ISSN 2798-2947 (cetak) **ISSN 2798-3749 (online)**

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 1 ABUNG TINGGI LAMPUNG UTARA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

BIMAWATI
SMP Negeri 1 Abung Tinggi, Lampung Utara

ABSTRAK

Media permainan kartu merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami teori secara mendalam melalui pengamalan belajar praktek-empirik. Model pembelajaran ini digunakan pada SMP Negeri 1 Abung Tinggiuntuk memperbaiki pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 8 dalam mata pelajaran IPS pada pokok bahasanEkonomi pada semester I dan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas 8 dalam mata pelajaran IPS pada pokok bahasan Mengenal Ekonomi pada semester I tahun pelajaran 2017/2018 di SMP Negeri 1 Abung Tinggi, Lampung Utara? Hasil belajar siswa dalam penggunaan media permainan kartu dari 19 siswa dengan hasil nilai Siklus I rata-rata sebesar 54,21%, siklus II rata-rata meningkat sebesar 66,40%, sedangkan pada Siklus III rata-rata menjadi sebesar 83,15% mengalami peningkatan sebesar 17,94% Dari hasil Siklus I ke Siklus III menunjukkan peningkatan hasil belajar yang berarti. Hasil belajar siswa yang didasarkan hasil kerja siswa dalam kelompok yang menggunakan media permainan kartu pada Siklus I rata-rata skor 59,49%, Siklus II rata-rata skor 73,75 dan siklus III rata-rata menjadi 96,50 yang berarti terjadi peningkatan sebesar 31,26%. Peningkatan ini ditunjukkan adanya keaktifan belajar siswa dalam kelompok. Sedangkan hasil kerja siswa yang berupa presentasi media permainan kartu dari setiap kelompok dari Siklus I rata-rata skor 65% dan Siklus III rata-rata skor 91% yang berarti terjadi peningkatan sebesar 26%.

Kata Kunci : hasil belajar ips, media permainan kartu.

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar, guru berusaha untuk mentransfer pesan kepada siswa. Namun untuk menghasilkan perubahan perilaku sebagaimana diharapkan dalam proses pembelajaran tidaklah mudah. Karena untuk mendapatkan pemahaman yang sama antara guru dengan siswa tentang makna pesan yang disampaikan bukanlah suatu hal yang mudah. Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan perlu memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada kenyataannya pembelajaran yang diterapkan oleh pembelajar pada saat ini sebagian besar masih berpusat pada guru. Siswa hanya dijadikan objek didik, sehingga aktivitas siswa tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya strategi pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam menyelesaikan suatu masalah. Dengan kata lain siswa harus dijadikan subjek belajar, bukan sebagai objek belajar.

Proses pembelajaran yang terjadi selama ini di sekolah dinilai monoton karena kurang adanya penggunaan metode dan media pembelajaran. Komunikasi selama pembelajaran berlangsung satu arah, sehingga interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa sangat minim.Sebagian siswa cenderung menganggap mata pelajaran IPS Terpadu sulit dimengerti, atau penyampaian materi yang terlalu kaku sehingga siswa sulit untuk mencerna pelajaran yang diberikan.

Menurut Ken Freed (2010:6) “Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meminimalisir kesulitan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media dapat digunakan sebagai salah satu strategi efektif lainnya untuk menanamkan dengan jelas tentang pesan atau materi yang diberikan guru secara interaktif”. Media pembelajaran yang digunakan harus bersifat komunikatif, mudah digunakan, dan membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu Sumiati Asra (2008:170) “Pada dasarnya media pembelajaran sangat diperlukan dalam upaya mengaktifkan

kegiatan belajar siswa. Namun, bukan berarti media pembelajaran yang digunakan harus selalu bersifat canggih dan pengadaannya memerlukan pendanaan yang cukup besar."

