dari UU No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat , bangsa dan negara. Sumirto (2006: 18) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan

sebuah proses yang membantu menumbuhkan, mengembangkan, mendewasakan, membuat yang tidak tertata menjadi tertata, semacam proses penciptaan sebuah kultur dan tata keteraturan dalam diri maupun orang lain". Sesuai dengan pernyataan tersebut dapat dipahami yaitu tujuan Pendidikan adalah untuk menanamkan sikap spiritual keagamaan, pengendalian diri, kemampuan kognitif, afektif dan sikap sosial dalam diri siswa.

Pendidikan nasional mempunyai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Djamarah, 2002 :22). Pendidikan mampu melakukan transformasi politik, ekonomi, sosial, budaya ke arah masyarakat adil dan makmur. Berdasarkan pada Permen Diknas No. 22 Tahun 2006, tentang standar isi, dinyatakan bahwa Pendidikan Nasional mampu menjamin pemerataan kesempatan Pendidikan, peningkatan mutu, relevansi dan efisiensi manajemen Pendidikan. Peningkatan mutu Pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, pikir, rasa, dan raga. Tujuannya agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi Pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia. Peningkatan relevansi Pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan sesuai dengan tuntutan dunia kerja masa mendatang. Dalam konteks tersebut, harus ditekankan pada bagaimana membangun sistem pendidikan yang tangguh agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang siap menghadapi arus globalisasi (Ery Rochaety, 2006: 62).

UNESCO mengembangkan empat pilar pendidikan universal yaitu: (1) *Learning to know* yang berarti belajar tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar tetapi berorientasi pada proses belajar. (2) *Learning to do* yang berarti belajar tidak hanya sebatas mendengarkan dan melihat tetapi berbuat dengan tujuan penguasaan kompetensi. (3) *Learning to live together* yaitu belajar untuk bekerja sama terkait bahwa manusia tidak bisa hidup sendiri. (4) *Learning to be* yaitu belajar untuk mengaktualisasikan diri sebagai individu dengan kepribadian yang bertanggung jawab (Wina Sanjaya, 110). Disamping itu, perlu adanya inovasi Pendidikan yang diantaranya berbagi pembaharuan dalam kurikulum, metode atau model pembelajaran, kurikulum 1994 yang mana proses pembelajarannya hanya berpusat pada guru kemudian dirubah menjadi kurikulum yang lebih menekankan siswa untuk aktif belajar, yang salah satunya adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan

paradigma baru dalam dunia Pendidikan Indonesia yang dijadikan acuan oleh setiap satuan Pendidikan, baik oleh pengelola maupun penyelenggaraan khususnya oleh guru dan kepala sekolah. KTSP maupun pembaharuan model pembelajaran ini diharapkan akan membawa perbaikan dalam dunia Pendidikan. Namun demikian, inovasi tersebut tidak akan membuahkan hasil yang optimal tanpa dukungan dan kerjasama anatar semua unsur pemangku kepentingan khususnya guru.

Guru memiliki peranan penting dalam dunia Pendidikan yaitu sebagai pendidik dan pengajar yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal. Guru mempunyai kekuasaan untuk membentuk dan membangun kepribadian dan intelektual anak didik sebaik-baiknya. Mendidik dan melatih adalah tugas guru sebagai suatu profesi (Effendi, 2008 :77). Guru hendaknya membuat pembelajaran yang lebih inovatif sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih optimal baik di dalam kelas maupun di luar kelas sesuai dengan kurikulum. Guru dapat melakukan pembelajaran praktek dasar mengajar yang inovatif. Salah satunya adalah pembelajaran yang tidak berpusat pada guru namun diharapkan lebih berpusat pada siswa. Hal ini dapat diwujudkan dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) sesuai tuntutan KTSP. Penyajian materi dalam model pembelajaran ini selalu dikaitkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari. Sehingga, siswa lebih mudah memahami isi pelajaran dan menuntut siswa untuk aktif berpikir.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap siswa pada saat pelaksanaan praktek pengalaman lapangan (PPL), dan hasil komunikasi dengan guru kolaborator Kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari. Pada bulan Februari 2022, diperoleh gambaran awal siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Kurangnya semangat belajar siswa dapat diamati saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang dipakai guru masih kurang bervariasi, dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan kurangnya media pembelajaran inovatif. Metode ceramah adalah pilihan utama dalam pembelajaran karena tanpa metode itu siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran dan keterbatasan sarana prasarana.

