

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LUDO HISTORY (DORY)* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Sejarah



**Nurul Hasanah Kusumah Dewi**

**NIM 1504046**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2019**

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LUDO HISTORY (DORY)* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung)**

Oleh

**NURUL HASANAH KUSUMAH DEWI**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Nurul Hasanah Kusumah Dewi 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Mei 2019

**Hak Cipta dilindungi undang-undang.**

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

**LEMBAR PENGESAHAN**

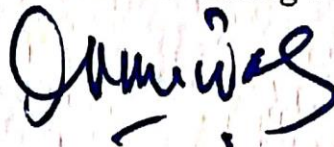
**NURUL HASANAH KUSUMAH DEWI**

**1504046**

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LUDO HISTORY (DORY)*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7  
Bandung)**

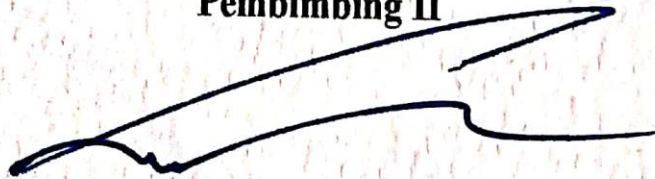
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**




**Dr. Wawan Darmawan, S.Pd., M.Hum**  
**NIP. 19710101 199903 1003**

**Pembimbing II**



**Drs. Tarunasena, M.Pd**  
**NIP. 19680828 199802 1 001**

**Mengetahui,**  
**Ketua Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI**



**Dr. Murdiah Winarti, M.Hum**  
**NIP. 19600529 198703 2 002**

## **ABSTRAK**

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 XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung. Tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah agar siswa dapat memahami peristiwa sejarah yang ditemui. Indikator pemahaman konsep yang diukur pada penelitian ini yaitu membaca sumber mengenai materi yang sedang dipelajari, mengenal konsep-konsep, menjelaskan konsep-konsep, memberikan contoh-contoh dari konsep, mengklasifikasikan konsep-konsep, dan menghubungkan konsep-konsep. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, perkembangan siswa dalam mencapai kriteria indikator pemahaman konsep yang telah ditentukan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, hal ini dapat terlihat dari perolehan skor masing-masing indikator pada setiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan keberhasilan dari penerapan media permainan *Ludo History* (Dory) dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Kemudian, jika melihat hasil penelitian yang dilakukan, media permainan *Ludo History* (Dory) dapat dijadikan suatu alternatif solusi untuk menghadapi masalah pembelajaran yang ditemukan di kelas.

**Kata Kunci:** Penelitian Tindakan Kelas (PTK), media permainan *Ludo History* (Dory), pemahaman konsep

## **ABSTRACT**

This research is concerned with the lack of student's conceptual comprehension which affects the ability of students to understand historical events when learning history in the classroom. This research is being conducted at eleven-grade Social Science 3 class Highschool 7 Bandung. The main purpose of this research is to increase student's understanding of a concept of history so that students can understand historical events occurrences. The indicator to measure conceptual understanding in this research is to read the trusted source about the contents, knowing the concepts, explaining the concepts, analogizing the concepts, classifying the concepts, and connecting the concepts. This research uses the classroom action research designed by Kemmis and McTaggart which consists of four stages: planning, acts, observation and reflection. According to the data that has been analysed, there's an increase on every cycle in the student's development to reach the criteria of concept comprehension indicator, this can be seen by looking at the scores on every indicator in each cycle. Therefore, it shows the achievement when applying a game called "Ludo History" in increasing student's understanding of concept. Moreover, by looking at the results, the game Ludo History (Dory) can become one of the alternatives to learning problems in the classroom