Salah satu media pembelajaran yang tidak memerlukan pendanaan yang besar namun bersifat menyenangkan serta mendidik adalah dengan menggunakan media berupa kartu. Penggunaan media kartu IPS dalam penelitian ini diharapkan dapat berpengaruh positif dalam pembelajaran IPS Terpadu sehingga membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kartu IPS merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran IPS Terpadu.

Melihat pentingnya penggunaan media untuk menumbuhkan motivasi, minat, dan aktifitas siswa dalam belajar, serta dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekonomi, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Efektifitas Penggunaan Media Permainan Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Abung Tinggi Lampung Utara Tahun Pelajaran 2017/2018".

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media permainan kartu dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS terpadu siswa kelas 8 pada materi Ekonomidi SMP Negeri 1 Abung Tinggi Lampung Utara Tahun Pelajaran 2017/2018.

Manfaat Penelitian

1. Memberi masukan kepada pihak-pihak terkait tentang pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan perbandingan bagi guru dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat pada materi Ekonomi.
3. Sebagai bahan acuan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif dengan menggunakan variasi media, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.
4. Memberi masukan bagi tenaga pengajar sebagai acuan untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Hasil Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia "hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu: *hasil* dan *belajar*. *Hasi*l adalah perolehan atau sesuatu yang diperoleh dari usaha atau pikiran. Kemudian *belajar* adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (Ali Imran, 1996:15).

S. Nasution (1995:12) yang mendefinisikan "hasil belajar sebagaisuatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, penghargaan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Sicilia Sawitri (1996:40) mendefenisikan "hasil belajar sebagai kapasitas atau kemampuan yang dapat diperoleh setelah seseorang mengikuti program pembelajaran. Hasil belajar ini dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu; kognitif, afektif, dan psikomotor.

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah "perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief Sadiman, dkk, 2003:6). Oemar Hamalik berpendapat bahwa "media pendidikan merupakan alat, metode dan teknik yang dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar Hamalik, 1994:12).

Permainan Kartu Dalam Pembelajaran

Apa yang disebut permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan- aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu: 1) Adanya pemain. 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi. 3) Adanya aturan-aturan main, dan 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sebagai media pembelajaran, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses

belajar secara aktif. Permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu hal yang menghibur, seperti halnya permainan kartu.

Media permainan kartu pada penelitian ini adalah satu paket kartu yang disajikan dalam bentuk kartu IPS. Dalam hal ini masing-masing kelompok memasangkan kartu tersebut sesuai dengan pasangannya. Untuk menarik perhatian siswa, maka bahan dasar kartu diberi warna. Dalam penggunaan media kartu tersebut sekelompok siswa diberikan satu paket kartu IPS.

METODOLOGI PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang berjudul "Efektifitas Penggunaan Media Permainan Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Abung Tinggi Lampung Utara Tahun Pelajaran 2017/2018". Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Abung Tinggi Lampung Utara. Subyek pada penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas 8SMP Negeri 1 Abung Tinggi Lampung Utara pada semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa sebanyak 19 siswa.

Prosedur Penelitian

Prosedur tindakan yang dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti membuat acuan program pembelajaran dengan media permainan kartu pada materi Ekonomi.
2. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, guru memberikan tes kemampuan awal (*pre test*)
3. Guru memberikan penjelasan mengenai silabus materi yang akan diberikan kepada siswa.
4. Guru membagi kelas menjadi 8 kelompok yang masing-masing terdiri dari 4-5 siswa.
5. Guru membagikan media permainan kartu.
6. Guru menjelaskan aturan main kartu dengan memberikan contoh
7. Siswa memainkan media permaiana kartu
8. Siswa mempresentasikan hasil permainan
9. Pada akhir pembelajaran guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi
10. Tes kemampuan akhir (post test)

Pengumpulan Data

Data tentang pemahaman konsep siswa dalam materi tentang ekonomidiambil dari penilaian hasil belajar dengan menggunakan tes tulis dan tes uji petik kerja prosedur. Data tentang aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran dan data aktifitas guru dalam melaksanakan pembelajaran diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Data tentang respon siswa dan guru terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan angket. Data tentang refleksi diri serta perubahan-perubahan yang tejadi dikelas diambil dari catatan dan hasil diskusi peneliti dengan kolaborator.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada guru IPS dan siswa. Data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah pandangan siswa terhadap pembelajaran IPS, proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru, kesulitan guru dalam mengajarkan IPS pada siswa khususnya pada materi Ekonomi, serta kesulitan siswa dalam mempelajari dan memahami IPS khususnya pada materi Ekonomi.

Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas guna memperoleh data dari hasil tes dan non tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar, sedangkan jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis dan tes uji petik kerja prosedur. Instrument non tes yang digunakan berbentuk observasi, wawancara dan jurnal.

Analisis Data

Sehubungan dengan teknis analisi data dalam mengolah data, maka peneliti menggunakan analisis deskripsi. Sebagai upaya dalam menganalisis tingkat pemahaman konsep siswa dalam menguasai materi ajar ekonomi. Maka setelah pembelajaran berlangsung dilakukan analisa secara deskriptif.

Setelah mendapatkan data dari hasil pengamatan pada setiap siklus, maka data tersebut dianalisis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus 1

Perencanaan. Tahap ini meliputi kegiatan 1) menyusun silabus pembelajaran, 2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, 3) menyiapkan soal tes tes tulis, 4) menyiapkan lembar observasi, 5) peneliti memperkenalkan metode pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kepada siswa, 6) menyusun strategi observasi dan pelaksanaan penelitian.

Pelaksanaan Tindakan. Pembelajaran pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dengan menggunakan media permainan kartu. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu terdiri dari 2 (dua) bagian yaitu penjelasan materi dan permainan. Dalam penelitian ini, penjelasan materi terbagi menjadi 2 (dua) kali pertemuan , dengan melakukan *pre test* dahulu pada awal pembelajaran. Sedangkan permainan dibuat menjadi 1 (satu) kali pertemuan. Hal ini dikarenakan terbatasnya jam belajar di sekolah sehingga tidak memungkinkan penerapan ketiga bagian dari metode permainan kartu disatukan dalam 1 (satu) kali pertemuan. Sehingga dalam 3 (tiga) kali pertemuan, terdapat 2 (dua) kali pembahasan materi mengenai pajak, dan 1 (satu) kali pertemuan untuk menggunakan metode permainan kartu yang terdiri dari soal-soal, kemudian pembelajaran diakhiri dengan *post test*.

Observasi. Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan mengadakan penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dari hasil observasi pada siklus 1 diperoleh data bahwa aktifitas siswa termasuk dalam kategori cukup. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, Siswa mulai menyukai pembelajaran IPS pada materi ekonomi dengan menggunakan metode permainan kartu. Siswa lebih mudah berkonsentrasi dan bersemangat dalam belajar menggunakan metode permainan kartu dibandingkan dengan pembelajaran sebelum menggunakan metode permainan kartu

Adapun hasil tes IPS dapat dilihat pada Hasil Tes IPS Siklus 1 berikut : Jumlah siswa 19. Jumlah skor 1445. Skor rata-rata 72,25. Nilai tertinggi 80. Nilai terendah 60. KKM 75. Jumlah siswa tuntas 7. Persentase ketuntasan 54,21%.

Refleksi. Pada siklus I ini masih terdapat 12 (Dua belas) siswa dengan nilai dibawah KKM. Hal ini dikarenakan sulitnya pemahaman siswa akan materi ekonomi.

Peneliti akan memperbaiki hal tersebut di siklus II dengan memberikan banyak tugas dan juga menambah kualitas mengajar peneliti agar tercapai hasil belajar yang diharapkan.

