

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *OPEN THE BOX OF HISTORY* (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Sejarah



Desy Maulidiyani

NIM 1700717

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

BANDUNG

2024

**PERNERAPAN MEDIA PERMAINAN *OPEN THE BOX OF HISTORY*
(BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung)**

Oleh

DESY MAULIDIYANI

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

© Desy Mauldiyani 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang.

**Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
difoto kopi, dicetak ulang atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “*Penerapan Media Permainan Open The Box Of History (Boxtory) Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung)*” beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam ranah keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan terhadap keaslian karya saya ini.

Peneliti,



Desy Maulidiyani

NIM. 1790717

LEMBAR PENGESAHAN

DESY MAULIDIYANI

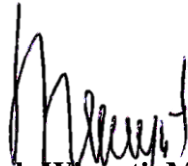
1700717

**PERNERAPAN MEDIA PERMAINAN *OPEN THE BOX OF HISTORY* (BOXTORY)
SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Murdiah Winarti, M.Hum

NIP. 196005291987032002

Pembimbing II



Dra. Yani Kusmarni, M.Pd

NIP. 196601131990012002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI



Dr. Tarunasena, M.Pd

NIP. 196808281998021001

**LEMBAR PENGESAHAN
DESY MAULIDIYANI**

**Penerapan Media Permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) Sebagai
Upaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Dalam
Pembelajaran Sejarah
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung)**

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Dr. Tarunasena, M.Pd.

NIP: 196808281998021001

Penguji II



Dr. Yeni Kurniawati Sumantri, M.Pd.

NIP: 19770602 2003122001

Penguji III



Iing Yulianti, M.Pd.

NIP: 198607062015042004

Mengetahui:

**Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Program Sarjana, Magister dan Doktor**



Dr. Tarunasena, M.Pd

NIP: 196808281998021001

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Tidak lupa, shalawat serta salam, peneliti limpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabatnya. Alhamdulillah akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai kewajiban mahasiswa Departemen Pendidikan Sejarah dengan menuliskan karya ilmiah yang berbentuk skripsi dengan judul "*Penerapan Media Permainan Open The Box Of History (Boxtory) Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung)*". Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi tingkat strata 1 (S-1) Departemen Pendidikan Sejarah Universitas Pendidikan Indonesia. Selain itu, peneliti berharap agar skripsi ini dapat menjadi sumber bacaan serta menjadi sumber salah satu rujukan bagi peneliti selanjutnya.

Dalam penulisan serta penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan masukan berupa kritik maupun saran yang membangun demi perbaikan penulisan untuk masa selanjutnya. Peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi pembaca dalam memperluas pengetahuan mengenai pengembangan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas. Akhir kata, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah bersedia terlibat dan membantu peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.

Bandung, Agustus 2024

Peneliti



Desy Maulidiyani

NIM. 1700717

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah hirabbil 'alamin Puji dan Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena berkat Rahmat dan ridho-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir dari perjalanan selama perkuliahan ini. Dalam penyusunan skripsi ini tentunya peneliti telah mendapatkan banyak bantuan baik itu berupa bimbingan, masukan dan saran serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Murdiah Winarti, M.Hum. dan Ibu Dra. Yani Kusmarni, M.Pd. yang telah memberikan waktu, tenaga, serta perhatiannya untuk memberikan bimbingan kepada peneliti dalam proses menyelesaikan skripsi ini
2. Bapak Dr. Tarunasena, M.Pd. sebagai ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
3. Bapak Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed. sebagai pembimbing akademik
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah beserta jajarannya
5. SMA Negeri 19 Bandung yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian
6. Guru Sejarah SMA Negeri 19 Bandung, Khususnya Bapak Aep Muttaqin, S.Pd. Ibu Maya Meisya, S.Pd. dan Bapak Ahmad Syaiful, S.Pd. yang telah membantu peneliti dalam setiap prosesnya.
7. Kelas X-B yang telah membantu peneliti menyelesaikan penelitian ini, serta selalu memberikan suntikan semangat melalui cuitannya di dalam kelas
8. Keluarga tercinta, khususnya Mamah dan Bapak, yang selalu memberikan doa disepanjang sujudnya, memberikan perhatian baik secara materi maupun non materi disepanjang harinya, dan memberikan senyuman semangat dalam setiap langkahnya. Untuk kakak perempuanku dan kakak iparku, terimakasih untuk segala bentuk dukungannya. Tidak lupa juga untuk keponakan kecilku Keyna, yang selalu menghibur peneliti dengan tingkah lucunya.
9. Ilham MR, *supporting system* yang selalu ada menemani perjalanan peneliti, memberikan perhatian, memberikan bantuan baik berupa pikiran, tenaga maupun materil, dari saat peneliti melaksanakan perkuliahan sampai peneliti menyelesaikan tugas akhir dari perkuliahan.

