

## Pengembangan *Traveller Game Learning* Berbantuan Media Jelajah Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS

Eko Prasetyo Utomo <sup>1\*</sup>

1) SMP Negeri Model Terpadu, Bojonegoro, Indonesia

Diterima: 15 Maret 2021

Direvisi: 28 April 2021

Dipublikasikan: 17 Mei 2021

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) proses pengembangan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara; 2) keterlaksanaannya pada matapelajaran IPS; 3) peningkatan kemampuan berpikir historis siswa; dan 4) peningkatan keterampilan sosial siswa. Proses penelitian dan pengembangan ini mengacu pada prosedur pengembangan Dick, Carey dan Carey. Uji coba produk hasil pengembangan dilakukan di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro dengan sampel ujicoba lapangan pada siswa kelas VIII berjumlah 30 anak. Rancangan uji coba menggunakan desain pra eksperimen dengan *one group pretest-posttest*. Hasil uji validasi produk hasil pengembangan dari ahli pengembang pembelajaran IPS dan ahli media pembelajaran dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil dalam kategori layak dan uji coba lapangan dalam kategori sangat layak. Kualitas keterlaksanaan pembelajaran IPS dalam kategori sangat baik. Hasil uji t terhadap kemampuan historis siswa menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran IPS setelah penggunaan produk pengembangan. Keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan. Secara umum, evaluasi formatif menunjukkan produk hasil pengembangan ini sangat layak digunakan sebagai alternatif model dan media dalam pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** *Traveller Game Learning*, Media Pembelajaran, IPS

### Abstract

*This study aimed to: 1) the development process of Traveler Game Learning assisted by Jelajah Nusantara media; 2) its implementation in the social studies subject; 3) increasing students' historical thinking skills; and 4) improving students' social skills. This research and development process refers to the Dick, Carey and Carey development procedures. The trial of the product developed was carried out at SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro with a sample of field trials in class VIII students totaling 30 children. The trial design used a pre-experimental design with one group pretest-posttest. The results of the product validation test results from the development of social studies learning development experts and instructional media experts are in the very feasible category. The results of small group trials were in the feasible category and field trials were in the very feasible category. The quality of the implementation of social studies learning was in a very good category. The results of the t test on students' historical abilities showed that there was an increase in students' historical thinking skills in social studies subjects after the use of development products. Students' social skills in social studies learning have increased. In general, formative evaluation shows that the product of this development is very suitable for use as an alternative model and media in social studies learning.*

**Keywords:** *Traveller Game Learning, Learning Media, Social Studies*

**How to Cite:** Utomo, E. P. (2021). Pengembangan *Traveller Game Learning* Berbantuan Media Jelajah Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS. *Social Science Educational Research*, 1 (2): 53-67.

\*Corresponding author:  
E-mail: tom.ekop10@gmail.com

This is an open access article under the CC-BY-SA license



## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan IPS dalam desain kurikulum 2013 yaitu memberikan penekanan pada upaya cinta tanah air, semangat kebangsaan, patriotisme, pemahaman akan bangsa, dan kegiatan ekonomi masyarakat dalam wilayah NKRI. Namun kenyataan di lapangan tidaklah mudah dalam mencapai tujuan tersebut. Pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, dan patriotisme dikalangan generasi muda masih rendah. Gejala umum yang nampak yaitu tidak hafalnya lagu Indonesia Raya, sila Pancasila, kesulitan mengenal tokoh pahlawan, peristiwa sejarah, dan tidak mengerti batas-batas wilayah Indonesia.

Upaya meningkatkan semangat kebangsaan dan patriotisme di kalangan generasi muda usia sekolah yaitu salah satunya melalui mata pelajaran IPS dalam kajian materi sejarah. Selanjutnya materi sejarah dikembangkan dengan memfokuskan pada nilai-nilai kepahlawanan, nasionalisme, patriotisme, kepahlawanan, kepeloporan hingga keteladanan serta semangat pantang menyerah sebagai landasan pembentukan karakter dan kepribadian siswa (Supardan, 2015).

Mata pelajaran IPS itu sendiri melalui objek kajian sejarah mempunyai peranan strategis dalam pengembangan *historical thinking skills* atau kemampuan berpikir historis siswa. Kemampuan berpikir historis yang baik sangat penting, karena dapat meningkatkan pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, dan patriotisme dikalangan generasi muda Indonesia. Lebih lanjut memiliki kemampuan ini dengan baik diharapkan dapat mengembangkan karakter bangsa utamanya nilai nasionalis dengan sub nilai karakter cinta tanah air dan semangat kebangsaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro menunjukkan bahwa kemampuan berpikir historis siswa pada matapelajaran IPS materi kelas VIII masih tergolong rendah. Indikator rendahnya kemampuan historis tersebut ditunjukkan dengan analisis tes kemampuan berpikir historis siswa yaitu sebanyak 132 siswa atau 85,16% siswa masih kesulitan dalam menggambarkan suatu peristiwa sejarah dalam suatu peta dengan menunjukkan batas geografis, sebanyak 124 siswa atau 80% masih kesulitan menafsirkan data yang disajikan dalam garis waktu dan membuat garis waktu, dan sebanyak 116 siswa atau 74,38% masih kesulitan menjabarkan suatu peristiwa sejarah dengan menggunakan gambar atau foto.