Hasil Penelitian Siklus II

Perencanaan, Tahap perencanaan pada siklus II ini dimulai dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi dan pedoman wawancara. Pada siklus II ini RPP dibuat untuk 3 (tiga) kali pertemuan dengan 2 (dua) kali pertemuan untuk pembahasan materi, dan 1 (satu) kali pertemuan untuk permainan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, sehingga pada siklus II proses pembelajaran lebih diarahkan kepada perbaikan yang telah disusun pada siklus I. Perbaikan-perbaikan yang ada pada siklus I diterapkan pada siklus II merubah beberapa peraturan pembelajaran yang ada pada siklusI. Seperti; memberikan pengarahan kepada setiap siswa agar tetap percaya diri dalam mencari jawaban pada saat permainan berlangsung ataupun pada saat pembelajaran biasa, dan perbaikan pada kualitas mengajar peneliti.

Pelaksanaan Tindakan, Pembelajaran pada siklus II berlangsung selama 3 (tiga) kali pertemuan. Perbaikan-perbaikan pada siklus II mulai diterapkan pada awal pertemuan. *Pre test* masih tetap dilakukan karena untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Observasi, Sebagai hasil dari implementasi tindakan dan observasi, diperoleh hasil penelitian pada siklus II disajikan dalam data Hasil Tes IPS Siklus 2 berikut : Jumlah siswa 19. Jumlah skor 1505. Skor rata-rata 75,25.

Nilai tertinggi 85. Nilai terendah 70. KKM 75. Jumlah siswa tuntas 13. Persentase ketuntasan 66,40%.

Pada siklus II, berdasarkan hasil *pre test* dan *post test*, serta observasi yang dilakukan terdapat peningkatan efektivitas belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari nilai ulangan yang meningkat dan melebihi KKM. Selain itu, terdapat peningkatan pula pada hasil *pre test* dan *post test* siswa. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan seluruh siswa memperoleh nilai diatas KKM.

Refleksi. Penyebab kekurangan ini adalah karena peneliti masih merasa kesulitan dalam memberikan motivasi kepada siswa sehingga lebih sering langsung memberikan penjelasan materi.

Kekurangan ini terletak pada kurangnya pemberian motivasi kepada siswa sehingga perbaikan yang harus dilakukan adalah memberikan motivasi pada setiap pertemuan.

Hasil Penelitian Siklus III

Perencanaan, Tahap perencanaan pada siklus III ini dimulai dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi dan pedoman wawancara. Pada siklus III ini RPP dibuat untuk 3 (tiga) kali pertemuan dengan 2 (dua) kali pertemuan untuk pembahasan materi, dan 1 (satu) kali pertemuan untuk permainan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, sehingga pada siklus III proses pembelajaran lebih diarahkan kepada perbaikan yang telah disusun pada siklus II. Perbaikan-perbaikan yang ada pada siklus II diterapkan pada siklus III merubah beberapa peraturan pembelajaran yang ada pada siklus II. Seperti; memberikan pengarahan kepada setiap siswa agar tetap percaya diri dalam mencari jawaban pada saat permainan berlangsung ataupun pada saat pembelajaran biasa, dan perbaikan pada kualitas mengajar peneliti.

Pelaksanaan Tindakan, Pembelajaran pada siklus III berlangsung selama 3 (tiga) kali pertemuan. Perbaikan-perbaikan pada siklus III mulai diterapkan pada awal pertemuan. *Pre test* masih tetap dilakukan karena untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Observasi, Sebagai hasil dari implementasi tindakan dan observasi, diperoleh hasil penelitian pada siklus III disajikan dalam data Hasil Tes IPS Siklus 3 berikut : Jumlah siswa 19. Jumlah skor 1610. Skor rata-rata 80,50. Nilai tertinggi 90. Nilai terendah 75. KKM 75. Jumlah siswa tuntas 19. Persentase ketuntasan 83,15%.

Pada siklus III, berdasarkan hasil *pre test* dan *post test*, serta observasi yang dilakukan terdapat peningkatan efektivitas belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari nilai ulangan yang meningkat dan melebihi KKM. Selain itu, terdapat peningkatan pula pada hasil *pre test* dan *post test* siswa. Hasil belajar pada siklus III menunjukkan seluruh siswa memperoleh nilai diatas KKM.

Refleksi. Dengan adanya data-data yang mengarah pada peningkatan efektivitas belajar IPS siswa, maka penelitian ini dicukupkan pada siklus III dan media permainan kartu dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dalam belajar IPS pada materi Ekonomi.

PEMBAHASAN

Banyak faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPS salah satu diantaranya adalah pembelajaran yang menggunakan media permainan kartu sehingga siswa menjadi bersemangat dalam belajar. Selain itu, pada setiap pertemuan.diberikan soal-soal dalam bentuk permainan sehingga siswa lebih tertarik mengerjakan soal-soal IPS.

Hal ini terjadi karena pengaruh dari rasa senang siswa dalam belajar IPS sehingga siswa mudah untuk berkonsentrasi dengan baik pada saat belajar IPS. Dengan adanya konsentrasi yang baik dalam belajar membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, kebiasan siswa yang mudah melupakan materi yang telah diajarkan juga berkurang karena siswa merasa menguasai materi yang diajarkan dan karena banyaknya latihan yang diberikan membuat siswa mudah dalam mengingat materi yang telah diajarkan.

Dengan adanya data-data yang merujuk pada meningkatnya efektivitas belajar siswa dalam belajar IPS, maka penelitian ini dihentikan pada siklus III dan dianggap media

permainan kartu dapat meningkatkan efektivitas belajar IPS siswa pada pembelajaran ekonomi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu berpengaruh positif dalam mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan sikap siswa serta merangsang dan meningkatkan kepedulian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan efektif. Dan sebagian besar siswa menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan media permainan kartu lebih menyenangkan dibandingkan dengan menggunakan media ceramah dan penugasan.

Setelah dilakukan pengolahan data dan analisis dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Terpadu pada materi Ekonomi. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar IPS pada *post test* siklus I 80,81 dengan N-Gain yang diperoleh 0,54 meningkat pada *post test* pada siklus II menjadi 93,24 dengan N-Gain 0,77. Hasil belajar pada siklus II sudah mencapaikriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh sekolah yaitu 60. Dengan demikian penggunaan media permainan kartu meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu khususnya pada materi Ekonomi.

Saran

1. Kepada pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan pada pengembangan metode pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
2. Kepada Guru diharapkan: 1) menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu karena metode pembelajaran ini mampu meningkatkan efektivitas belajar siswa dan menciptakan suasana belajar baru yang menyenangkan sehingga siswa mampu mencapai prestasi yang optimal. 2) memotivasi siswa untuk belajar lebih baik dan hasil belajarnyapun akan meningkat. 3) memperhatikan aktifitas siswa selama proses pembelajaran.
3. Siswa hendaknya menanamkan rasa senang terhadap pelajaran IPS. Karena hal tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar.
4. Kepada orang tua siswa, hendaknya memberikan dukungan ataupun motivasi terhadap siswa, sehingga harapan guru tercapai dan berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ali Imran. 1996. *"Belajar dan Pembelajaran".* Jakarta: Putaka Jaya.

Arief Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo.

Etin Solihatin, dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Iskandar Putong. 2002. *Pengantar Ekonomi Mikro dan Makro.* Jakarta: Ghalia Indonesia.

Ken Freed, *Media an Education,* dari: http//www.media-vision.com/ed-edmedia.html., diakses: 10 November 2017

Oemar Hamalik. 1994. "*Media Pendidikan".* Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

S. Nasution. 1995. "*Didaktik Asas-asas Mengajar*". Jakarta: Bumi Aksara.

Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sardiman, A.M. 2004. *"Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sicilia Sawitri. 1996. *"Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kemampuan awal Terhadap Hasil Belajar Desain Busana Lanjutan", (*Jurnal Pendidikan, no.1 tahun XXVI).

Sumiati Asra. 2008. *Metode Pembelajaran,* Bandung: CV. Wacana Prima.