

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TEPUK BERGAMBAR
MODIFIKASI KODE QR DI KELAS VI SDN 3 ABAB**

Muhammad Akbar Rafsanjani
SDN 3 Abab
e-mail: akbar0310@gmail.com

Abstract

This research describes the improvement of the results of the learning of social sciences through the traditional game clap modification QR code in class VI students SD Negeri 3 Abab District Penukal Abab Lematang Ilir. The study uses a class action research method, which is carried out in two cycles. The research subject is a class VI student of SD Negeri 3 Abab District Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) which amounted to 24 students. Data is collected with written test techniques, observations and documentation. The results of the study on the implementation of cycle I showed the student learning outcome of 62.5% while the research results in cycle II reached 83.33%. The results of the student study activation observation in cycle I reached 25% very active and 41.67% were active. In Cycle II, students show very active activity as much as 50% and active 42%. Based on the data it can be concluded that the traditional game clap modification QR code can improve the learning results of social science in class VI SD Negeri 3 Abab District Penukal Abab Lematang Ilir.

Keywords: *learning outcomes, social sciences, traditional game applause modification QR code*

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Permainan Tradisional Tepuk Bergambar Modifikasi Kode QR pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Abab Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VI SD Negeri 3 Abab Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) yang berjumlah 24 siswa. Data dikumpulkan dengan teknik tes tertulis, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian pada pelaksanaan Siklus I menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa 62,5% sedangkan hasil penelitian pada Siklus II mencapai 83,33%. Hasil observasi aktivasi belajar siswa pada Siklus I mencapai 25% sangat aktif dan 41,67% terkategori aktif. Pada Siklus II, siswa menunjukkan aktivitas sangat aktif sebanyak 50% dan aktif 42%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Permainan Tradisional Tepuk Bergambar Modifikasi Kode QR dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VI SD Negeri 3 Abab Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir.

Kata kunci: *hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Permainan Tradisional Tepuk Bergambar Modifikasi Kode QR*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMP. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Depdiknas, 2006:575). Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, seorang guru diharapkan dapat mengemas pembelajaran di kelas menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat membuat siswa memahami materi yang diajarkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Secara umum, penggunaan media pembelajaran dapat mewujudkan pembelajaran efektif dan efisien. Solihatin (2011:23) menyatakan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran di kelas diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dalam kurun waktu tertentu. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dibuat sesuai materi ajar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti pada pembelajaran IPS siswa kelas VI SD Negeri 3 Abab, siswa kelas belum dinyatakan tuntas secara klasikal. Hal ini merujuk pada hasil belajar siswa pada ulangan harian semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 mata pelajaran IPS dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 65 dan pencapaian ketuntasan klasikal 80% dari 24 total siswa, didapat hasil bahwa 7 orang siswa tuntas atau 29,16% sedangkan 17 siswa lainnya tidak tuntas atau sebesar 70,83% dari 24 orang siswa.

Selain itu, guru masih secara dominan meminta siswa membaca buku tematik dan mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan materi ajar untuk memahami materi ajar hingga waktu pelajaran selesai. Ditambah lagi, dengan minimnya penggunaan media pembelajaran selain media gambar yang ada di buku atau internet. Padahal, materi sosial, budaya, ekonomi dan politik di wilayah Asia Tenggara sangat identik dengan teks yang membahas literasi budaya di tiap-tiap negara ASEAN yang ditonjolkan agar siswa mengenal ciri khas tiap-tiap Negara.

Maka dari itu, peneliti berinisiatif memanfaatkan literasi budaya permainan tradisional Indonesia yang dimodifikasi yaitu Permainan Tradisional Tepuk Bergambar Modifikasi Kode QR. Sucipto (2003) menyatakan Permainan Tradisionl Tepuk Bergambar

(PT2B) merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, pemain memiliki kartu bergambar yang terbuat dari kardus tipis dengan berbagai model gambar.

Penelitian mengenai permainan tradisional ini juga pernah yang dilakukan oleh Azka, dkk (2016), Universitas Sriwijaya, dengan judul Pembelajaran Operasi Perkalian melalui Permainan Tepuk Bergambar pada Siswa Tunagrahita Ringan di YPAC Palembang menyatakan dalam proses pembelajaran operasi bilangan melalui permainan tepuk bergambar, guru membantu siswa tunagrahita ringan menerjemahkan peristiwa penjumlahan berulang sebagai bentuk dari operasi perkalian. Selain itu, Prahmana, dkk (2011) dengan judul *Learning Multiplication Using Indonesian Traditional game in Third Grade* menyatakan bahwa PT2B dapat menanamkan konsep matematika berupa perkalian di Kelas III secara signifikan.

Literasi budaya melalui PT2B dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman melalui teknologi. Peneliti melakukan modifikasi PT2B dengan memanfaatkan kode QR. Kode QR adalah gambar dua dimensi yang dapat mewakili suatu data yang berisi informasi. Peneliti dapat mengisi Kode QR dengan berbagai informasi mengenai materi ASEAN dapat berbagai bentuk media pembelajaran seperti teks, gambar, video, dsb.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti melaksanakan penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui PT2B Modifikasi Kode QR di Kelas VI SDN 3 Abab.