Berangkat dari kondisi kemampuan berpikir historis siswa tersebut diatas maka seorang guru mata pelajaran IPS harus mendesain pembelajaran berupa model, metode, strategi, teknik, dan media pembelajaran yang tepat. Inovasi pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya bisa berupa kombinasi model dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang bisa digunakan adalah *Traveller Game Learning* dan media Jelajah Nusantara. Perpaduan model dan media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa berupa kemampuan berpikir historis siswa..

*Traveller Game Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme Piaget dan kognitif social Vygotsky. Konstruktivisme dalam pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang mereka peroleh. Lebih lanjutn paham konstruktivisme, belajar merupakan proses mengembangkan pengertian yang individu miliki dengan pengalaman yang diperoleh melalui proses asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi (Suparno, 2014). Salah satu ciri konstruktivisme dalam belajar yaitu dalam proses mengkonstruksi

pengetahuan ditentukan oleh proses pemaknaan oleh individu itu sendiri. Proses pembentukan makna oleh individu melalui apa yang mereka lihat, rasakan, dengarkan, dan alami.

Teori belajar kedua yang menjadi dasar pengembangan model yaitu Vygotsky yang memfokuskan pada proses interaksi sosial dan factor-faktor interpersonal, keterkaitan budaya antar individu dalam perkembangan manusia (Schunk, 2012). Model *Traveller Game Learning* dalam penerapannya memberikan kesempatan siswa mengkonstruksi pengetahuan melalui permainan penjelajahan secara berkelompok. Kelompok tersusun atas kombinasi beberapa siswa dengan berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan *setting* kondisi tersebut diharapkan terjadi interaksi siswa yang terampil dapat membantu teman yang lain dalam menguasai materi pembelajaran. Dalam penerapan model pembelajaran ini dilengkapi sebuah media pembelajaran yaitu media Jelajah Nusantara.

Posisi media Jelajah Nusantara merupakan pengembangan media visual yang berisi peta wilayah Indonesia, gambar pahlawan Indonesia, dan informasi pendukung tentang matapelajaran IPS materi sejarah. Media pembelajaran ini dikembangkan oleh guru untuk membimbing siswa melalui *scaffolding* baik melalui instruksi langsung maupun tidak langsung yang tertulis pada media pembelajaran tersebut.

Penggunaan media ini dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Traveller Game Learning* dan media Jelajah Nusantara ini mengajak siswa untuk menjadi sejarawan melalui permainan penjelajahan petualangan periode sejarah dari masa ke masa dengan mengumpulkan informasi peristiwa sejarah sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir historis dan keterampilan sosial siswa.

Berpikir historis itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu kemampuan dalam mengolah informasi atas suatu peristiwa sejarah secara runtut atau kronologis berdasarkan fakta dan data. Indikator kemampuan berpikir historis yaitu 1) keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan dan berpikir kronologis terhadap suatu peristiwa sejarah; 2) pemahaman peristiwa sejarah; 3) analisis dan intepretasi sejarah; 4) meneliti sejarah; dan 5) analisis isu sejarah dan pengambilan keputusan (Nash, 1996; Hudaidah, 2014; Seixas, 2017; Wiraguna, dkk, 2018).

Dengan menggunakan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara pada pembelajaran IPS di kelas diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa berupa kemampuan berpikir historis siswa. Di era globalisasi saat ini penting sekali siswa dibekali kemampuan berpikir historis siswa yang baik karena sangat dibutuhkan mengingat dalam keterampilan ini didalamnya memuat keterampilan abad 21 diantaranya yaitu keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan, kreatif dan inovatif, komunikatif, dan kolaboratif guna menjawab tantangan revolusi industri 4.0.

Dalam pembelajaran IPS materi sejarah *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara siswa dikembangkan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan melalui berpikir kronologis, pemahaman sejarah, analisis dan intepretasi sejarah, meneliti sejarah dan pengambilan keputusan. Kolaboratif pada siswa, dikembangkan melalui pembelajaran secara berkelompok.

Kreatif dan inovatif dikembangkan melalui kegiatan penemuan untuk mengumpulkan data sejarah dari berbagai sumber seperti seperti dokumen sejarah, lokasi, film, dan koran sebagai upaya untuk mendiskripsikan suatu peristiwa sejarah dengan menggunakan gambar, foto, cerita rakyat dalam suatu narasi sejarah, atau dalam bentuk diagram garis, pie, alur, dan peta dengan menunjukkan batas geografis. Paling akhir yaitu kemampuan komunikatif, melalui kegiatan curah pendapat dalam kegiatan kelompok berkaitan dengan hasil temuan berupa informasi dari suatu peristiwa sejarah.

Selain kemampuan berpikir historis, penggunaan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 132 siswa kelas VIII di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro, masih ada kecenderungan sebanyak 42,42% atau 56 siswa memiliki keterampilan sosial yang rendah yaitu terlihat dari kerjasama dalam kelompok yang rendah atau sikap individualisme pada siswa yang mempunyai kempuan kognitif diatas rata-rata kelas dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas. Demikian pula dengan siswa dengan kempuan kognitif sedang dan rendah, 59,09% atau 78 siswa mempunyai kecenderungan memiliki tanggung jawab kerjasama dalam kelompok yang rendah yaitu tidak terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok dan sikap menggantungkan diri pada teman yang memiliki kempuan kognitif yang baik. Kondisi siswa dengan keterampilan sosial inilah yang mendorong pentingnya sebuah pengembangan kombinasi model dan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran yang nantinya diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Keterampilan sosial (*social skill*) dapat diartikan sebagai keterampilan hidup (*life skill*) yang di butuhkan dalam masyarakat yang meliputi keterampilan berkomunikasi secara lisan tertulis serta kecakapan dalam berhubungan dengan orang yaitu bekerjasama baik dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Indikator keterampilan social mencakup kompetensi atau kemampuan untuk menghargai orang lain dalam bertukar pendapat, mengolah dan memilih informasi yang baik dan benar dalam upaya pemecahan masalah, bekerjasama dengan orang lain dalam kelompok yang majemuk, dan berbagi tugas dan sikap tanggung jawab (Widoyoko, 2011; Jarolimek, 1993; dan Thalib, 2010).

Tujuan dalam penelitian ini yaitu: 1) proses pengembangan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara; 2) keterlaksanaannya pada matapelajaran IPS; 3) peningkatan kemampuan berpikir historis siswa; dan 4) peningkatan keterampilan sosial siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Prosedur dalam penelitian ini mengacu pada desain *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan yaitu Dick, Carey dan Carey (2009). Model ini terdiri dari 9 langkah, yaitu: 1) mengidentifikasi kompetensi Inti/KI mata pelajaran; 2) menganalisis Kompetensi dasar/KD mata pelajaran; 3) menganalisis karakteristik siswa; 4) merumuskan tujuan pembelajaran; 5) mengembangkan instrumen penilaian; 6) mengembangkan strategi pembelajaran; 7) mengembangkan dan memilih bahan ajar; 8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; dan 9) merevisi bahan ajar.

Uji coba produk hasil pengembangan dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro tahun ajaran 2018/2019 dengan populasi sejumlah 148 anak. Sampel uji coba dipilih berdasarkan *puspositive sampling* yaitu siswa yang mempunyai

kemampuan awal berpikir historis dan keterampilan sosial rendah, sedang, dan tinggi. Uji coba kelompok kecil 15 anak dan lapangan berjumlah 30 anak. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan pada bulan Januari-Mei 2019. Jenis data penelitian dan pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui angket/konsultasi dengan ahli perancangan pembelajaran IPS. Adapun datanya sebagai berikut: 1) aspek model pembelajaran dari ahli pengembang pembelajaran IPS; 2) aspek perangkat pembelajaran oleh ahli pengembang pembelajaran IPS; 3) aspek isi materi pembelajaran oleh ahli pengembang pembelajaran IPS; dan 4) aspek media pembelajaran oleh ahli pengembang media pembelajaran.

Data kuantitatif meliputi 1) informasi yang diperoleh dari angket dari ahli perancangan pembelajaran IPS berupa angka persentase kemudian dijelaskan secara diskriptif; 2) hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru 3) tes pengukuran kemampuan berpikir historis siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara dan kompetensi social berupa keterampilan sosial siswa selama proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner uji kelayakan produk oleh ahli perancangan pembelajaran IPS, lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, tes kemampuan berpikir historis, dan lembar pengamatan keterampilan social siswa.

Teknik analisis data kuantitatif berupa hasil angket dari ahli perancang pembelajaran IPS dikonversi dalam bentuk persentase untuk menentukan kelayakan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara. Data kuantitatif kelayakan produk berupa data validasi ahli diinterpretasikan dalam bentuk deskripsi kalimat yang bersifat kualitatif berdasarkan rata-rata data yang diperoleh dan kriteria data masing-masing. Adapun kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan *Traveller Game Learning* dan media Jelajah Nusantara

Kriteria Penilaian	Keterangan
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Data keterlaksanaan uji coba di kelas oleh guru diamati oleh observer yang bertugas menilai kualitas pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai bahan refleksi untuk pertemuan selanjutnya. Adapun data tentang keterampilan sosial siswa dalam penerapan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara diolah berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer kepada masing-masing kelompok penjelajah. Data tersebut dicatat pada instrument pengamatan sikap selama proses pembelajaran. Skor hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan data pengamatan keterampilan sosial siswa selanjutnya dikonversi dalam bentuk persentase untuk menentukan kriteria data masing-masing. Adapun kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran dan Keterampilan Sosial Siswa

Kriteria Penilaian	Keterangan
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Data kemampuan berpikir historis siswa dalam penerapan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara selanjutnya dianalisis menggunakan uji-t dengan desain pra eksperimen *one group pretest-post test* pada kelompok tunggal. Nilai *pretest* diperoleh dari nilai peserta didik sebelum menggunakan dan nilai *post test* diperoleh dari nilai tes setelah pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara

Pengembangan model dan media pembelajaran bernama *Traveller Game Learning* dan media Jelajah Nusantara ini bertujuan untuk membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan yang mereka peroleh melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pembelajaran IPS secara khusus materi sejarah, penggunaan model dan media ini digunakan untuk mengajak siswa menjadi sejarawan atau peneliti sejarah sehingga siswa tidak pasif atau berdiam diri namun mereka mencari tahu melalui penyelidikan dan penjelajahan tentang materi dari masa ke masa dibantu dengan sebuah media Jelajah Nusantara sebagai bentuk catatan laporan hasil temuan selama pembelajaran. Adapun proses penemuan atau pembaharuan mengacu desain yang dikembangkan oleh Dick, Carey dan Carey (2009) meliputi sembilan tahapan.

Pertama mengidentifikasi tujuan pembelajaran yaitu melakukan analisis kurikulum terkait dengan KI dan KD pada mata pelajaran IPS kurikulum 2013. Dalam hal ini KI-KD yang dianalisis yaitu kelas VIII materi kolonialisme dan imperialisme bangsa barat di Indonesia pada semester genap. Kedua melakukan analisis instruksional yaitu mengidentifikasi kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Kompetensi dasar ini meliputi KD 2 yaitu afektif, KD 3 yaitu ranah kognitif, dan KD 4 yaitu ranah keterampilan. Ranah afektif yang dikembangkan yaitu keterampilan sosial siswa, sedangkan ranah kognitif yaitu kemampuan berpikir historis dan terakhir ranah keterampilan yang hendak dikembangkan yaitu keterampilan siswa dalam menyusun produk hasil karya.

Tahap selanjutnya yaitu tahap ketiga melakukan analisis karakteristik siswa yang meliputi karakteristik perkembangan kognitif siswa, gaya belajar, dan kemampuan awal siswa. Berdasarkan perkembangan kognitif Piaget anak usia SMP 13-15 tahun berada pada tahap operasional formal yaitu anak-anak mampu dalam meruskan sebuah alternative hipotesis permasalahan dan selanjutnya mengecek data untuk menjawab hipotesis hingga akhirnya membuat keputusan yang layak.

Berdasarkan hasil analisis angket tentang gaya belajar pada siswa SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro sebanyak 155 anak diketahui bahwa di kelas VIII gaya belajar visual mendominasi sebanyak 128 anak atau 82,58%, gaya belajar auditory sebanyak 7 anak atau 4,51%, dan sisanya gaya belajar kinestetik 20 anak atau 12,90%. Materi kolonialisme dan imperialisme bangsa barat di Indonesia merupakan lanjutan dari materi keunggulan posisi Indonesia bidang maritime dan agricultural serta perdagangan antar pulau dan daerah, sehingga mereka sudah memiliki kemampuan awal tentang keunggulan Indonesia yang menjadi daya tarik bangsa-bangsa barat untuk datang ke wilayah nusantara.

Keempat yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang meliputi kemampuan siswa yaitu 1) menyebutkan factor pendorong dari kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia dengan menggunakan media Jelajah Nusantara; 2) menggambar rute penjelajahan samudera bangsa-bangsa barat ke Indonesia dengan menggunakan peta dunia dan sumber dari internet; 3) mendiskripsikan kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dengan menggunakan media Jelajah Nusantara; dan 4) mendiskripsikan bentuk perlawanan kolonialisme dan imperialisme rakyat Indonesia dengan menggunakan media Jelajah Nusantara.

Setelah mengembangkan tujuan pembelajaran tahap kelima yaitu mengembangkan instrument penilaian untuk ranah kognitif berupa tes kemampuan berpikir historis dan penilaian sikap dengan lembar observasi penilaian sikap untuk mengetahui keterampilan sosial siswa. Pengembangan instrument penilaian dimaksudkan untuk mengukur perubahan kemampuan berpikir historis dan keterampilan sosial sebelum dan sesudah pembelajaran.

Tahap keenam yaitu mengembangkan strategi pembelajaran. Pada kegiatan ini strategi pembelajaran yang dikembangkan meliputi perpaduan urutan kegiatan pembelajaran, metode, media, dan waktu. Strategi pembelajaran ini bisa dilihat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Urutan kegiatan pembelajaran dalam RPP mengikuti sintaks *Traveller Game Learning*. Selanjutnya untuk tahap ketujuh yaitu mengembangkan dan memilih bahan instruksional berupa bahan ajar pokok buku siswa dan buku guru IPS kelas VIII kurikulum 2013. Selain bahan ajar pokok juga dikembangkan media Jelajah Nusantara yang berisi tentang informasi materi dan tugas yang harus diselesaikan oleh siswa diakhir pembelajaran IPS dengan menggunakan *Traveller Game Learning*

Tahap terakhir yaitu kedelapan yaitu mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif. Pada tahap ini dilakukan uji validasi dari pakar terhadap produk pengembangan yaitu model *Traveller Game Learning* dan media Jelajah Nusantara pada pokok bahasan kolonialisme dan imperialisme. Uji validasi ahli dilakukan sebelum uji coba pada siswa. Validator ahli bidang perancangan pembelajaran IPS yaitu 1) validator pengembang pembelajaran IPS untuk validasi model, perangkat keterlaksanaan pembelajaran, dan materi IPS digunakan untuk *Traveller Game Learning*. Sedangkan Validator ahli media untuk validasi media Jelajah Nusantara.

Uji kelayakan ahli model pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 4,90 dalam kategori sangat baik dengan persentase keseluruhan nilai yaitu 98% dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan keseluruhan indikator menempatkan model *Traveller Game Learning* dalam kategori sangat baik dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas (gambar 3).

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Model Pembelajaran

No	Indikator	Nilai	Kategori
1.	Rasional teoritis logis	5	Sangat baik
2.	Langkah-langkah sintaks	5	Sangat baik
3.	Sistem sosial	4,85	Sangat baik
4.	Sistem pendukung	5	Sangat baik
5.	Dampak instruksional dan pengiring	4,67	Sangat baik
<b>Rata-rata nilai</b>		4,90	Sangat baik
<b>Persentase</b>		98%	Sangat layak

Sumber: Hasil penelitian

Selanjutnya, dilakukan uji kelayakan ahli perangkat pembelajaran untuk mengetahui kualitas keterlaksanaan model *Traveller Game Learning* saat digunakan dikelas. Pada tahap ini produk yang divalidasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun pada materi IPS kelas VIII semester genap dengan materi kolonialisme dan imperialisme bangsa barat di Indonesia. Berikut hasil uji kelayakan ahli perangkat pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Perangkat Pembelajaran

No.	Indikator	Nilai	Kategori
1.	Perumusan tujuan	5	Sangat baik
2.	Pemilihan dan pengorganisasian	4,67	Sangat baik
3.	Pemilihan sumber belajar dan media	5	Sangat baik
4.	Model dan metode pembelajaran	5	Sangat baik
5.	Penilaian hasil belajar	4	Baik
6.	Soal evaluasi	4	Baik
<b>Nilai rata-rata</b>		4,61	Sangat baik
<b>Persentase</b>		92,20 %	Sangat layak

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa hasil uji kelayakan perangkat pembelajaran berupa RPP keterlaksanaan model *Traveller Game Learning* memperoleh nilai rata-rata 4,61 dan persentase keseluruhan nilai 92,20%. Hasil tersebut menunjukkan keseluruhan indikator menempatkan perangkat pembelajaran keterlaksanaan *Traveller Game Learning* dalam kategori sangat baik dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Validasi ketiga dilakukan pada media Jelajah Nusantara untuk kelayakan materi IPS kelas VIII semester genap. Berikut adalah hasil uji kelayakan dari ahli materi pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Materi Pelajaran

No.	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Kualitas isi	4,80	Sangat baik
2.	Kualitas instruksional	4,50	Sangat baik
3.	Kualitas teknis	4,75	Sangat baik
<b>Nilai rata-rata</b>		4,68	Sangat baik
<b>Persentase</b>		93,60%	Sangat layak

Sumber: Hasil Penelitian



Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa hasil uji kelayakan dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,68 dan persentase keseluruhan nilai 93,60%. Hasil tersebut menunjukkan keseluruhan indikator menempatkan materi yang tersedia dalam media Jelajah Nusantara dalam kategori sangat baik dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Selanjutnya dilakukan juga uji validasi untuk aspek media pembelajaran berupa media Jelajah Nusantara pada materi IPS kelas VIII semester genap pokok bahasan kolonialisme dan imperialisme bangsa barat di Indonesia. Berikut hasil uji kelayakan dari ahli media pembelajaran IPS.

Tabel 6. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Media visual	4,76	Sangat baik
2.	Fisik	4,80	Sangat baik
3.	Penggunaan	4,80	Sangat baik
<b>Nilai rata-rata</b>		4,78	Sangat baik
<b>Persentase</b>		95,60%	Sangat layak

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa hasil uji kelayakan media memperoleh nilai rata-rata 4,78 dan persentase keseluruhan nilai 95,60%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keseluruhan indikator menempatkan media pembelajaran Jelajah Nusantara sangat baik dan sangat layak untuk digunakan di kelas.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Lapangan

No.	Indikator	Nilai Uji Coba	
		Kelompok Kecil	Lapangan
1.	Kualitas isi	3,96	4,29
2.	Kualitas instruksional	4,00	4,33
3.	Kualitas teknis	4,00	4,23
<b>Nilai rata-rata</b>		3,99	4,28
<b>Persentase</b>		79,73%	85,69%
<b>Kriteria</b>		Layak	Sangat layak

Sumber: Hasil Penelitian

Setelah *Traveller Game Learning* dan media Jelajah Nusantara divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli perancang model, media, materi pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran IPS maka tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji coba. Uji coba pertama yang dilakukan yaitu pada kelompok kecil 15 siswa untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam keterlaksanaan model dan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis dan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan tabel 7 hasil uji coba *Traveller Game Learning* dan media Jelajah Nusantara pada siswa sebagai pengguna menunjukkan bahwa pada hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan memperoleh persentase nilai 79,73% dalam kategori layak. Selanjutnya pada uji coba lapangan menunjukkan hasil uji coba secara keseluruhan

memperoleh persentase nilai 85,69% dalam kategori sangat layak. Sehingga bisa disimpulkan produk hasil pengembangan model dan media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan sebagai alternative dalam pembelajaran IPS.

### **Keterlaksanaan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara**

Pada tahap awal pembelajaran yaitu orientasi siswa pada sebuah masalah. Pada tahap ini guru memberikan dorongan kepada siswa melalui stimulus untuk mengajukan pertanyaan terkait dengan permasalahan sejarah yaitu kolonialisme dan imperialisme bangsa barat ke Indonesia.

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan dan pengolahan data siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 anak melakukan penjelajahan dengan mengunjungi periode masa kolonialisme dan imperialisme bangsa barat di Indonesia. Adapun periode masa sejarah yang harus dikunjungi oleh kelompok siswa penjelajah tersebut terbagi sebagai berikut: 1) masa kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia; 2) masa monopoli perdagangan; 3) masa kerja paksa; 4) masa sewa tanah; 5) masa tanam paksa; dan 6) masa perlawanan kolonialisme dan imperialisme.

Setiap kelompok penjelajah diberikan waktu untuk melakukan penjelajahan mengunjungi semua periode masa sejarah. Ketika kelompok penjelajah berkunjung, maka guru memberikan tantangan kepada kelompok penjelajah untuk menyelesaikan tantangan yang tersedia pada periode masa sejarah tersebut.

Tantangan tersebut harus diselesaikan bersama kelompok dengan berbagi tugas dan tanggung jawab karena dibatasi oleh waktu. Setiap kelompok melakukan penyelidikan untuk menjawab tantangan berupa LK yang harus diselesaikan. Pada saat mengerjakan tantangan LK pada masing-masing periode masa sejarah, guru membimbing siswa untuk menyelesaikan LK tantangan yang harus diselesaikan oleh kelompok penjelajah. Untuk menyelesaikan LK tantangan, kelompok penjelajah bisa menggunakan berbagai sumber informasi seperti buku, atlas, koran, dan ensiklopedia. Kemudian informasi yang sudah terkumpul diolah untuk dipilih sebagai jawaban terbaik atas tantangan LK yang diberikan.

Pada kegiatan ini pula, seluruh aktivitas siswa dalam kelompok diamati oleh observer untuk mengetahui keterampilan sosial selama proses pembelajaran. Keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan untuk menghargai orang lain dalam bertukar pendapat, berbagi tugas dan sikap tanggung jawab, mengolah dan memilih informasi yang benar dan salah dalam upaya pemecahan masalah, dan bekerjasama dengan orang lain dalam kelompok yang majemuk.

Tahap ketiga yaitu mengembangkan temuan dalam bentuk karya. Tahap ini siswa dalam kelompok mengembangkan temuan dalam bentuk karya merupakan kegiatan kelompok penjelajah ketika selesai mengumpulkan dan mengolah informasi atas seluruh tantangan LK yang berjumlah enam periode masa sejarah.

Kelompok penjelajah menyusun hasil temuan selama penjelajahan menjadi sebuah karya. Setiap kelompok dibimbing oleh guru menyajikan hasil karya ke dalam kertas *flipchart* yang telah disediakan karya dengan menggambarkan suatu peristiwa sejarah dalam suatu peta, data visual matematis seperti diagram ataupun dengan gambar dan puisi. Masing-masing kelompok penjelajah setelah selesai menyusun karya, melaporkan hasilnya di depan guru.

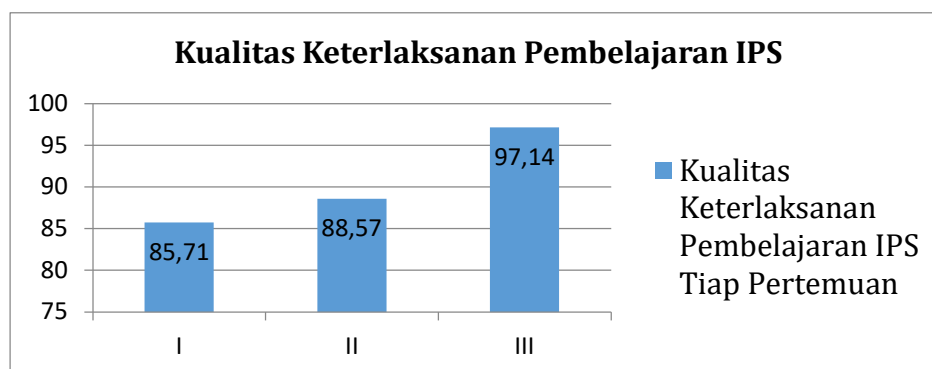
Tahap keempat yaitu mengkomunikasikan hasil karya. Tahap ini karya hasil temuan dipamerkan dalam bentuk pameran hasil karya. Hasil karya tiap kelompok penjelajah ditempel pada dinding kelas yang sudah disediakan. Guru mengkoordinasikan pameran hasil temuan kelompok dengan manata ruang pameran. Dilanjutkan setiap hasil karya yang dipajang diwakili oleh satu anggota yang dipilih oleh kelompok untuk berada disamping karya bertugas memberikan penjelasan kepada kelompok penjelajah lain yang berkunjung.

Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk mengunjungi seluruh hasil pameran kelompok lain. Masing-masing kelompok diberikan kebebasan bertanya tentang hasil temuan kelompok lain yang dipajang dalam bentuk pameran. Kegiatan ini penting untuk saling bertukar informasi dengan kelompok lain tentang peristiwa sejarah terkait yang sebelumnya belum dimiliki oleh kelompok pengunjung sehingga bisa menyempurnakan hasil temuan kelompok tersebut. Pada kegiatan ini kelompok penjelajah menuliskan informasi hasil kunjungan pada media Jelajah Nusantara.

Pada akhir kegiatan kunjungan, guru memberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan berupa komentar dan penilaian tentang hasil karya yang dipamerkan dengan menuliskannya pada kertas poshit warna yang sudah disediakan. Kelompok yang memperoleh tanggapan positif paling banyak dari kelompok lain dinyatakan sebagai pemenang.

Tahap kelima sebagai tahap terakhir dari penerapan *Traveller Game Learning* berbantuan media jelajah Nusantara yaitu menarik simpulan hasil jawaban atas pertanyaan yang diajukan pada awal pembelajaran. Pada kegiatan ini, guru bersama siswa melihat tayangan video pembelajaran tentang kolonialisme dan imperialisme bangsa barat di Indonesia. Kegiatan ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang muncul pada awal pembelajaran tentang permasalahan kolonialisme di Indonesia. Pada kegiatan ini, siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran.

Akhir dari kegiatan pembelajaran, siswa diberikan waktu untuk berkeliling pameran karya kelompok penjelajah untuk mencocokkan jawaban yang benar tentang pertanyaan yang diselidiki melalui *Traveller Game Learning* berdasarkan hasil simpulan bersama. Kegiatan ini penting dilakukan supaya siswa memperoleh kebenaran atas jawaban sementara yang mereka susun dalam produk karya pameran.



Gambar 1. Diagram Kualitas Keterlaksanaan Pembelajaran IPS

*Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara telah diaplikasikan dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil aplikasi praktis diperoleh data tentang keterlaksanaan pembelajaran IPS berikut ini.

Berdasarkan gambar 1 diketahui bahwa kualitas keterlaksanaan penggunaan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga ketiga. Pertemuan pertama keseluruhan aspek yang diamati memperoleh persentase 85,71% dan masuk kategori sangat baik. Pertemuan kedua terjadi peningkatan kualitas pembelajaran pada keseluruhan aspek yang diamati yaitu dengan perolehan persentase 88,57% dan masuk kategori sangat baik. Peningkatan kualitas ini terjadi karena pada pertemuan kedua dalam pengelolaan waktu pada proses pengumpulan dan pengolahan informasi secara berkelompok sudah lebih baik dibandingkan pertemuan pertama sehingga penyusunan karya hasil temuan bisa selesai tepat waktu sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan kualitas keseluruhan aspek yang diamati yaitu dengan memperoleh persentase 97, 14% dan masuk kategori sangat baik. Peningkatan kualitas tersebut utamanya pada kegiatan mengembangkan karya hasil temuan, mengkomunikasikan hasil karya, dan menarik simpulan. Pada pertemuan ketiga ini, guru lebih mendorong siswa untuk menghasilkan karya yang lebih baik dibandingkan dua pertemuan sebelumnya. Selain itu dalam kegiatan pameran, kelompok penjelajah lebih selektif dalam pemilihan anggota kelompok yang dianggap mempunyai kemampuan komunikasi yang bagus sebagai perwakilan mereka sebagai tuan rumah yang bertugas memberikan penjelasan kepada pengunjung tentang isi karya hasil temuan. Pada bagian akhir pertemuan, kegiatan simpulan guru lebih mendorong siswa untuk mampu menyimpulkan dengan bahasa mereka sendiri atas jawaban pertanyaan yang menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran IPS materi kolonialisme dan imperialism.

Hasil penelitian terdahulu tentang penggunaan model dan atau media pembelajaran yang berlandaskan pada teori belajar konstruktivisme Piaget dan teori belajar Vygotsky menunjukkan bahwa penggunaan model dan media atau kombinasi keduanya tersebut dapat meningkatkan kualitas keterlaksanaan pembelajaran dikelas (Murwantono dan Sukijo, 2015; Pristiwati, 2016; Mu'aini, 2016; Kusrini dan Mustafa, 2019). Hal mendasar dari hasil penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan yaitu penggunaan model dan media di kelas secara bersama dapat meningkatkan kualitas keterlaksanaan pembelajaran di kelas IPS.

### **Kemampuan berpikir historis siswa dengan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara**

Berdasarkan tes kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII A tahun pelajaran 2018/2019 materi kolonialisme dan imperialisme bangsa barat di Indonesia diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Pengolahan Nilai *Pre test- Post test*

Jumlah siswa	30
Rerata Nilai pre test	1984 $\bar{X}=66,13$
Rerata Nilai <i>Post test</i>	2600 $\bar{X}=86,67$
<i>Gain (D) (Post-test Pre-test)</i>	$\sum D = 616$
<i>Gain</i> <sup>2</sup>	$\sum D^2=14.304$

<i>sig</i>	0,05
t hitung	14,89
t tabel	1,699
Keputusan	H <sub>0</sub> ditolak

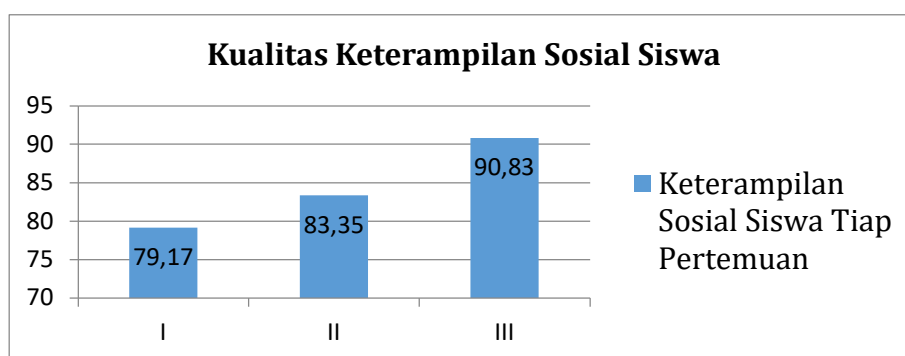
Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 8 terlihat bahwa uji t dari hasil belajar kognitif siswa untuk mengukur kemampuan historis pada siswa menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel ( $t \text{ hitung} = 14,89 > \text{nilai } t \text{ tabel} = 1,699$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara dapat meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian tentang penggunaan model dan atau media pembelajaran yang berlandaskan pada teori belajar konstruktivisme Piaget dan Vygotsky menunjukkan bahwa penggunaan model dan media atau kombinasi keduanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Prastini dan Retnowati, 2014; Murwantono dan Sukijo, 2015; Manik dan Gafur, 2016; Suharto dan Zamroni, 2016; Yasri dan Mulyani, 2016; )

### Keterampilan sosial siswa dengan *Traveller Game Learning* berbantuan media Jelajah Nusantara

Keterampilan sosial siswa selama proses pembelajaran dengan *Traveller Game Learning* berbantuan Media Jelajah Nusantara terjadi peningkatan. Pertemuan pertama persentase keterampilan sosial memperoleh 79,17% dalam kategori baik. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan persentase keterampilan sosial siswa yaitu 83,35% dalam kategori sangat baik. Sedangkan pertemuan ketiga persentase keterampilan sosial siswa 90,83% dalam kategori sangat baik (gambar 2).

Berdasarkan catatan dari observer pada tiap pertemuan pada kegiatan berbagi tugas dan tanggung jawab serta memilih informasi yang benar semakin meningkat pada tiap pertemuan. Siswa dalam kelompok sudah mampu menyesuaikan diri dengan tanggung jawab untuk menyelesaikan tantangan yang dibatasi oleh waktu dalam mempersiapkan berbagai sumber informasi yang beragam dalam bentuk buku, video dan ensiklopedia untuk memperoleh informasi yang benar dalam menyelesaikan tantangan selama proses penjelajahan. Aspek lain yang meningkat pada tiap pertemuan yaitu keterampilan berbagi tugas dan tanggung jawab. Awalnya pada aspek ini masih membutuhkan bimbingan dari guru karena beberapa siswa masih menggantungkan siswa dalam menyelesaikan tantangan dalam penjelajahan namun pada akhir pertemuan siswa dalam kelompok sudah mampu beradaptasi dalam tugas dan tanggung jawab bersama.



Gambar 2. Diagram Kualitas keterampilan Sosial Siswa

Penggunaan *Traveller Game Learning* berbantuan Media Jelajah Nusantara menunjukkan bahwa dengan bantuan teman yang terampil dan dibawah bimbingan guru dalam proses *scaffolding* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada tiap pertemuan pembelajaran seperti hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya tentang penggunaan model dan media pembelajaran dan kombinasi keduanya yang berlandaskan teori belajar Vygotsky (Amtorunajah dan Masruri, 2015; Suharto dan Zamroni, 2016; Parji dan Andriani, 2016; Lestari dkk, 2019). Hal yang membedakan hasil penelitian sebelumnya dengan penelitian ini dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan model pembelajaran ini menggunakan *setting* kegiatan pembelajaran di luar kelas dan dikombinasikan dengan sebuah media pembelajaran. Terbukti dengan menggunakan perpaduan model dan media ini mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa.

## SIMPULAN

Produk hasil pengembangan berupa model pembelajaran dengan nama *Traveller Game Learning* dan media Jelajah Nusantara. Hasil uji validasi produk akhir pengembangan dari ahli pengembang pembelajaran IPS dan ahli media pembelajaran dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil dalam kategori layak dan uji coba lapangan dalam kategori sangat layak. Kualitas keterlaksanaan pembelajaran IPS dalam kategori sangat baik. Hasil uji t terhadap kemampuan historis siswa menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran IPS setelah penggunaan produk hasil pengembangan. Keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan. Secara umum, evaluasi formatif menunjukkan produk hasil pengembangan ini sangat layak digunakan sebagai alternatif model dan media dalam pembelajaran IPS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amtorunajah, & Masruri, M.S. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui *Outdoor Activity* di SMP Negeri 1 Kaligondang Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2 (1), 1-11.
- Dick, W., Carey, J., dan Carey, L. (2009). *The Systematic Design Of Instruction Fourth Edition*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Hudaidah. (2014). Historical Thinking, Keterampilan Berpikir Utama Bagi Mahasiswa Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(1), 6-12.
- Jarolimex, J. (1971). *Social Studies in Elementary Education*. New York: Mc. Millan Publishing.
- Kusrini, dan Mustofa, F. (2019). Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Geografi Siswa Kelas VIII MTs Ar-Ridha Paisumbaos Halmahera-Selatan. *Jurnal Geocivic*, 2(2), 229-234.
- Lestari, E.F., Zainuddin, M., Soetjipto, B.E. (2019). Peningkatan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Roundtable* dan *Carousel Feedback*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(10), 1304-1308.

- Manik, K dan Gafur, A. (2016). Penerapan Model Two Stay Two Stray Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 39-49.
- Murwantono & Sukijo. (2015). Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Stimulan Gambar. *Jurnal Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 30-41.
- Mu'aini. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Metode *Problem Based Learning* Di SMP Negeri 15 Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(3), 45-62.
- Nash, G. B., & Crabtree, C. (1996). *National Standards for History*. Los Angeles: National Center for History in the Schools.
- Parji dan Andriani, R.E. (2016). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 14-23.
- Prastini, M., & Retnowati, T.H. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Kooperatif TGT Di SMPN 1 Secang. *Jurnal Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1 (2), 165-178.
- Pristiwati, K. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn tentang Kebebasan Berorganisasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 40-46.
- Schunk, D.H. (2012). *Teori-Teori Pembelajaran-Perspektif Pendidikan Edisi keenam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Seixas, P. 2017. A Model of Historical Thinking. *Jurnal Educational Philosophy and Theory*, 49 (6): 593-605.
- Suharto dan Zamroni. (2016). Peningkatan Hasil Dan Aktivitas Belajar IPS Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Media SMPN 2 Kawunganten. *Jurnal Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 82-94.
- Supardan, S. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suparno, P. (2014). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Thalib, S.B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Widoyoko, E.P. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiraguna, S., Maryuni, Y., Ribawati, E. (2018). Pengaruh Model Learning Cycle 5e Terhadap Kemampuan Berpikir Historis. *Jurnal Candrasangkala*, 4(2), 145-154.
- Yasri, H.L., & Mulyani, E. (2016). Fektivitas Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X. *Jurnal Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 138-149.