

## Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teknik Permainan Pencarian Harta Karun Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Tahun 2020

### Istiharah

SDN 4 Banyu Urip  
istiharahahmad8691@gmail.com

### Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

### Abstract

*This study aims to improve student activities and learning outcomes. This type of research is classroom action research which is carried out in 2 cycles, each cycle consists of 2 meetings.. The subjects of this study were the fourth grade students of SDN 7 Cakra Negara as many as 36 students, consisting of 18 male students and 18 female students with 2 teachers as observers. Student and teacher activity data were obtained through observation sheets while student learning outcomes data were obtained from evaluation tests. Based on the results of data analysis, students' activities in the first cycle obtained a score of 46 in the moderately active category and increased in the second cycle, which obtained a score of 65 in the very active category. For student learning outcomes in the first cycle, the average score was 65.75 with a percentage of classical completeness reaching 66.66% with the number of students who completed, namely 24 students from 33 students who took the evaluation test with a total of 36 students. In the second cycle the average value increased to 90.13 with the percentage of classical completeness reaching 91.66% with the number of students who completed the 33 students from 36 students who took the evaluation test. These results indicate that applying the treasure search game technique can increase student activity and learning outcomes in social studies subjects for class IV SDN 7 Cakra Negara in the 2017/2018 academic year.*

**Keywords:** *Treasure search game techniques, social studies activities and learning outcomes*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 7 Cakra Negara sebanyak 36 orang siswa, yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan dengan 2 orang guru sebagai observer. Data aktivitas siswa dan guru diperoleh melalui lembar observasi sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dari tes evaluasi. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 46 dengan kategori cukup aktif dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni memperoleh skor 65 dengan kategori sangat aktif. Untuk hasil belajar siswa pada siklus I, nilai rata-rata 65,75 dengan presentase ketuntasan klasikal mencapai 66,66% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 24 siswa dari 33 siswa yang mengikuti tes evaluasi dengan jumlah keseluruhan 36 siswa. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 90,13 dengan presentase ketuntasan klasikal mencapai 91,66% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 33 siswa dari 36 siswa yang mengikuti tes evaluasi. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan teknik permainan pencarian harta karun dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 7 cakra negara tahun pelajaran 2017/2018.

**Kata kunci:** *Teknik permainan pencarian harta karun, aktivitas dan hasil belajar IPS*



## PENDAHULUAN

Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 ditegaskan bahwa tujuan Bangsa Indonesia adalah memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta melaksanakan ketertiban dunia (UUD 1945). Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah melalui bidang pendidikan menetapkan kurikulum termasuk kurikulum pendidikan dasar. Tujuan pendidikan nasional yang dipaparkan di atas, sejalan dengan pendapat Gunawan (2011: 40) mengenai tujuan pendidikan IPS di SD yaitu, a) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak dalam masyarakat, b) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, c) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut, d) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran IPS hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan, merefleksikan, dan mengartikulasikan nilai-nilai yang dianutnya. Selain itu pembelajaran IPS haruslah bisa menyiapkan generasi-generasi yang mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat guna menghadapi perkembangan dunia yang semakin pesat. Hal ini sejalan dengan permendiknas tahun 2006 yang menyatakan bahwa IPS mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu global.

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada Guru kelas IV SDN 7 Cakra Negara ibu Ni Nengah Artini Mahendri, S.Pd, diketahui bahwa pada proses pembelajaran guru dominan menjelaskan materi kemudian di ikuti dengan pemberian latihan-latihan soal sebagai pemantapan materi yang diterima oleh siswa. Metode pembelajaran yang kurang menarik dapat mengakibatkan siswa tidak termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar siswa di bawah standar berdasarkan KKM. Dimana sebagian siswa kelas IV yang berjumlah 36 orang yakni 21 orang (59%) belum memenuhi kriteria ketuntasan dengan standar nilai 72.