Metode yang kurang bervariasi tersebut mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa secara langsung. Rendahnya semangat belajar siswa dapat dilihat dari rendahnya prestasi belajar siswa. Sesuai hasil observasi siswa kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari menunjukkan siswa mudah merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Terlihat siswa sangat pasif saat pembelajaran berlangsung, siswa hanya mendengarkan tanpa adanya interaksi. Banyaknya materi yang dijelaskan sering kali membuat siswa melewatkan hal-hal penting. Siswa akan terlihat aktif hanya ketika diberikan

tugas atau diminta berdiskusi dalam kelompok. Selain itu siswa juga malu dan ragu saat hendak bertanya dan menjawab pertanyaan.

Permasalahan tersebut menuntut adanya proses pembelajaran yang interaktif, inovatif dan menarik dengan memanfaatkan software berupa aplikasi pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan. Kondisi ini pula memerlukan adanya tindakan kelas (*classroom action*) yang merupakan bentuk kajian oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan tugas serta memperbaiki kondisi praktik pembelajaran yang telah dilakukan (Sudikin, 2008:16). Tindak kelas yang dimaksud menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, interaktif juga inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini dapat diperoleh dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan (*Game based learning*). Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui model pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari sebelum menerapkan model pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) dengan menggunakan aplikasi padlet. (2) Untuk mengetahui model pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari setelah menerapkan model pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) dengan menggunakan aplikasi padlet.

B. METODE PENELITIAN

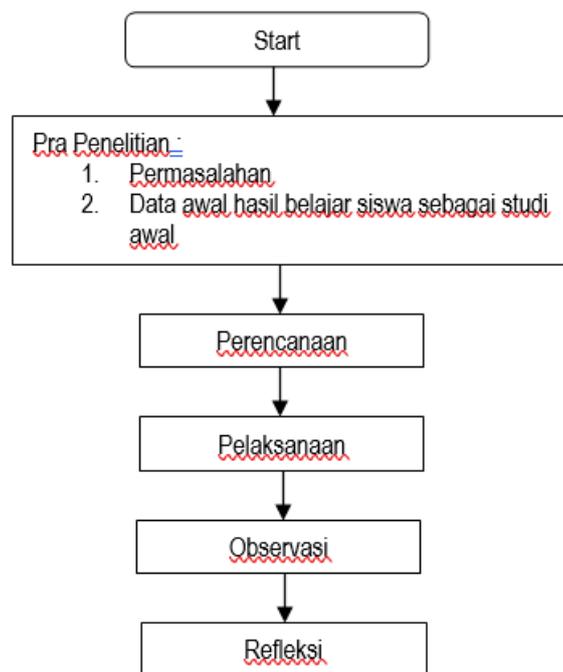
Penelitian “Penerapan Model Pembelajaran SFAE (*Student Facilitator and Explaining*) Menggunakan Media *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Siswa Kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari. Penelitian ini berjenis CAR (*Classroom Action Research*) atau yang biasa dikenal dengan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK merupakan suatu proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri yang kemudian akan dilakukan beberapa perlakuan dalam upaya untuk memecahkan masalah secara terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap perlakuan tersebut.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada suatu kelas pembelajaran. Pendekatan kuantitatif dipilih karena dalam penelitian ini peneliti perlu mengolah data dalam bentuk angka sebagai alat ukur untuk mengukur prestasi atau hasil belajar siswa sebagai subjek penelitian.

Penelitian ini dilakukan secara partisipasi dan kolaboratif. Dikatakan partisipasi karena penelitian ini menuntut peneliti untuk terlibat secara langsung di dalam proses penelitian mulai dari perencanaan

sampai dengan hasil penelitian yang berupa laporan. Setelah melakukan perencanaan, peneliti juga diharuskan untuk memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisis serta berakhir dengan laporan hasil penelitian. Dikatakan kolaboratif karena dalam penelitian ini melibatkan guru selaku kolaborator.