**Keywords:** *Classroom action research, Ludo History (Dory), conceptual comprehension*

## DAFTAR ISI

|                                                                  |             |
|------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>LEMBAR HAK CIPTA</b>                                          |             |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b>                                         |             |
| <b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b>                              |             |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                       | <b>i</b>    |
| <b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>                                   | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                             | <b>iii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                           | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                         | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                        | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GRAFIK .....</b>                                       | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                     | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                                   | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                                 | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                                         | 6           |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                                       | 7           |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                                      | 8           |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....                             | 9           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                               | <b>10</b>   |
| 2.1 Pembelajaran Sejarah.....                                    | 10          |
| 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.....                         | 14          |
| 2.2.4 Jenis Media Pembelajaran .....                             | 16          |
| 2.2.5 Media Pembelajaran Permainan .....                         | 18          |
| 2.3 Media Pembelajaran Permainan <i>Ludo History</i> (Dory)..... | 20          |

|                                                                                            |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.3.1 Definisi Media Pembelajaran Permainan Dory .....                                     | 20        |
| 2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Dory.....                                 | 23        |
| 2.3.3 Penggunaan Media Pembelajaran Dory .....                                             | 25        |
| 2.4 Pemahaman Konsep .....                                                                 | 29        |
| 2.5 Peranan Media Dory dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Sejarah..... | 33        |
| 2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan .....                                                | 35        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                                                     | <b>41</b> |
| 3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian .....                                                     | 41        |
| 3.1.1 Lokasi Penelitian .....                                                              | 41        |
| 3.1.2 Subjek Penelitian .....                                                              | 42        |
| 3.2 Metode Penelitian .....                                                                | 42        |
| 3.3 Desain Penelitian .....                                                                | 44        |
| 3.3.1 <i>Plan</i> (Perencanaan).....                                                       | 45        |
| 3.3.2 <i>Act</i> (Tindakan).....                                                           | 46        |
| 3.3.3 <i>Observe</i> (Observasi) .....                                                     | 47        |
| 3.3.4 <i>Reflect</i> (Refleksi) .....                                                      | 47        |
| 3.4 Fokus Penelitian .....                                                                 | 48        |
| 3.5 Instrumen Penelitian .....                                                             | 51        |
| 3.5.1 Peneliti .....                                                                       | 52        |
| 3.5.2 Lembar Panduan Observasi .....                                                       | 52        |
| 3.5.3 Catatan Lapangan ( <i>Field Note</i> ).....                                          | 53        |
| 3.5.4 Pedoman Wawancara .....                                                              | 53        |
| 3.6 Teknik Pengumpulan Data .....                                                          | 53        |
| 3.6.1 Observasi .....                                                                      | 54        |

|                                                                                                                                                                                       |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.6.2 Wawancara .....                                                                                                                                                                 | 54        |
| 3.6.3 Studi Dokumentasi .....                                                                                                                                                         | 54        |
| 3.7 Pengolahan dan Analisis Data .....                                                                                                                                                | 55        |
| 3.7.1 Data Kualitatif .....                                                                                                                                                           | 55        |
| 3.7.1.1 Reduksi Data .....                                                                                                                                                            | 56        |
| 3.7.1.2 Penyajian Data .....                                                                                                                                                          | 56        |
| 3.7.1.3 Penarikan Kesimpulan .....                                                                                                                                                    | 56        |
| 3.7.2 Data Kuantitatif .....                                                                                                                                                          | 56        |
| 3.8 Validasi Data .....                                                                                                                                                               | 57        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>                                                                                                                                    | <b>59</b> |
| 4.1 Hasil Penelitian .....                                                                                                                                                            | 59        |
| 4.1.1 Gambaran Umum Sekolah dan Kelas yang Diteliti .....                                                                                                                             | 59        |
| 4.1.2 Deskripsi Observasi Pra-penelitian .....                                                                                                                                        | 61        |
| 4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penerapan Media Permainan <i>Ludo History</i><br>(Dory) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada<br>Pembelajaran Sejarah .....                        | 64        |
| 4.2.1 Deskripsi Tindakan Siklus I .....                                                                                                                                               | 64        |
| 4.2.2 Deskripsi Tindakan Siklus II .....                                                                                                                                              | 107       |
| 4.2.3 Deskripsi Tindakan Siklus III.....                                                                                                                                              | 148       |
| 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....                                                                                                                                                  | 185       |
| 4.3.1 Merencanakan Pembelajaran Sejarah melalui Penerapan Media<br>Permainan <i>Ludo History</i> (Dory) untuk Meningkatkan Pemahaman<br>Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah ..... | 185       |
| 4.3.2 Melaksanakan Pembelajaran Sejarah melalui Penerapan Media<br>Permainan <i>Ludo History</i> (Dory) untuk Meningkatkan Pemahaman<br>Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah ..... | 191       |



|                                                                                                                                                                                                                       |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 4.3.3 Pemaparan Mengenai Efektivitas Pembelajaran Sejarah melalui Penerapan Media Permainan <i>Ludo History</i> (Dory) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah .....                     | 194        |
| 4.3.3.1 Deskripsi Data Hasil Penilaian Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Setelah Diterapkan Media Permainan <i>Ludo History</i> (Dory) .....                                                                         | 195        |
| 4.3.3.2 Efektivitas Penerapan Media Permainan <i>Ludo History</i> (Dory) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah .....                                                                   | 199        |
| 4.3.3.3 Deskripsi Data Hasil Wawancara.....                                                                                                                                                                           | 204        |
| 4.3.3.3.1 Data Hasil Wawancara dengan Siswa .....                                                                                                                                                                     | 204        |
| 4.3.3.3.2 Data Hasil Wawancara dengan Guru .....                                                                                                                                                                      | 206        |
| 4.3.4 Pemaparan Mengenai Upaya Guru dalam Mengatasi Kendala-Kendala yang Terjadi Saat Penerapan Media Permainan <i>Ludo History</i> (Dory) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah ..... | 208        |
| <b>BAB IV SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>                                                                                                                                                                          | <b>211</b> |
| 5.1 Simpulan.....                                                                                                                                                                                                     | 211        |
| 5.2 Rekomendasi .....                                                                                                                                                                                                 | 214        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                                                                                                                                                           | <b>216</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                                                                                                                                                                                                       |            |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b>                                                                                                                                                                                                  |            |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.1 Indikator Pemahaman Konsep .....                                                                                         | 49 |
| 3.2 Langkah Penggunaan Media Permainan Dory.....                                                                             | 50 |
| 4.1 Daftar Nama Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung.....                                                                     | 60 |
| 4.2 Daftar Konsep-Konsep yang Digunakan dalam Permainan Siklus I.....                                                        | 65 |
| 4.3 Daftar Pembagian Kelompok Siswa di Kelas XI IPS 3 .....                                                                  | 70 |
| 4.4 Hasil Pembagian Tema dan Warna Kelompok .....                                                                            | 71 |
| 4.5 Daftar Skor LKS Kelompok dalam Permainan pada Tindakan Siklus I.....                                                     | 80 |
| 4.6 Observasi terhadap Guru pada Tahap Persiapan Permainan Siklus I .....                                                    | 82 |
| 4.7 Observasi terhadap Guru pada Tahap Pelaksanaan Permainan Siklus I .....                                                  | 85 |
| 4.8 Rubrik Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap Persiapan Permainan<br>dalam Siklus I .....                           | 87 |
| 4.9 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok Siswa pada Tahap<br>Persiapan Permainan dalam Siklus I.....          | 88 |
| 4.10 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep pada Tahap<br>Persiapan Permainan dalam Siklus I.....             | 91 |
| 4.11 Rubrik Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap Pelaksanaan<br>Permainan dalam Siklus I.....                         | 92 |
| 4.12 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok I (Perang Aceh)<br>pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus I.....   | 94 |
| 4.13 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok II (Perang Padri)<br>pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus I..... | 95 |
| 4.14 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok III (Perang Bali)<br>pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus I..... | 97 |
| 4.15 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok IV (Perang Jawa)<br>pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus I.....  | 98 |

|                                                                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.16 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok V (Perang Banjar) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus I.....      | 100 |
| 4.17 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok VI (Perang Pattimura) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus I ..... | 102 |
| 4.18 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Seluruh Kelompok pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus I .....               | 103 |
| 4.19 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Seluruh Kelompok pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus I.....     | 104 |
| 4.20 Daftar Konsep-Konsep yang Digunakan dalam Permainan Siklus II.....                                                        | 109 |
| 4.21 Hasil Pembagian Tema dan Warna Kelompok .....                                                                             | 113 |
| 4.22 Daftar Skor LKS Permainan Seluruh Kelompok .....                                                                          | 118 |
| 4.23 Daftar Skor Kelompok Siswa pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II .....                                               | 120 |
| 4.24 Observasi terhadap Guru pada Tahap Persiapan Permainan Siklus II.....                                                     | 122 |
| 4.25 Observasi terhadap Guru pada Tahap Pelaksanaan Permainan Siklus II ....                                                   | 125 |
| 4.26 Rubrik Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap Persiapan Permainan dalam Siklus I.....                                | 127 |
| 4.27 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok Siswa pada Tahap Persiapan Permainan dalam Siklus II .....            | 127 |
| 4.28 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep pada Tahap Persiapan Permainan dalam Siklus II .....                | 130 |
| 4.29 Rubrik Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II.....                             | 132 |
| 4.30 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok I (Budi Utomo) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II .....       | 133 |
| 4.31 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok II (Budi Utomo) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II .....      | 135 |