Permasalahan tersebut tentu saja menjadi tanggung jawab dan kewajiban guru untuk menyelesaikan masalah-masalah belajar para peserta didiknya. Dimana pada dasarnya permasalahan ini dapat diselesaikan dengan mengembangkan alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran yakni yang menarik bagi siswa. Penggunaan teknik permainan pencarian harta karun merupakan salah satu upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Karena merupakan salah satu cara penyajian bahan pelajaran yang mengandung unsur pokok dan permainan sebagai unsur hiburan yang dapat digunakan sebagai langkah awal pengenalan materi kepada siswa. Teknik permainan pencarian harta karun adalah permainan mencari harta karun, dimana yang menjadi harta karun disini berupa tugas yang dibuat oleh guru dan diselesaikan secara berkelompok. Ketika bermain dengan sejumlah teman dalam satu kelompok, setiap anak dituntut mampu memahami anak-anak yang lain. Itu artinya, melalui bermain anak dituntut untuk belajar berinteraksi dan bekerjasama dengan baik. Selain itu, dengan bermain secara kelompok akan mendongkrak daya nalar dan kreativitas anak. Karena dalam satu kelompok, anak dituntut mampu memahami kebutuhan proses dan tuntutan pencapaian hasil orang-orang disekelilingnya serta mengendalikan emosi anak. Disinilah daya nalar dan kreativitas anak tadi berusaha dipacu oleh sistem aturan permainan yang di mainkan.

Oleh karena itu, dengan menggunakan teknik permainan pencarian harta karun dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 7 Cakra Negara Tahun Pelajaran 2017/2018.

### METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 7 Cakra Negara tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 36 siswa . Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan tes belajar. Hasil observasi digunakan untuk pengumpulan data penelitian pada variabel meningkatkan aktivitas belajar , sedangkan tes digunakan untuk mengumpulkan data pada variabel hasil belajar IPS. Pada penelitian ini dalam menganalisis uji validitas menggunakan MI (mean ideal) dan SDI (Standar Deviasi Ideal). MI dan SDI dicari dengan menggunakan rumus berikut ini (Nurkencana, 1990).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan evaluasi serta tahap refleksi.

Data penelitian ini terdiri dari data aktivitas belajar yang diperoleh dari lembar observasi dan data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil evaluasi yang sudah dilakukan pada tiap akhir siklus.

Hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap penelitian berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dilihat dari aktivitas guru dan siswa serta hasil evaluasi belajar yang mengalami peningkatan dalam setiap siklus. Pembelajaran IPS (ilmu pengetahuan sosial) dengan menerapkan teknik permainan pencarian harta karun dapat membuat siswa belajar lebih aktif dan menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan dalam diskusi dengan kelompoknya masing-masing. Dengan belajar menggunakan teknik ini siswa terlihat begitu antusias dibandingkan belajar dengan metode yang biasa, seperti metode caramah atau metode yang lain. Dalam teknik permainan pencarian harta karun, penyampaian materi di berikan setelah permainan agar siswa lebih fokus mendengarkan penjelasan guru karena terkait dengan tugas yang akan mereka kerjakan. Adapun perbandingan hasil penelitian pada siklus I dan II adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru Siklus I dan siklus II**

| Siklus | Jumlah Skor | Persentase | Kriteria         |
|--------|-------------|------------|------------------|
| I      | 47          | 65,27%     | Cukup Baik (CB)  |
| II     | 65          | 90,27%     | Baik Sekali (BS) |

**Tabel 2. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa dan hasil belajar Siklus I dan siklus II**

| Siklus | Jumlah Skor Aktifitas | Persentase | Kriteria     | Nilai Rata-rata hasil evaluasi | Ketuntasan Klasikal |
|--------|-----------------------|------------|--------------|--------------------------------|---------------------|
| I      | 46                    | 63,88%     | Cukup Aktif  | 65,75                          | 66,66%              |
| II     | 65                    | 90,27%     | Sangat Aktif | 90,13                          | 91,66%              |