Bandung, Agustus 2024



Desy Maulidiyani
NIM. 1700717

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN OPEN THE BOX OF HISTORY (BOXTORY) SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung)

**Desy Maulidiyani
NIM. 1700717**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep siswa sehingga berpengaruh pada kurangnya kemampuan siswa dalam memahami peristiwa sejarah dalam pembelajaran sejarah di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung. Tujuan utama dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini ialah meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah. Indikator pemahaman konsep dalam penelitian ini di antara lain yaitu membaca sumber mengenai materi yang dipelajari, mengenal konsep-konsep, menjelaskan konsep-konsep, memberikan contoh dari konsep, serta menghubungkan konsep. Adapun metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan desain penelitian Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, perkembangan siswa dalam mencapai kriteria indikator pemahaman konsep yang telah ditentukan mengalami peningkatan pada setiap tindakannya, hal ini dapat terlihat dari perolehan skor masing-masing indikator pada setiap tindakan yang mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan keberhasilan dari penerapan media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Kemudian, jika melihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan, media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory) ini dapat dijadikan suatu alternatif solusi untuk menghadapi masalah pembelajaran yang ditemukan di kelas.

Kata Kunci: Penelitian tindakan kelas, media permainan *Open The Box Of History* (Boxtory), pemahaman konsep

ABSTRACT
APPLICATION GAME MEDIA OPEN THE BOX OF HISTOY (BOXTORY) AS
AN EFFORT IN IMPROVE STUDENT’S UNDERSTANDING OF CONCEPS IN
HISTORY LEARNING
(Classroom Action Research in Class X-B 19 Senior High School Bandung)

Desy Maulidiyani
NIM. 1700717

This research is driven by students' low conceptual understanding, which impacts their ability to grasp historical events during history lessons in class. The study was carried out in Class X-B at 19 Senior High School Bandung. The primary aim of this research is to improve students' conceptual understanding in history education. Indicators of conceptual understanding in this study include reading sources related to the material being studied, recognizing concepts, explaining concepts, providing examples of concepts, and connecting concepts. The research method used is Classroom Action Research with a design by Kemmis and McTaggart, which involves planning, implementation, observation, and reflection. Analysis of the data shows that students' progress in meeting the criteria for conceptual understanding indicators improved with each action, as reflected in the increased scores for each indicator. This success highlights the effectiveness of using the "Open The Box Of History (Boxtory)" game media in enhancing students' conceptual understanding. Additionally, based on the research findings, the "Open The Box Of History (Boxtory)" game media presents a viable alternative solution for addressing the learning challenges identified in the classroom.

Keywords: *Classroom action research, Open The Box Of History (Boxtory), Conceptual comprehension*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sturuktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pembelajaran Sejarah.....	9
2.2 Media Pembelajaran.....	11
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.2.3 Penggunaan Media Pembelajaran	15
2.2.4 Jenis Media Pembelajaran.....	16
2.2.5 Media Pembelajaran Permainan	17
2.3 Media Pembelajaran Permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory)	19
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran Permainan.....	19
2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory)	21
2.3.3. Penggunaan Media Permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory)	22
2.4 Pemahaman Konsep.....	24
2.5 Media <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Sejarah.....	27
2.6. Neorosains Pembelajaran.....	29
2.6 Penelitian Terdahulu	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian	36
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	36
3.1.2 Subjek Penelitian	36
3.2 Metode Penelitian	37
3.3 Desain Penelitian.....	39
3.4 Fokus Penelitian.....	44
3.5 Instrumen Penelitian	48
3.5.1 Human Instrument.....	48
3.5.2 Lembar Panduan Observasi.....	48
3.5.3 Catatan Lapangan.....	49
3.5.4 Pedoman Wawancara	49
3.5.5 Dokumentasi	49

3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.6.1 Observasi.....	50
3.6.2 Wawancara	50
3.6.3 Studi Dokumentasi	50
3.7 Pengolahan dan Analisis Data.....	51
3.7.1 Data Kualitatif.....	51
3.7.1.1 Reduksi Data	51
3.7.1.2 Penyajian Data	51
3.7.1.3 Penarikan Kesimpulan	51
3.7.2 Data Kuantitatif.....	52
3.8 Validitas Data.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Hasil Penelitian	54
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah yang Diteliti	54
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penerapan Media Permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory) Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.....	56
4.2.1 Deskripsi Siklus I.....	56
4.2.1.1 Perencanaan	56
4.2.1.2 Pelaksanaan.....	58
4.2.1.3 Observasi.....	67
4.2.1.3.1 Observasi Terhadap Guru.....	67
4.2.1.3.2 Observasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada saat Kegiatan Pengerjaan LKS dan Penerapan Media Permainan Boxtory.....	71
4.2.1.4 Refleksi	82
4.2.2 Deskripsi Siklus II.....	84
4.2.2.1 Perencanaan	84
4.2.2.2 Pelaksanaan.....	85
4.2.2.3 Observasi.....	92
4.2.2.3.1 Observasi Terhadap Guru.....	92
4.2.2.3.2 Observasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada saat Kegiatan Pengerjaan LKS dan Penerapan Media Permainan Boxtory.....	95
4.2.2.4 Refleksi	105
4.2.3 Deskripsi Siklus III	106
4.2.3.1 Perencanaan	106
4.2.3.2 Pelaksanaan.....	107
4.2.3.3 Observasi.....	115
4.2.3.3.1 Observasi Terhadap Guru.....	115
4.2.3.3.2 Observasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada saat Kegiatan Pengerjaan LKS dan Penerapan Media Permainan Boxtory.....	117
4.2.3.4 Refleksi	127
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian (Deskripsi Hasil Pengolahan Data Penelitian Penerapan Media Permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory) Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah.....	127
4.3.1 Merencanakan Pembelajaran Sejarah melalui Penerapan Media Permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory) Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.....	127

4.3.2 Melaksanakan Pembelajaran Sejarah Melalui Penerapan Media Permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory) Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dala Pembelajaran Sejarah	131
4.3.3 Deskripsi Hasil Penilaian Pemahaman Konsep Siswa Setelah Diterapkan Media Permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory)	134
4.3.4 Hasil Penerapan Media Permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory) Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	137
4.3.4.1 Pemaparan Mengenai Upaya Guru dalam Mengatasi Kendala yang terjadi pada saat Penerapan Media Permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory)	139
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	142
5.1 Simpulan	142
5.2 Rekomendasi	146
DAFTAR PUSTAKA	147
DAFTAR LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan penggolongan media	12
Gambar 2.2 <i>Open The Box</i>	20
Gambar 2.3 Template <i>Open The Box</i>	20
Gambar 2.4 Tampilan <i>Open The Box</i>	20
Gambar 2.5 Contoh tampilan <i>Open The Box</i>	21
Gambar 2.6 Kerucut pengalaman Dale	28
Gambar 3.1 Siklus penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart	40
Gambar 4.1 Salah satu kelompok yang sedang mengerjakan LKPD.....	60
Gambar 4.2 Salah satu kelompok sedang menjelaskan hasil penemuannya.....	62
Gambar 4.3 Penentuan urutan bermain kelompok.....	63
Gambar 4.4 Segmentasi Boxtory dan jumlah <i>box</i>	63
Gambar 4.5 Tampilan Pertanyaan dalam Boxtory	64
Gambar 4.6 Tampilan <i>Big box</i>	66
Gambar 4.7 Aktivitas kelompok saat membuka <i>box</i> dalam permainan Boxtory ..	67
Gambar 4.8 Kelompok siswa sedang berdiskusi untuk mengerjakan LKPD	87
Gambar 4.9 Salah satu kelompok siswa sedang memaparkan hasil temuannya....	88
Gambar 4.10 Penentuan urut kelompok dengan menggunakan bantuan media putar roda	89
Gambar 4.11 Tampilan pertanyaan permainan Boxtory	89
Gambar 4.12 Pelaksanaan permainan Boxtory dipandu oleh guru	89
Gambar 4.13 Tampilan <i>Big box</i>	91
Gambar 4.14 Kelompok siswa sedang melakukan diskusi kelompok untuk mengerjakan LKPD	109
Gambar 4.15 Proses penyampaian hasil diskusi oleh siswa	110
Gambar 4.16 Penentuan urutan kelompok dalam bermain Boxtory	111
Gambar 4.17 Tampilan pertanyaan dalam Boxtory	111
Gambar 4.18 Tampilan <i>Big box</i>	113
Gambar 4.14 Pelaksanaan permainan Boxtory yang dipandu oleh guru	114

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator pemahaman konsep	45
Tabel 3.2 Langkah penggunaan media pembelajaran permainan <i>Open The Box Of History</i> (Boxtory) sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.....	47
Tabel 4.1 Daftar nama kelas X-B SMA Negeri 19 Bandung	55
Tabel 4.2 Daftar kelompok siswa di kelas X-B.....	59
Tabel 4.3 Pembagian tema kelompok	59
Tabel 4.4 Hasil skor permainan Boxtory dalam siklus I	66
Tabel 4.5 Observasi terhadap guru dalam penerapan Boxtory pada siklus I	68
Tabel 4.6 Rubrik penilaian pemahaman konsep siswa pada tahap pengisian LKPD dalam siklus 1	72
Tabel 4.7 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok siswa pada tahap pengisian LKPD dalam siklus I.....	72
Tabel 4.8 Persentase hasil penilaian pemahaman konsep pada tahap pengisian LKPD dalam siklus I	74
Tabel 4.9 Rubrik penilaian pemahaman konsep siswa pada pelaksanaan permainan Boxtory siklus I	75
Tabel:4.10 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (<i>Pithecanthropus Erectus</i>) pada pelaksanaan permainan dalam siklus 1	76
Tabel:4.11 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok II (<i>Meganthropus Paleojavanicus</i>) pada pelaksanaan permainan dalam Siklus I.....	77
Tabel:4.12 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok III (<i>Homo Floriensis</i>) pada pelaksanaan permainan dalam Siklus I.....	78
Tabel:4.13 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok IV (<i>Homo Sapiens</i>) pada pelaksanaan permainan dalam Siklus I	79
Tabel:4.14 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok II (<i>Pithecanthropus Mojokertensis</i>) pada pelaksanaan permainan dalam Siklus I.....	80
Tabel:4.15 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep seluruh kelompok pada pelaksanaan permainan Boxtory dalam Siklus I	81
Tabel:4.16 Persentase hasil observasi penilaian pemahaman konsep seluruh kelompok pada pelaksanaan permainan Boxtory dalam siklus I.....	81
Tabel:4.17 Pembagian tema kelompok	86
Tabel:4.18 Daftar skor kelompok pada pelaksanaan permainan Boxtory dalam siklus II.....	91
Tabel:4.19 Observasi terhadap guru dalam penerapan Boxtory dalam Siklus II...92	
Tabel:4.20 Rubrik pemahaman konsep siswa pada tahap pengisian LKPD dalam siklus II	95
Tabel:4.21 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep siswa pada tahap pengisian LKPD dalam siklus I.....	96
Tabel:4.22 Persentase hasil penilaian pemahaman konsep siswa pada tahap pengisian LKPD dalam siklus II.....	97
Tabel:4.23 Rubrik penilaian pemahaman konsep siswa pada pelaksanaan permainan Boxtory siklus II	98

Tabel 4.24 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (Kerajaan Sriwijaya) pada pelaksanaan permainan dalam siklus II.....	99
Tabel 4.25 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (Kerajaan Kutai) pada pelaksanaan permainan dalam siklus II	100
Tabel 4.26 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (Kerajaan Mataram) pada pelaksanaan permainan dalam siklus II.....	101
Tabel 4.27 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (Kerajaan Kalingga) pada pelaksanaan permainan dalam siklus II	101
Tabel 4.28 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (Kerajaan Tarumanegara) pada pelaksanaan permainan dalam siklus II	102
Tabel 4.29 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep seluruh kelompok pada pelaksanaan permainan Boxtory dalam siklus II.....	103
Tabel 4.30 Persentase hasil observasi penilaian pemahaman konsep seluruh kelompok pada pelaksanaan permainan Boxtory dalam siklus II	104
Tabel 4.31 Pembagian tema kelompok	118
Tabel 4.32 Daftar skor kelompok pada pelaksanaan permainan Boxtory dalam siklus III.....	114
Tabel 4.33 Observasi terhadap guru dalam penerapan Boxtory dalam siklus III	115
Tabel 4.34 Penilaian pemahaman konsep siswa pada tahap pengisian LKPD dalam siklus III.....	118
Tabel 4.35 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok siswa pada tahap pengisian LKPD dalam siklus III.....	118
Tabel 4.36 Persentase hasil penilaian pemahaman konsep siswa pada tahap pengisian LK dalam siklus III	119
Tabel 4.37 Rubrik penilaian pemahaman konsep siswa pada pelaksanaan permainan Boxtory siklus III.....	120
Tabel 4.38 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (Kerajaan Siak) pada pelaksanaan permainan dalam siklus III.....	121
Tabel 4.39 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (Kerajaan Kutai) pada pelaksanaan permainan dalam siklus III.....	122
Tabel 4.40 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (Kerajaan Demak) pada pelaksanaan permainan dalam siklus III	123
Tabel 4.41 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (Kerajaan Kalingga) pada pelaksanaan permainan dalam siklus III	123
Tabel 4.42 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep kelompok I (Kerajaan Tarumanegara) pada pelaksanaan permainan dalam siklus III.....	124
Tabel 4.43 Hasil observasi penilaian pemahaman konsep seluruh kelompok pada pelaksanaan permainan Boxtory siklus III	125
Tabel 4.44 Persentase hasil observasi penilaian pemahaman konsep seluruh kelompok pada pelaksanaan permainan Boxtory dalam siklus III	126
Tabel 4.45 Hasil observasi pemahaman konsep siswa.....	136
Tabel 4.46 Hasil skor pemahaman konsep siswa dari siklus I hingga siklus III ..	138

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Persentase hasil penilaian pemahaman konsep siswa pada tahap pengisian LKPD dalam siklus I.....	74
Grafik 4.2	Persentase hasil observasi penilaian pemahaman konsep siswa pada pelaksanaan permainan Boxtory dalam siklus I.....	82
Grafik 4.3	Persentase hasil penilaian pemahaman konsep siswa pada tahap pengisian LKPD dalam siklus II	97
Grafik 4.4	Persentase hasil observasi penilaian pemahaman konsep siswa pada pelaksanaan permainan Boxtory dalam siklus II.....	104
Grafik 4.5	Persentase hasil penilaian pemahaman konsep siswa pada tahap pengisian LKPD dalam siklus III	119
Grafik 4.6	Persentase hasil observasi penilaian pemahaman konsep siswa pada pelaksanaan permainan Boxtory dalam siklus III	126
Grafik 4.7	Peningkatan setiap indikator pemahaman konsep siswa	137
Grafik 4.8	Persentase penilaian pemahaman konsep setiap siklus	137
Grafik 4.9	Perolehan skor pemahaman konsep setiap kelompok dari siklus I hingga siklus III.....	139
Grafik 4.10	Rata-rata perolehan skor pemahaman konsep kelompok siswa dari siklus I hingga siklus III	139

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Aman. (2011). *Model dan Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arikunto, Suharsimi (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A, (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bahri, S Djamarah,. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press
- Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamid, Abd. Rahman. (2014), *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Hasan, H, dkk. (2011) *Buku ajar penelitian pendidikan sejarah*. Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Hasan, S. (1995). *Pendidikan Ilmu Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hugiono & Poerwantana, (1992). *Pengantar Ilmu Sejarah..* Jakarta : PT Rineka Cipta
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Pada Suatu Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- Komalasari, K. (2011). *Media Pembelajaran IPS*. Bandung: Program Studi Pendidikan IPS
- Kunandar, K. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kunandar. (2012) . *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Kuswana, Wowo Sunaryo. (2012). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Majid, Abdul. (2007). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Moleong, L. J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Narbuko & Achmadi (2004). *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, S. (2006). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nazarudin, (2007), *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Yogyakarta: Teras
- Pribadi benny A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Pusat Pembinaan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Remaja Rosdakarya
- Ruseffendi, T.E. (1980). *Pengajaran Matematika Modern*. Bandung: Tarsito.
- Sadiman, A.S, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief (2010). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sadiman. dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Kencana
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo
- Silver, H. F., dkk. (2007). *Strategi-strategi Pengajaran*. Jakarta: PT Indeks

- Smaldino, A. E., dkk (2008). *Instructional Technology & Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Jakarta: Kencana
- Soedjadi. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Soeharto, K., dkk (2003). *Teknologi Pembelajaran (Pendekatan Sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar Media)*. Surabaya: Surabaya
- Sudjana, Nana (2001). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Rifai, (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Supardan, D. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Supardi. dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Supriatna, N. (2007). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. Bandung: Historia Utama Press.
- Suprijono. Agus (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiriatmadja, R. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sumber Skripsi dan lainnya :

- Adriani, M. (2006). *Penerapan media peta konsep untuk membangun pemahaman kesejarahan (historical cophrension) siswa pada mata pelajaran sejarah*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung
- Afrizal, (2019, hlm. 53) Afrizal, M. (2019). *Penerapan Metode The Big6 Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Literasi Informasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X IPS 1 SMAN 10 Kota Bandung)*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Bagus, R. (2014). *Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) Edgar Dale*. [Online]. Diakses dari <https://bagusdwiradyan.wordpress.com/2014/07/06/kerucut-pengalaman-cone-of-experience-edgar-dale/>
- Fauziah, I. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Board Game terhadap Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPS*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universtas Pendidikan Indonesia.
- Hasanah, Nurul K D. (2015). *Penggunaan Media Permainan Ludo History (Dory) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian tindakan kelasdi XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung)*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung
- Risandi. (2016). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penggunaan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran IPS*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia
- Suminar I. (2008). *Penggunaan Media Visualisasi Dengan Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembagian Pecahan (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Cihanjuang IV Kecamatan Parongpong Kabupaten Bandung Barat)*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung
- Wiyanarti, Erlina. *Model Pembelajaran Kontekstual dalam pengembangan pembelajaran sejarah*. [online]. Tersedia di:

[http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR. PEND. SEJARAH/196207181986012-ERLINA_WIJANARTI/CTL_DLM_PMBLRAN_SEJARAH.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/196207181986012-ERLINA_WIJANARTI/CTL_DLM_PMBLRAN_SEJARAH.pdf)

Sumber jurnal:

- Amkas, S.S.I.M., dkk. (2017). Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 8 (2), hlm 4.
- Khaerunisa Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring maze case chase-wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *Jurnal mediasi*. 2 (1), hlm 43.
- Miftah. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran: *Jurnal kwangsan* 1 (2), hlm 100.
- Pamungkas Surya, dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Jurnal of Social Science Education*. 2 (2), hlm 139
- Rijali, Ahmad. (2018). Analisis data kualitatif. *Jurnal Alhadharah*. 17 (33), hlm 11.
- Rohani, dkk . (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*, 7 (1), hlm 94
- Safitri M, dkk. (2022). Penerapan media web wordwall untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Jurnal Ilmu pendidikan*. 9 (1).
- Saprijono, Prasetyo, dkk. (2022). Pengaruh model pembelajaran game based learning tipe wordwall terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*. 2 (2).
- Sardiman, S. (2015). *Menakar Posisi Sejarah Indonesia pada Kurikulum 2013*. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*. 11 (2). hlm 9
- Sari Novita, dkk. (2021). Pengaruh game word wall terhadap hasil belajar sejarah kelas X mipa SMA 2 lubuk basung. *Jurnal Pendidikan sejarah*. 6 (2)

- Sundari, K. & Rofiah. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Metode *Time Line* (Garis Waktu) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V SD Al-Wathoniyah Bekasi Timur. *Jurnal Pedagogik*. 6 (1).
- Sungkono. (2008). Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 1 (4), hlm 76-77.
- Tendrita, M., dkk. (2016). Peningkatan Aktiivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Biologi dengan *Strategy Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R). *Jurnal Varia Pendidikan*. 28 (2), hlm 2014.
- Utami Dian dkk. (2022). Penerapan aplikasi game wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan karakter disiplin siswa sekolah dasar. *Jurnal Basic edu*. 6 (4), hlm 59
- Utomo, C. B. (2015). Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sejarah Berorientasi Metakognitif Jenjang SMA. *Jurnal Paramita*. 25 (1), hlm 137.
- Widianto, D. (2017). Pengembangan Permainan Ular Tangga dalam Bentuk Koleksi Kartu Pembelajaran untuk Memahami Konsep-Konsep Materi Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Avatara*. 5 (1).