|                                                                                                                                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.32 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok III (Sarekat Islam) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II .....       | 137 |
| 4.33 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok IV (Sarekat Islam) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II.....         | 138 |
| 4.34 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok V (Perhimpunan Indonesia) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II.....  | 140 |
| 4.35 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok VI (Perhimpunan Indonesia) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II..... | 142 |
| 4.36 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Seluruh Kelompok pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II .....                   | 144 |
| 4.37 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II .....                | 145 |
| 4.38 Daftar Konsep-Konsep yang Digunakan dalam Permainan Siklus III.....                                                            | 149 |
| 4.39 Hasil Pembagian Tema dan Warna Kelompok .....                                                                                  | 153 |
| 4.40 Daftar Skor LKS Permainan Seluruh Kelompok .....                                                                               | 158 |
| 4.41 Daftar Skor Kelompok Siswa pada Pelaksanaan Permainan Siklus III .....                                                         | 160 |
| 4.42 Observasi terhadap Guru pada Tahap Persiapan Permainan Siklus III.....                                                         | 161 |
| 4.43 Observasi terhadap Guru pada Pelaksanaan Permainan Siklus III .....                                                            | 164 |
| 4.44 Rubrik Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap Persiapan Permainan dalam Siklus III.....                                   | 166 |
| 4.45 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok Siswa pada Tahap Persiapan Permainan dalam Siklus III .....                | 166 |
| 4.46 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok Siswa pada Tahap Persiapan Permainan dalam Siklus III.....      | 169 |
| 4.47 Rubrik Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus III.....                                       | 170 |

|                                                                                                                                                  |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.48 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok I (Perserikatan Perempuan Indonesia) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus III.....   | 172 |
| 4.49 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok II (Jong Java) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus III .....                        | 174 |
| 4.50 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok III (Muhammadiyah) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus III .....                    | 175 |
| 4.51 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok IV (Muhammadiyah) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus III .....                     | 177 |
| 4.52 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok V (Jong Java) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus III .....                         | 179 |
| 4.53 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Kelompok VI (Perserikatan Perempuan Indonesia) pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus III ..... | 180 |
| 4.54 Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Seluruh Kelompok pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus III .....                               | 182 |
| 4.55 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Seluruh Kelompok pada Pelaksanaan Permainan dalam Siklus III .....                    | 183 |
| 4.56 Hasil Observasi Pemahaman Konsep Siswa .....                                                                                                | 197 |
| 4.57 Hasil Skor Pemahaman Konsep Siswa dari Siklus I hingga Siklus III .....                                                                     | 200 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 2.1 Permainan <i>Pachisi</i> .....                                                                                        | 21  |
| 2.2 Permainan Ludo di Inggris.....                                                                                        | 21  |
| 2.3 Permainan Ludo dengan Enam Pemain dalam Permainan Ludo King .....                                                     | 22  |
| 2.4 Desain Karpet Permainan Dory .....                                                                                    | 23  |
| 2.5 Kartu Permainan Dory .....                                                                                            | 23  |
| 2.6 Dadu .....                                                                                                            | 25  |
| 2.7 Kartu Poin Minus dalam Permainan Dory .....                                                                           | 26  |
| 2.8 Bintang dalam Permainan Dory .....                                                                                    | 26  |
| 2.9 Identitas Kelompok untuk Pemain Dory .....                                                                            | 27  |
| 2.10 Pengeras Suara .....                                                                                                 | 27  |
| 2.11 Kerucut Pengalaman Dale.....                                                                                         | 35  |
| 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemis & Mc Taggart.....                                                        | 45  |
| 4.1 Kelompok Siswa yang Berdiskusi untuk Mengerjakan LKS.....                                                             | 72  |
| 4.2 Karpet Dory dan Dadu di Aula SMAN 7 Bandung .....                                                                     | 77  |
| 4.3 Perwakilan Kelompok Siswa Berkumpul untuk Mengundi Kelompok yang<br>Mendapatkan Giliran Pertama dalam Permainan ..... | 81  |
| 4.4 Kelompok VI (Perang Pattimura) yang Mendapatkan Giliran Pertama dalam<br>Putaran Pertama Permainan Dory .....         | 81  |
| 4.5 Kelompok Siswa Sedang Berdiskusi untuk Mengerjakan LKS.....                                                           | 114 |
| 4.6 Pengkondisian Siswa Kelas XI IPS 3 Sebelum Permainan Dimulai .....                                                    | 121 |
| 4.7 Kelompok Siswa Sedang Berdiskusi untuk Mengerjakan LKS.....                                                           | 154 |
| 4.8 Suasana Kelas XI IPS 3 Ketika Permainan Dory Berlangsung .....                                                        | 161 |

## DAFTAR GRAFIK

|                                                                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.1 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap<br>Persiapan Permainan dalam Siklus I .....     | 91  |
| 4.2 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap<br>Pelaksanaan Permainan dalam Siklus I .....   | 105 |
| 4.3 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap<br>Persiapan Permainan dalam Siklus II .....    | 131 |
| 4.4 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap<br>Pelaksanaan Permainan dalam Siklus II .....  | 146 |
| 4.5 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap<br>Persiapan Permainan dalam Siklus III .....   | 169 |
| 4.6 Persentase Hasil Observasi Penilaian Pemahaman Konsep Siswa pada Tahap<br>Pelaksanaan Permainan dalam Siklus III ..... | 184 |
| 4.7 Peningkatan Setiap Indikator Pemahaman Konsep Siswa .....                                                              | 198 |
| 4.8 Persentase Penilaian Pemahaman Konsep Setiap Siklus .....                                                              | 199 |
| 4.9 Perolehan Skor Pemahaman Konsep Setiap Kelompok dari Siklus I hingga<br>Siklus III .....                               | 202 |
| 4.10 Rata-rata Perolehan Skor Pemahaman Konsep Kelompok Siswa dari Siklus I<br>hingga Siklus III .....                     | 203 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **LAMPIRAN A**

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
3. Frekuensi Bimbingan

### **LAMPIRAN B**

1. RPP Siklus I
2. Daftar Pertanyaan dalam Permainan Dory Siklus I
3. RPP Siklus II
4. Daftar Pertanyaan dalam Permainan Dory Siklus II
5. RPP Siklus III
6. Daftar Pertanyaan dalam Permainan Dory Siklus III

### **LAMPIRAN C**

1. Catatan Lapangan Tindakan I
2. Catatan Lapangan Tindakan II
3. Catatan Lapangan Tindakan III

### **LAMPIRAN D**

1. LKS pada Tindakan I Siklus I
2. LKS pada Tindakan II Siklus I
3. LKS pada Tindakan I Siklus II
4. LKS pada Tindakan II Siklus II
5. LKS pada Tindakan I Siklus III
6. LKS pada Tindakan II Siklus III
7. Pedoman Wawancara Guru Sebelum dan Setelah Penerapan Media Permainan Dory untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah



8. Hasil Wawancara Guru Sebelum dan Setelah Penerapan Media Permainan Dory untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah
9. Pedoman Wawancara Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Media Permainan Dory untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah
10. Hasil Wawancara Siswa Sebelum dan Setelah Setelah Penerapan Media Permainan Dory untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Anderson, IL, W. et al. (2001). *A Taxonomi For Learning, Teaching, And Assesing: A Revision Of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman Inc. diterjemahkan oleh Prihantoro, A. (2010). *Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Angkowo, R. & Kosisaasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Bahri, D. S. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dahar, W. (1996). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hasan, S. (1995). *Pendidikan Ilmu Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hugiono. & Poerwantana, P.K. (1992). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ismail, A. (2006). *Education Games (menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media
- Kochhar, S. K. (2008) *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Komalasari, K. (2011). *Media Pembelajaran IPS*. Bandung: Program Studi Pendidikan IPS
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama

- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Moleong, L. J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muslich, M. (2009). *Melaksanakan PTK itu mudah (Classroom Action Research): pedoman praktis bagi guru professional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Narbuko, C. & Achmad, A. (2004). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nasution, S. (2006). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rumampuk, D. B. (1988). *Media Instruksional IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Ruseffendi, T.E. (1980). *Pengajaran Matematika Modern*. Bandung: Tarsito.
- Sadiman, A.S., dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Kencana
- 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
- Soeharto, K., dkk (2003). *Teknologi Pembelajaran (Pendekatan Sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar Media)*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club
- Soejadi. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan; pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Supardan, D. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara

- Suparno, S. (1995). *Pengajaran Sejarah sebagai Sarana Memperkuat Jati Diri dan Integritas Bangsa: Sudut Pandang Ilmu Pendidikan*. Dalam Sutjiatiningsih, S. (Penyunting), *Pengajaran Sejarah: Kumpulan Makalah Simposium*. Jakarta: CV Dwi Jaya Karya.
- Supriatna, N. (2007). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. Bandung: Historia Utama Press.
- Utomo, C. B. (2015). Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sejarah Berorientasi Metakognitif Jenjang SMA. *Paramita*. 25 (1), hlm. 135 – 144.
- Wineburg, S. (2006). *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan Mengajarkan Masa Lalu*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Wiriaatmadja, R. (2012). *Metode Penelitian Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

#### **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. 1 – 11
- Azmi, N., dkk. (2017). Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian INSANI*. 20, (2), hlm. 122 – 126.
- Huda, M. (2016) Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian*. 10 (1), hlm. 125 – 146.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*. (13) 2, hlm. 177 – 181
- Roisa, A. (2014). Pengembangan Media Permainan Kartu Yu-Gi-Oh untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah pada Materi Indonesia Masa Islam di Kelas X IPS SMA. *Avatara*. 2 (3), hlm. 27 – 37
- 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. *Pedagogik*. 6 (1), hlm. 79-89.
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling*. 1 (2), hlm. 1 – 26.
- Tendrita, M., dkk. (2016). Peningkatan Aktiivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Biologi dengan *Strategy Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)*. *Varia Pendidikan*. 28, (2), hlm. 213 – 224.
- Widodo, T. (2011). Memahami Makna Praksis Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kontroversial. *Paramita*. 21 (2), hlm. 238 – 247.
- 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. *Avatara*. 5 (1), hlm. 1472 – 1480.

#### **Sumber Lainnya:**

- 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/>
- Erlandini, Y. C. (2017). *Efektivitas Teknik Permainan Puzzle dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS di SMP Negeri 40 Bandung*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Uniersitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Fauziah, I. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Board Game terhadap Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPS*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universtas Pendidikan Indonesia.
- Handayani, D.F. (2011). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Pendekatan Keterampilan Proses pada Konsep Laju Reaksi*. (Skripsi). Fakultas Imu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta

- Hapsari, M. D. (2015). *Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan – Brebes*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Hasan, H, dkk. (2011) Buku ajar penelitian pendidikan sejarah. Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia Bandung
- Kemendikbud. (2013) *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013: SMA/ MA dan SMK/ MAK Sejarah Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan SDM P dan K Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mardiana, S. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Aktvitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015*. (Skripsi). Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Meiliasari, E. (2011). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Media Permainan Ludo Materi Proklamasi Kemerdekaan RI pada Siswa Kelas V Semester SD Negeri Gumpang 001 Katasura Tahun Pelajaran 2010/2011* (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah, Surakarta.
- Nurlaeli, E. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Melalui Kegiatan Observasi dan Penggunaan Media Puzzle Layers terhadap Pemahaman Konsep Daur Hidup Hewan (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri Pejaten Kabupaten Serang)*. (Skripsi). Kampus Serang. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Risandi. (2016). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penggunaan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran IPS*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia
- Supinah, M. (2017). *Upaya Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Peta Konsep (Penelitian Tindakan Kelas di*

*kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Parongpong*). (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Tanpa nama. (2018). *Download Ludo King 6 Pemain – Blog Download*. [Online]. Diakses dari <https://itsarbagusn.blogspot.com/2018/04/download-ludo-king-6-pemain-blog.html?m=1>

Wiyanarti, E. (2012). *Model pembelajaran kontekstual dalam pengembangan Pembelajaran Sejarah*. Bahan Ajar. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.