Berdasarkan analisis data pelaksanaan siklus I telah menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa adalah 66,66%, sedangkan aktivitas siswa pada siklus I berkategori cukup aktif dan jumlah skor aktivitas guru menunjukkan kategori cukup baik. Berdasarkan analisis pada siklus I dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum dikatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Hal ini disebabkan oleh: (1) Guru kurang jelas dalam mengaitkan materi yang dibahas dengan materi sebelumnya dan dengan kehidupan sehari-hari siswa mengakibatkan siswa kurang jelas menangkap materi pembelajaran. (2) Guru kurang jelas dalam menerangkan teknik permainan

pencarian harta karun kepada siswa mengakibatkan siswa kurang kompak dalam melaksanakan teknik permainan pencarian harta karun karena kurang memahami apa yang akan mereka lakukan. (3) kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran seperti kurang memperhatikan pelajaran dengan seksama dan masih terpengaruh terhadap situasi di luar kelas. (4) Kurangnya kerjasama siswa dalam mengerjakan lembar kerja kelompok. (5) interaksi guru dengan siswa masih kurang karena selama proses pembelajaran berlangsung siswa sama sekali tidak mengajukan pertanyaan terhadap penjelasan guru yang belum difahaminya baik yang berkaitan dengan materi maupun tugas yang disampaikan oleh gurunya, (6) siswa terlihat masih malu untuk mengemukakan pendapatnya serta tidak menyimpulkan materi diskusi yang telah dibahas. (7) guru kurang tegas meminta siswa dalam mencatat hasil kesimpulan pelajaran pada buku catatan masing-masing.

Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan yang ingin dicapai yakni 75% siswa mendapat nilai minimal 72 belum terpenuhi, sehingga penelitian akan dilanjutkan ke siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. Pada siklus II, proses pembelajaran terlihat mengalami peningkatan. Siswa terlihat semakin aktif melaksanakan tanya jawab, aktif mengungkapkan pendapatnya. Interaksi antara guru dan siswa semakin terjalin dengan baik. Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II diketahui bahwa jumlah skor rata-rata mencapai 65 berkategori sangat aktif. Hal ini menunjukkan bahwa skor aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari 47 berkategori cukup aktif meningkat menjadi 65 berkategori sangat aktif. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru diperoleh 65 berkategori baik sekali. Hal ini juga menunjukkan bahwa skor aktivitas guru juga mengalami peningkatan. Pada siklus I skor rata-rata 47 berkategori cukup baik meningkat menjadi 65 berkategori baik sekali pada siklus II. Guru pada siklus II sudah mampu menguasai kelas dengan baik sehingga dalam menjelaskan tugas dan batasan waktu kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Guru juga sudah mampu membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran secara maksimal sehingga target nilai dan konsep materi yang dipelajari dapat tercapai secara optimal.

Perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan terhadap proses pembelajaran di siklus II didapatkan nilai rata-rata kelas 90,13, sedangkan ketuntasan klasikal mencapai 91,66% dengan jumlah siswa yang tuntas mencapai 33 orang, sedangkan yang belum tuntas hanya 3 orang siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas 65,75 pada siklus I meningkat menjadi 90,13 pada siklus II. Sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 66,66% menjadi 91,66%, meningkat sebesar 25% dari siklus I.