Siklus PTK diawali dengan *plan* (perencanaan) yaitu tahapan perumusan masalah dan menyusun rencana penelitian yang akan dilakukan. *action* (pelaksanaan) merupakan tahap lanjut setelah tahap perencanaan, berfungsi untuk menjalankan tindakan sesuai dengan rencana penelitian yang telah disusun. Selanjutnya *observation* (pengamatan), dilakukan dengan mengamati pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Pada tahap *reflection* (refleksi), dilakukan analisis hasil pengamatan dengan melihat kekurangan ataupun kelebihan pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan, sekaligus menentukan tindakan apa yang harus dilakukan selanjutnya pada tahap perencanaan yang direvisi (*revised plan*). Adapun alur pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Tahapan PTK (Arikunto)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) Metode observasi dilakukan melalui pengamatan serta mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. (2) Angket respon peserta didik untuk menilai motivasi siswa dalam pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik Analisis data, Deskriptif Kualitatif dan kuantitatif. Data hasil kualitatif yang didapatkan dicatat dan kemudian dijabarkan dengan deskriptif kuantitatif dan ditarik kesimpulan berdasarkan kategori.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan observasi awal telah dijelaskan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini, yaitu rendahnya motivasi belajar siswa di dalam kelas, sehingga hasil belajar yang diraih oleh siswa menjadi kurang maksimal. Permasalahan tersebut muncul karena pada saat pembelajaran guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah, sehingga kegiatan pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru, sedangkan siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memecahkan permasalahan tersebut maka perlu adanya variasi metode pembelajaran yang bisa mendorong dan memantau siswa untuk lebih berperan aktif di dalam kelas. Model pembelajaran yang akan diterapkan untuk mengatasi masalah motivasi dan hasil belajar adalah model pembelajaran berbasis permainan dengan menerapkan aplikasi padlet

Berdasarkan paparan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, maka dapat diketahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran berbasis permainan pada siklus II meskipun pada siklus I masih belum sesuai dengan target. Peningkatan tersebut terlihat dari antusiasme siswa dalam diskusi, mengemukakan pendapat, dan melaksanakan diskusi selama proses pembelajaran. Berikut pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan: Peningkatan kegiatan belajar siswa menggunakan *game based learning* dengan menerapkan aplikasi padlet.

Dari hasil pengamatan motivasi belajar, semua aspek motivasi belajar siswa telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu 70%. Peningkatan rata-rata kegiatan belajar pada siklus I dan siklus II meningkat sebesar 8,00%. Rata-rata motivasi belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 62% meningkat menjadi 70% pada siklus II. Peningkatan motivasi belajar siswa pada tiap pertemuan yang terbagi dalam dua siklus membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* dapat digunakan sebagai alternatif untuk memvariasikan metode pembelajaran yang biasa digunakan, dengan tujuan agar bisa mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Tabel 1. Judul Tabel

No	Siklus	Rata-Rata	Kriteria
1.	Siklus I	62	Cukup
2.	Siklus II	70	Baik

D. KESIMPULAN

Secara singkat, hasil dari penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) menggunakan aplikasi padlet adalah sebagai berikut: Berdasarkan hasil penelitian aktifitas siswa diperoleh informasi bahwa adanya peningkatan kemampuan antusias, responsive, kolaboratif dan kognitif siswa. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model *game based learning* dapat membantu meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari. Keaktifan siswa dilihat dari aspek antusias, *responsive*, kolaboratif dan kognitif dari siklus I sampai siklus II sebagian besar aspek mengalami peningkatan. Selain itu, kehadiran media padlet sebagai media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Model *game based learning* memiliki ketergantungan pada media permainan yang digunakan. Pilihan peneliti terbukti sesuai. Hal ini didukung dengan hasil rekapitulasi lembar respon dari peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiyatun Lutfia dan Desi Wulandari.(2014). Penerapan model *student facilitator and explaining* berbantuan media visual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal* Vol. 3, No. 1, Maret 2014 (Hal. 46-50)
- Andari, Dita W. (2013). Penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* (sfae) untuk meningkatkan hasil belajar fisika kelas VIII SMP Nurul Islam. *Skripsi*, Prodi Pendidikan Fisika, FMIPA, UNNES.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (1997). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Cetakan ke-13. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- Baharuddin dan Waryuni, Esa Nur. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
<http://lib.unnes.ac.id/23450/1/5302411077.pdf> pada tanggal 9 Juni 2021 pukul: 11.16
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/5896/4605> pada tanggal 9 Juni 2021 pukul: 10.34
- Kemmis, Stephen & Mc Taggart, Robin (1988). *The Action Research Planner*. Geelong Victoria: Deakin University
- Kunandar. (2012). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Cetakan ke-8. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- M, Sardiman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rachmat Fauji, Ardhan. (2015). penerapan metode pembelajaran *student facilitator and explaining* (sfae) terhadap minat dan hasil belajar TIK di SMAN 1 Rembang. *Skripsi*. Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, UNNES.
- Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Riwanto, Mawan dan Wulandari, mey. 2018. Efektivitas penggunaan media komik dalam pembelajaran

- tema selalu berhemat energi. *Refleksi edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*,2(1).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Sapto, Ari, dkk. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda, 2014
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D*. (Alfabeta, Bandung, 2009).
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Tengeh, IM. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu