



PENGEMBANGAN *BOARD GAME* THE ANDALUS (SEJARAH BANI Umayyah II) PADA MATA PELAJARAN SKI UNTUK SISWA KELAS 7 SMPN 02 TUMPANG

Moch Ilham Firmansyah¹, Mutiara Sari Dewi², Moh. Muslim³
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Malang

e-mail: 122001011101@unisma.ac.id, [2mutiara.sari@unisma.ac.id](mailto:mutiara.sari@unisma.ac.id),
[3moh.muslim@unisma.ac.id](mailto:moh.muslim@unisma.ac.id)

Abstract

Islamic Cultural History (SKI) material causes difficulties for student because of the need to memorize historical figures, event and dates, causing a lack of student interest. The use of learning media is still not optimal. This research aims to develop The Andalus board game, an alternative board game-based learning media for Islamic Religious Education class VII which discusses the history of the Umayyah II in Andalusia. This research uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE model. Result show that Andalus board game is highly effective, with a success rate of 92% in small group trials and 93,06% in large groups. Teacher responses of 86,5% stated the effectiveness of the media in increasing student's interest in SKI. It is hoped that the introduction of this board game can be solution to student's lack of enthusiasm for SKI material.

Kata Kunci: *board game, ski,*

A. Pendahuluan

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peranan yang sangat penting pada era saat ini dikarenakan sangat banyak terjadi perubahan-perubahan yang dapat mengubah sistem dan tatanan hidup masyarakat atau yang biasa kita kenal dengan istilah Era Disrupsi sehingga SKI dapat menjadi pegangan dan pelajaran yang dapat berguna bagi umat islam (Kuntowijoyo, 1995). Sejarah memiliki fungsi utama untuk memperdalam kesadaran kita akan masa lalu dan masa kini, yang saling terikat era antara satu sama lain (Wiyanarti, 2017). Aspek materi SKI dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan dalam dalam menginspirasi anak-anak untuk belajar, menghargai, dan memahami sejarah islam yang sarat dengan wawasan mendalam yang diambil dari peristiwa-peristiwa sejarah islam.

Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mempelajari unsur-unsur hikmah yang terkandung dalam kepemimpinan Nabi Muhammad SAW terhadap seluruh umat, baik yang muslim dan juga non-Muslim. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mengkaji beragam awal mula, perkembangan, dan fungsi kebudayaan dan peradaban Islam. Buku ini juga meninjau kembali peran historis yang dimainkan oleh tokoh-tokoh

terkemuka dalam sejarah Islam. Sejarah masyarakat pra Islam mulai dari zaman Nabi Muhammad SAW, melalui Khulafaur Rosyidin, Bani Umayyah, Bani Abbasiyah, dan Ayyubiyah, ditelaah hingga mencapai puncaknya pada terbentuknya Islam di Indonesia. Materi SKI ini menggambarkan evolusi perjalanan umat Islam yang dilakukan secara berkala dalam upaya menjunjung tinggi syariah, nilai-nilai luhur, dan kemajuan eksistensi manusia yang berlandaskan aqidah. (Tabrani dkk., 2023). Sebagai salah satu materi yang identik dengan menghafal tokoh-tokoh, peristiwa, dan tahun kejadian di masa lampau banyak menimbulkan rasa bingung dan kesulitan tersendiri bagi peserta didik (Citra & Insan, 2023).

Dalam menghadapi situasi yang timbul, guru diharapkan memiliki teknik unik yang secara efektif memicu minat siswa terhadap materi pelajaran. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Sardiman, 2017) bahwa guru adalah komponen penting dalam memecahkan masalah pada proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan sumber daya potensial pada diri peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang untuk menyediakan lingkungan belajar yang lebih efektif dapat membantu memecahkan berbagai masalah terkait materi SKI. (Amin, 2019).

Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan oleh pendidik dalam rangka melaksanakan proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi komunikasi (Nurfadhillah dkk., 2021). Menurut Arsyad (dalam Sulasteri dkk., 2018) media pembelajaran yang di implementasikan pada proses pendidikan dapat merangsang motivasi dan minat studi peserta didik, menjadikan kreativitas pendidik krusial dalam merancang media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi dan menciptakan pengalaman belajar yang signifikan. Seperti yang diperlukan dalam tuntutan pembelajaran abad 21, diharapkan guru memiliki kemampuan untuk merancang pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif didalam kelas. Salah satu strategi yang mungkin digunakan pendidik adalah memasukkan pembelajaran ke dalam aktivitas bermain sehingga anak memandang belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bukan sebagai beban. (Permanda & Wahyudi, 2020). Media permainan juga dapat meningkatkan minat dan semangat siswa (Ilma & Nurhidayati, 2022). *Board game* merupakan salah satu jenis media permainan yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran pada materi SKI.

Board game adalah suatu aktivitas rekreatif yang melibatkan permainan dengan berkelompok, yang dapat mendorong peserta untuk berpartisipasi kooperatif, kompetitif, dan bersama-sama (Setiawan & Abdulkarim, 2020). Definisi lain dari *board games* adalah Permainan ini dimainkan di permukaan yang rata dengan peraturan yang telah ditentukan. Untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan tema yang telah ditentukan, pemain harus menempuh suatu lintasan (Maryanti dkk., 2021). Permainan papan antara lain memaksa pemain untuk berpikir, memecahkan

masalah, dan mengambil keputusan (Safitri, 2019). Studi pendekatan *board game* untuk pembelajaran menemukan bahwa baik pendidik maupun siswa sepakat bahwa bermain *board game* dapat memberikan pengaruh yang menarik dan meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar (Trinovitasari, 2015).

Beberapa penelitian yang telah membuktikan uji efektivitas *board game* dalam proses pembelajaran. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Meila Tri Restuti tahun 2022 yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *board game* ini dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa sehingga dapat memahami materi pelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Penelitian selanjutnya dari Nurul Miaga Yuseu yang meneliti penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri) berpengaruh pada pemahaman konsep IPS siswa kelas III di SDN Bambu Apus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KOKAMI memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman konsep IPS siswa kelas III.

Berdasarkan penelitian beberapa penelitian diatas bahwa media *board game* dinyatakan efektif untuk pembelajaran. Dengan sebab diatas peneliti ingin mengembangkan media *board game* dengan harapan dapat menarik minat siswa pada materi SKI yang diberi nama *board game* The Andalus.

B. Metode

Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah metodologi penelitian yang digunakan. Penelitian dan pengembangan adalah metodologi penelitian yang menghasilkan suatu produk dalam bidang spesialisasi tertentu dan menilai efektivitas produk tersebut. (Saputro, 2017). Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate.*) adalah model yang digunakan pada penelitian ini. Tahapan penelitian Model ADDIE terdapat lima langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*) untuk mengamati kesenjangan dan menentukan kebutuhan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung (2) Perencanaan (*Design*) yaitu tahap untuk memetakan kebutuhan yang akan dikembangkan seperti memilih materi, menentukan desain, dan model media pembelajaran, (3) Pengembangan (*Develop*), tahap ini peneliti mulai melakukan produksi secara nyata sesuai rancangan produk yang telah dibuat, (4) Implementasi (*Implement*) adalah tahap untuk melakukan uji coba dan mengukur tingkat efektivitas media yang telah dibuat, (5) Evaluasi (*Evaluate*) tahap terakhir adalah evaluasi dengan mengumpulkan seluruh data perbaikan dan melakukan penyempurnaan dari seluruh proses.

Siswa dan guru kelas VI dari SMPN 02 Tumpang, Kabupaten Malang sebagai subjek yang akan dilakukan proses uji coba produk. Instrumen yang digunakan berupa pedoman observasi, angket dan instrumen uji validasi. Data mengenai permasalahan materi SKI, tantangan dalam proses pembelajaran, penggunaan media, dan perlunya pembuatan media berbasis permainan dikumpulkan dengan

menggunakan standar observasi. Angket memiliki fungsi untuk mengukur respon siswa dan guru terhadap penggunaan media *board game* yang diuji cobakan. Sedangkan instrument uji validasi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dari media *board game* kepada ahli materi dan ahli media. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan informasi kuantitatif dan kualitatif. Informasi kuantitatif dikumpulkan dari penilaian kuesioner yang diselesaikan selama uji coba produk skala kecil dan besar, serta lembar validasi dari ahli media dan materi pelajaran. Sementara itu, lembar komentar, kritik, dan rekomendasi dari instruktur, siswa, dan validator digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Analisis data deskriptif kemudian digunakan untuk menguji data yang dikumpulkan. Penjelasan berikut menggunakan rumus pengukuran persentase untuk mengetahui temuan validasi dan respon instruktur dan siswa:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban}}{\text{Jumlah nilai ideal dalam suatu item}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Efektifitas Produk

Tingkat	Kriteria
81,00% - 100,00%	Sangat Efektif
61,00% - 80,00%	Efektif
41,00% - 60,00%	Cukup Efektif
21,00% - 40,00%	Kurang Efektif
00,00 % - 20,00%	Tidak Efektif

(Sumber: Riduwan, 2015)

Menganalisis kebutuhan guru dan siswa terkait penggunaan media pembelajaran pada materi SKI merupakan langkah awal dalam metodologi ADDIE. Tinjauan literatur dari penyelidikan sebelumnya digunakan untuk melakukan analisis. Selain itu, analisis dilakukan dengan mewawancarai guru di kelas untuk memahami lebih lanjut tentang tantangan yang dihadapi siswa dalam studi mereka dan bagaimana mereka menggunakan materi pendidikan. Untuk mengetahui indikator ketercapaian pembelajaran dari media yang akan dihasilkan dilakukan analisis.

Dari hasil analisis menyatakan bahwa kesulitan belajar yang dihadapi siswa terdapat pada materi yang mengandung unsur hafalan seperti pada materi SKI, serta proses pembelajaran masih belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran hanya sebatas buku paket dikarenakan ketersediaan fasilitas yang masih kurang. Guru juga memberikan tanggapan positif terhadap media permainan yang akan dikembangkan untuk materi SKI.

Setelah melakukan analisis, hasil dari temuan masalah tersebut maka dilakukan Langkah berikutnya yaitu tahap *design* untuk memulai rancangan produk media pembelajaran berbasis *board game* yang diberi nama The Andalus. Langkah ini meliputi pembuatan sketsa, menentukan mekanisme permainan, dan desain visual yang menarik terhadap kompoen permainan. Produk ini disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik. Selain itu tahapan perancangan melibatkan evaluasi dari dosen pembimbing atau guru untuk menialai ketepatan dan daya tarik dari rancangan produk yang dikembangkan.

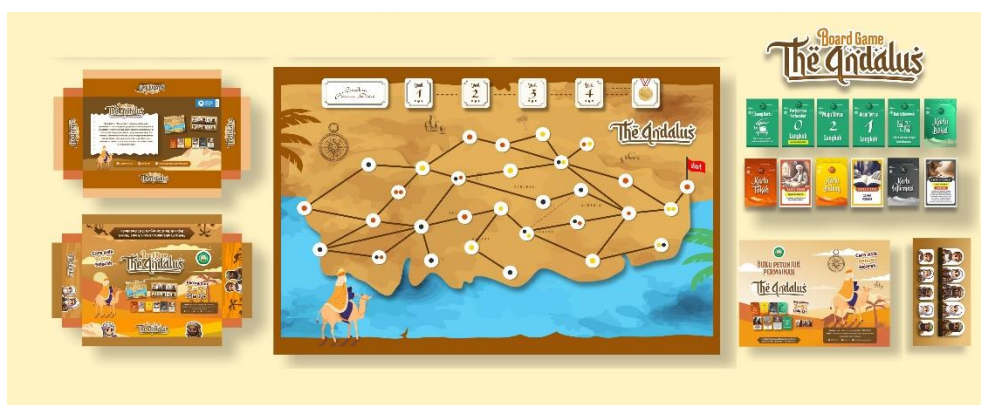
Pada tahap ketiga yang disebut tahap pengembangan, peneliti mulai membuat media permainan papan dengan menggunakan strategi media asli sebagai panduan. Fase-fase yang dilalui peneliti ketika membuat media *board game* "The Andalus" adalah: 1) Merancang desain visual board games dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw 2017* sesuai dengan sketsa yang dibuat, dengan memperhatikan segi visual, dan segi materi 2) Untuk menentukan validitas materi pembelajaran yang akan diuji dan untuk mengidentifikasi area mana materi yang perlu ditingkatkan, validasi materi dengan ahli media dan konten 3) Melakukan penyesuaian sebagai tanggapan atas saran dan komentar dari pakar materi pelajaran dan pakar media sehingga media asli dan versi revisi dapat dibandingkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah hasil dari setiap fase pengembangan model ADDIE terhadap media pembelajaran *board game* The Andalus.

1. Hasil Pengembangan

Media *board game* Andalus dicetak sesuai dengan hasil desain tahap pengembangan. Setelah dicetak, validator akan memeriksa media. Menentukan apakah media *board game* The Andalus layak digunakan sebagai alat ajar bagi siswa merupakan tujuan validasi. Berikut hasil tahapan pengembangan *board game* The Andalus.