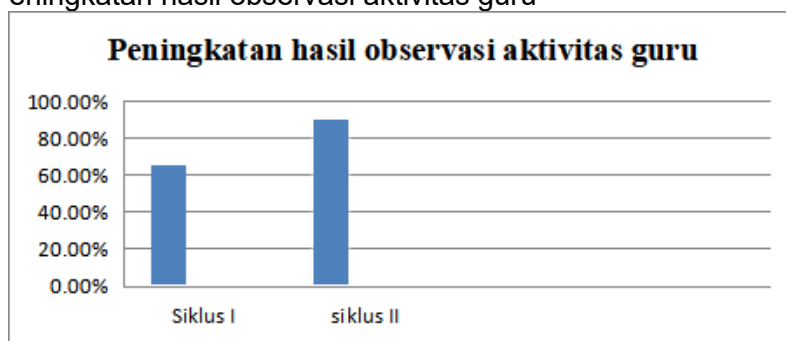
Kriteria ketuntasan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dengan ketuntasan klasikal sebesar 75% telah terpenuhi. Keberhasilan pembelajaran pada siklus II tidak terlepas dari beberapa faktor, yaitu: 1) siswa lebih antusias dalam melaksanakan permainan pencarian harta karun dan menyelesaikannya dengan baik. 2) kekompakan dan keaktifan siswa dalam kelompok dalam menyelesaikan LKK terlihat lebih baik dari sebelumnya. 3) siswa mulai berani mengemukakan pendapatnya dan bertanya kepada guru jika ada yang belum difahaminya. 4) guru memperbaiki cara menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknik permainan pencarian harta karun sehingga siswa mampu menyelesaikan permainan dengan baik. 5) guru mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar sehingga antusias siswa meningkat dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa tidak terpengaruh lagi terhadap kondisi di luar kelas. 6) guru memberikan reward bagi kelompok yang mampu bekerjasama dengan baik dan menjawab soal LKK dengan nilai tinggi, selain itu reward juga di berikan guru bagi siswa yang mampu mendapatkan nilai tinggi pada saat evaluasi.

Keberhasilan pembelajaran seperti yang dijabarkan di atas menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan pencarian harta karun dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Apabila aktivitas siswa meningkat dengan tidak langsung hasil belajarnya pun akan meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh sudjana (2011: 56) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPS (ilmu pengetahuan sosial) dengan menggunakan penerapan teknik permainan pencarian harta karun dapat berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 7 Cakra Negara.

Dari hasil pembahasan, hasil refleksi pada siklus I dan II serta perbaikan-perbaikan yang dilakukan dalam setiap siklusnya, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan pencarian harta karun dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 7 Cakra Negara tahun pelajaran 2017/2018.

Apabila peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan teknik permainan pencarian harta karun pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 7 Cakra Negara Tahun ajaran 2017/2018 digambarkan dalam bentuk diagram maka akan tampak sebagai berikut:

Peningkatan hasil observasi aktivitas guru



Gambar 1. Diagram Peningkatan hasil observasi aktivitas guru

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas guru dari siklus I meningkat pada siklus II. Pada siklus I presentase aktivitas guru adalah 65,27% pada siklus II meningkat menjadi 90,27%.

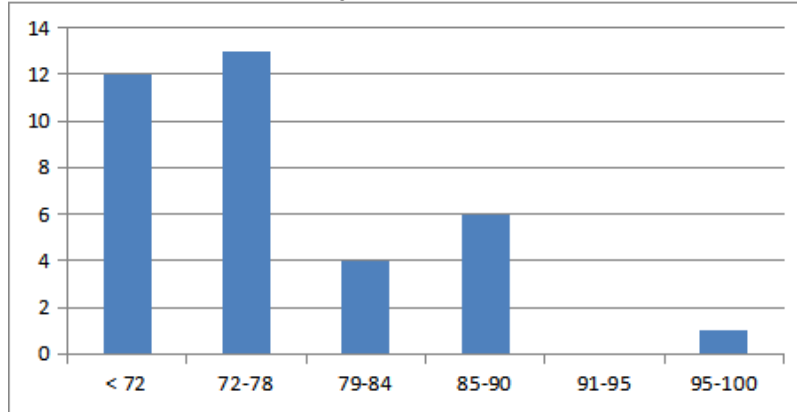
## 2. Peningkatan hasil observasi aktivitas siswa



Gambar 2. Diagram Peningkatan hasil observasi aktivitas siswa

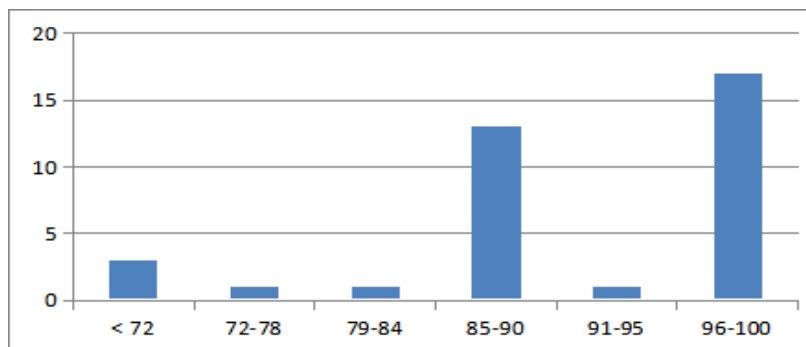
Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas siswa dari siklus I meningkat pada siklus II. Pada siklus I presentase aktivitas guru adalah 63,88% pada siklus II meningkat menjadi 90,27%.

3. Rekapitulasi nilai hasil belajar siklus I



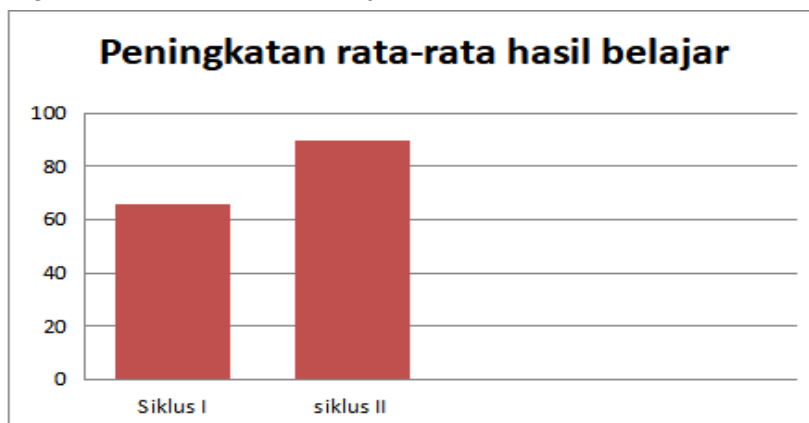
Gambar 3. Diagram rekapitulasi nilai hasil belajar siklus I

4. Rekapitulasi nilai hasil belajar siklus II



Gambar 4. Diagram Rekapitulasi nilai hasil belajar siklus II

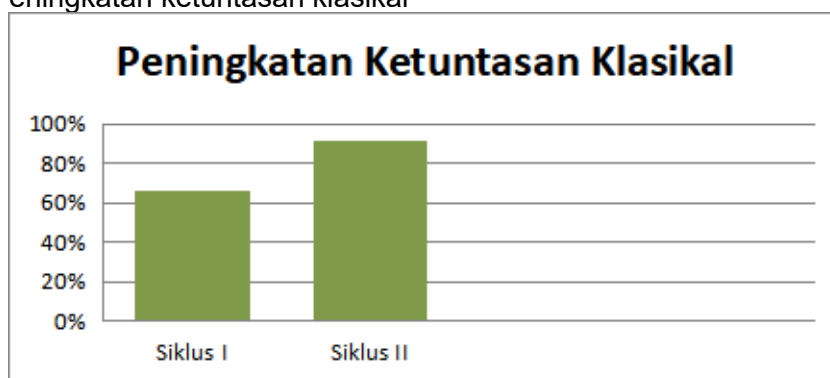
5. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa



Gambar 5. Diagram Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa dari siklus I meningkat pada siklus II. Pada siklus I rata-rata siswa adalah 65,75 pada siklus II meningkat menjadi 90,13.

## 6. Peningkatan ketuntasan klasikal



**Gambar 6. Peningkatan ketuntasan klasikal**

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat presentase peningkatan ketuntasan siswa dari aspek hasil. Pada siklus I hasil ketuntasan klasikal siswa sebanyak 66,66%. Pada siklus II menjadi 91,66%.