Selanjutnya, langkah pertama memerlukan validasi ahli untuk mengevaluasi kesesuaian produk dengan bahan dan penerimaan produk akhir. Tujuan uji validasi

ini adalah untuk menjamin keakuratan dan ketepatan media yang dihasilkan sebelum diimplementasikan sebagai solusi media dalam pembelajaran SKI. Pakar materi dan ahli media yang sama-sama mengajar di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang melakukan validasi media *board game*.

Media pembelajaran *board game* The Andalus ini pada tahapan validasi materi dengan skor 96,6% yang menunjukkan bahwa materi dalam media ini sangat valid untuk digunakan namun terdapat saran dari ahli materi untuk menambahkan peran pada kartu informasi terhadap tokoh yang informasi mengenai perannya kurang lengkap. Adapun dalam validasi media memperoleh persentase sebesar 97,6% yang menunjukkan kategori bahwa media ini sangat valid untuk digunakan, akan tetapi terdapat saran dan komentar dari ahli media mengenai pemilihan gaya font atau jenis huruf yang digunakan untuk lebih dibuat sesuai dengan karakter siswa.

Selanjutnya dilakukan tahap uji pemakaian produk dalam kelompok terbatas sejumlah 10 orang siswa dari kelas VII yang mendapatkan hasil persentase dengan rata-rata sebanyak 92% menunjukkan kriteria media sangat efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil uji pemakaian produk dalam kelompok terbatas tidak terdapat revisi maka dilakukan tahap uji pemakaian produk dalam kelompok yang lebih besar sebanyak 30 orang siswa dari kelas VII A SMPN 02 Tumpang dan mendapatkan penilaian rata-rata 93,06% dengan kriteria sangat efektif untuk digunakan. Peserta didik juga memberikan komentar baik positif maupun saran bahwa media pembelajaran *board game* The Andalus ini sudah cukup baik untuk digunakan serta diharapkan untuk bisa dijual.

Sedangkan pada angket respon guru media pembelajaran *board game* The Andalus mendapatkan penilaian rata-rata 86,15% dengan kriteria sangat efektif untuk digunakan. guru juga memberikan komentar baik positif maupun saran bahwa media pembelajaran *board game* The Andalus ini secara garis besar sudah bagus dan bisa digunakan anak-anak untuk bermain sambil belajar. Dengan demikian media pembelajaran *board game* The Andalus dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi merupakan fase terakhir dalam proses pengembangan. Setelah uji coba di kelas VII-A SMP 02 Tumpang dilakukan tahap evaluasi dan diperoleh jawaban siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *board game* The Andalus, guru dan siswa dapat memberikan masukan dan saran, serta produk yang dikembangkan akan diupdate apabila terdapat permasalahan pada siswa. Sebaliknya, pada tahap sebelumnya, baik pendidik maupun peserta didik memberikan respon yang baik dan memahami penerapan *board game* The Andalus sebagai alat pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan belum mengalami perbaikan akhir pada tahap review ini. Produk ini memenuhi kriteria sangat efektif menurut penilaian guru dan siswa.

2. Pembahasan *Board Game The Andalus*

Penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan peneliti menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang diberi nama 'The Andalus'. Media pembelajaran berbasis permainan *board game* The Andalus untuk materi SKI bukan berarti sepenuhnya menghilangkan peran buku teks maupun guru dikelas. Nurdyansyah (2019) menyatakan bahwa media pendidikan berfungsi sebagai alat atau cara menyebarkan informasi dalam upaya menarik perhatian siswa dan melibatkan gagasan serta emosinya dalam proses pembelajaran dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, peran *board game* The Andalus dalam proses pembelajaran adalah membantu ketercapaian tujuan pembelajaran bagi peserta didik. Tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih optimal dapat diwujudkan melalui media pembelajaran berbasis permainan yang terdapat interaksi antar siswa didalamnya (Dewi, 2019). Oleh karena itu *board game* The Andalus dirancang untuk menumbuhkan interaksi antar siswa dengan bermain dan belajar.