Menurut Hamalik (2008) aktivitas belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan untuk mencapai pengetahuan, pemahaman, keterampilan nilai dan sikap. Dalam pembelajaran perlu adanya interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi antara guru dengan siswa akan terjalin dengan baik apabila siswa aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan metode yang mengikut sertakan siswa secara aktif. Hal ini sesuai dengan tugas guru sebagai fasilitator dalam belajar. Sedangkan Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati atau diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar itu biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata – kata baik, sedang, kurang dan sebagainya. Menurut Hamalik dalam (Ekawarna, 2010: 40). Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa ialah faktor internal dan eksternal. Yang mana faktor internal meliputi faktor fisiologis yang secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Siswa yang kekurangan gizi misalnya, ternyata kemampuan belajarnya berada di bawah siswa-siswi yang tidak kekurangan gizi. Sebab mereka yang kekurangan gizi pada umumnya cenderung cepat lelah dan capek, cepat mengantuk dan akhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran. Faktor psikologis yakni salah satunya minat belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa adalah faktor lingkungan sosial maupun keluarga. Keluarga merupakan tempat tinggal siswa setelah di sekolah, keluarga inilah yang selanjutnya memberikan pendidikan dan juga peran orang tua sangat penting dalam proses belajar siswa. Yang mana kesemua faktor memiliki dampak terhadap berhasil atau tidaknya siswa dalam mengikti pembelajaran.

Aktifitas belajar bukanlah satu-satunya faktor yang memengaruhi hasil belajar, namun berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar siswa. Maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Meningkatkan Aktivitas belajar siswa dapat melalui permainan yang dikemas dalam proses pembelajaran oleh guru yang dilakukan dengan cara yang lebih variatif dan menarik. Jika Aktivitas ini muncul maka siswa akan sungguh- sungguh terhadap suatu pembelajaran dan senantiasa mengikuti pelajaran dengan baik. Adanya hubungan Aktivitas belajar terhadap peningkatan hasil belajar siswa hendaknya menjadi gambaran untuk sekolah dalam menciptakan lingkungan sekolah yang

berkualitas dengan sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan Teknik Permainan Pencarian Harta Karun Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Tahun 2017/2018 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Terbukti dari perolehan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh skor 46 dengan persentase ketuntasan yaitu 63,88% dengan kategori cukup aktif , sedangkan pada siklus II memperoleh skor 65 dengan persentase ketuntasan 90,27% dengan kategori sangat aktif. Begitu juga dengan hasil belajarnya, pada siklus I perolehan hasil evaluasi yakni rata-rata 65,75 dengan presentase nilai klasikal yaitu 66,66%. Dan mencapai indikator keberhasilan pada siklus II yaitu mencapai rata-rata 90,13 dengan presentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 91,66%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas. 2007. Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Aqib Zainal, dkk. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis. (2007). Metode dan Model-Model Mengajar IPS. Bandung: Alfabeta.
- Chabib, Thoha. 2001. Teknik Evaluasi Pendidikan. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Dedi Legawan, Kaozal (2007). Permainan Mencari Harta Karun Sebagai Teknik Pembelajaran Membaca Denah Pada Siswa Kelas Viii F Smp Negeri 2 Mandiraja Tahun Ajaran 2006/2007. (<http://uunes.ac.id>) Diakses tanggal 17 desember 2012.
- Ekawarna. 2010. Pengertian Tindakan kelas. Jakarta: Gaung Persada.
- Gunawan, Rudy. (2011). Pendidikan IPS filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung : Alfabeta
- Hamalik, Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Karni Apriani, Baiq. 2010. Penggunaan Media Pembelajaran “Pohon Perkalian” Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas III SDN 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2009/2010.
- Komalasari, Kokom. 2013. Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung: PT Refika Aditama.
- Muhan, Sukardi. 2008. Evaluasi Pendidikan dan Prinsip Oprasional. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Munadi, Yudhi. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada.
- Moedjiono dan Hasibuan. (1985). Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nurkencana, W. 1990. Evaluasi Hasil Belajar. Surabaya: Usaha Nasional
- Purwanto. 2011. Evaluasi dan Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sapriyadi. (2009). Pendidikan IPS. Bandung:PT Remaja Rosda Karya.
- Subiyanto. 1988. Pendidikan Ipa. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Tenaga Pendidikan.