Secara fungsi media pembelajaran, *board game* The Andalus dirancang dengan tujuan untuk menambah pengetahuan tentang tokoh-tokoh yang berperan dalam kemajuan peradaban islam di masa Bani Umayyah II di Andalusia. Penggunaan *board game* The Andalus sebagai media pembelajaran diperlukan peran guru untuk menyampaikan pengantar materi sejarah Bani Umayyah II dengan tujuan memberikan stimulus kepada siswa. Penyusunan media pembelajaran *board game* The Andalus dilakukan secara tematik, sistematis, dan rinci. Proses pemilihan materi pembelajaran dalam *board game* The Andalus hanya berfokus pada tokoh-tokoh yang berperan pada masa Bani Umayyah II. Adapun tujuan peneliti memilih materi tersebut agar dapat menarik minatnya peserta didik terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Produk media pembelajaran *board game* The Andalus disusun melalui serangkaian tahapan. *Board game* The Andalus ini dibuat dengan diawali proses desain layout dan visual media menggunakan software *Coreldraw 2017* yang merupakan perangkat lunak desain grafis berbasis vector. Software ini biasa digunakan untuk membuat keperluan desain grafis seperti membuat maskot, poster, logo, dan banyak produk visual yang lain. Melalui *Coreldraw 2017* inilah peneliti mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diberi nama *board game* The Andalus. Produk ini dikembangkan untuk menambah alternatif siswa dalam belajar sejarah agama islam terutama terhadap pengenalan tokoh-tokoh yang berperan dalam kemajuan peradaban islam di eropa pada masa Dinasti Umayyah II di Andalusia. Produk ini juga dikembangkan dengan tujuan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru agar suasana pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terasa lebih efektif dan menyenangkan.

D. Simpulan

Media pembelajaran board game The Andalus ini telah melalui tahapan validasi materi dengan skor 96,6% yang menunjukkan bahwa materi dalam media ini sangat valid untuk digunakan namun terdapat saran dari ahli materi untuk menambahkan peran pada kartu informasi terhadap tokoh yang informasi mengenai perannya kurang lengkap. Hal ini bertujuan untuk menambahkan wawasan yang lebih luas kepada siswa dan siswa dapat mengambil hikmah sebagai pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Adapun dalam validasi media memperoleh persentase sebesar 97,6% yang menunjukkan kategori bahwa media ini sangat valid untuk digunakan, akan tetapi terdapat saran dan komentar dari ahli media mengenai pemilihan gaya font atau jenis huruf yang digunakan untuk lebih dibuat sesuai dengan karakter siswa. Saran lain yang diberikan ahli media mengenai tata letak cover petunjuk permainan agar dibuat lebih sesuai dengan kaidah yang benar serta saran untuk menambahkan simbol pada setiap kartu untuk memudahkan siswa ketika mencocokkan kartu saat permainan berlangsung. Setelah membuat berbagai versi berdasarkan masukan dari pakar akademis dan pakar media peneliti melakukan tahap uji coba produk (kelompok kecil) dan peneliti mendapatkan skor 92% yang menunjukkan kategori sangat efektif. Pada tahap uji coba produk (kelompok kecil) peneliti tidak mendapatkan saran ataupun indikator penilaian yang rendah sehingga tidak diperlukan revisi dan dapat diuji cobakan pada kelompok yang lebih besar. Sedangkan pada uji coba produk (kelompok besar) peneliti mendapatkan persentase sebesar 93,06% yang masuk pada kategori sangat efektif. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan penilaian terhadap keefektifan media pembelajaran board game The Andalus dan peneliti mendapatkan persentase sebesar 86,5% yang masuk pada kategori sangat efektif.

Daftar Rujukan

- Amin, M. nasrul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 115–127.
- Dewi, M. S. (2019). Profil Perkembangan Sosial Anak Kelompok B Dalam Bermain Peran. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v1i1.2778>
- Ilma, M., & Nurhidayati, R. A. (2022). Program Belajar Sambil Bermain dalam Upaya Peningkatan Minat dan Semangat Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v2i1.2512>
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yayasan Bintang Budaya.

- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Permanda, T., & Wahyudi. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 19. 1(10), 18–24.
- Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Mimbar PSGD Undiksha*, 7(2).
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Sardiman. (2017). *Interaksi motivasi belajar mengajar*.
- Setiawan, N. H. A., & Abdulkarim, A. (2020). Application of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) in Civic Learning. *Proceedings of the 2nd Annual Civic Education Conference (ACEC 2019)*, 467–470.
- Sulasteri, S., Rusydi Rasyid, M., & Akhyar, M. (2018). the Effect of the Use of Learning Media Based on Presentation Media on Interest and Mathematical Learning Outcomes. *MaPan*, 6(2), 221–236.
- Tabrani, A., Sutiyono, A., Khunaifi, A., & Istiyani, D. (2023). *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*.
- Trinovitasari, ajeng. (2015). Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1–72.
- Wiyanarti, E. (2017). *Model Pembelajaran Kontekstual dalam Pengembangan Pelajaran Sejarah*.