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Hernawan, 2012:10.20). Hal serupa dinyatakan oleh Suprijono (2012:7) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2010:22). Menurut Hamalik (2010:50) menyatakan hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar secara keseluruhan yang diukur dengan komponen tertentu seperti tes dan perubahan tingkah laku.

Permainan Tradisional merupakan permainan yang berasal dari kebudayaan masyarakat lokal yang dimanfaatkan sebagai hiburan dan menjadi warisan kebudayaan Iswinarti (2005) mengatakan bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak. Selaras dengan hal tersebut, Noviza (2018) mengatakan permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak guna kepentingan pembinaan jasmani dan sikap mental yang bersangkutan

Penulis menyimpulkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai perkembangan intelektual, sosial, emosi dan kepribadian guna pembinaan jasmani dan mental anak.

Sucipto (2003) menyatakan Permainan Tradisional Tepuk Bergambar (PT2B) merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, pemain memiliki kartu bergambar yang terbuat dari kardus tipis dengan berbagai model gambar. PT2B tidak membutuhkan kemampuan spesifik dari pemain, sepanjang pemain dapat menepuk dan faktor keberuntungan dari tiap-tiap kartu bergambar.

Penulis memanfaatkan PT2B sebagai media pembelajaran dengan bentuk yang sama berupa kartu yang berisikan gambar bendera Negara ASEAN. Penulis juga memodifikasi sedikit fungsi dan aturan dengan menambahkan Kode QR yang berisikan pertanyaan. Kode QR yaitu kode batang dua dimensi yang berisikan suatu data, terutama data berbentuk teks. Beberapa aplikasi dari Kode QR dalam pendidikan adalah aktivitas pembelajaran: membuat buku yang mengandung Kode QR, menghubungkan dengan sumber multimedia pendidikan di internet (url) atau Youtube, memberikan informasi, menandai informasi, serta mengisi informasi pada sebuah pembelajaran (Walanda, 2012). Setiap kartu gambar berisikan Kode QR tentang budaya, ekonomi dan politik di wilayah Asia Tenggara sesuai dengan gambar bendera Negara ASEAN. Peneliti memanfaatkan Kode QR berisikan pertanyaan yang merujuk pada aplikasi google form format quiz sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan secara dalam jaringan (daring) dengan menggunakan gawai dan internet yang disediakan oleh guru.



Gambar 1 PT2B Modifikasi Kode QR

Dalam pembelajaran, PT2B Modifikasi Kode QR digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk belajar IPS mengenai budaya, ekonomi dan politik di wilayah Asia Tenggara. PT2B Modifikasi Kode QR diharapkan dapat membantu siswa mengingat hal-hal penting dari materi ajar karena dengan memindai Kode QR di belakang kartu gambar, siswa dapat menjawab berbagai hal mengenai Asia Tenggara. Kode QR berisikan video, gambar, daftar periksa yang merujuk pada pertanyaan mengenai Asia Tenggara.

Selama penelitian, peneliti membagikan PT2B Modifikasi Kode QR kepada tiap- tiap kelompok. Sucipto (2003) mengatakan pemain yang menang pada PT2B adalah pemain yang kartu gambarnya muncul dan tidak tertutup. Kemudian, pemain yang kalah memberikan kartu gambar kepada pemenang. Jika kedua pemain kartunya tertutup, maka dianggap seri dan pemain dapat bertepuk gambar kembali.

Peneliti pada penelitian ini memodifikasi tutup kartu gambar dengan Kode QR dan sistem pengambilan dilakukan jika pemain dapat menjawab pertanyaan Kode QR dengan benar. Setiap kelompok akan bertanding memperebutkan kartu gambar satu dengan lainnya dengan cara menjawab pertanyaan bagi kartu yang terlihat Kode QR atau tertutup. Jika pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka kartu gambar berhak menjadi milik kelompok pemain yang berhasil menjawab. Kelompok pemenang adalah kelompok yang paling banyak mengumpulkan kartu gambar di akhir pembelajaran. Peneliti bertugas mengatur jalannya pertandingan dan setiap kelompok menyusun strategi kartu gambar dan pemain yang turun dalam setiap pertandingannya.

Pada penelitian ini, materi yang diajarkan adalah tentang budaya, ekonomi dan politik di wilayah Asia Tenggara. Pada Kompetensi Dasar 3.1. Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, dkk, 2011:3).

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan bentuk kolaborasi dimana kepala sekolah menjadi pihak kolabolator dan peneliti sebagai pengajar pada proses pembelajaran berlangsung. Peneliti sebagai penanggung jawab penuh penelitian ini. Peneliti berdiskusi dengan kolabolator dalam perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada tiap-tiap siklusnya. Keempat tahapan tersebut saling terkait dan berkelanjutan. Hal ini merupakan salah satu ciri dari penelitian tindakan kelas.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VSD Negeri 3 Abab yang berjumlah 24 orang siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Abab di kelas VI yang berlokasi di Jalan Menang Satu Desa Betung Barat Kecamatan Abab Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir, Sumatera

Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019-2020.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian ini berbentuk siklus dimana setiap siklus terdiri atas tahapan-tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Jika pada siklus I belum berhasil, maka akan dilanjutkan ke siklus II begitu seterusnya sampai mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes, observasi

Penelitian ini berhasil jika menunjukkan hasil belajar klasikal siswa mencapainya 80% dari ketuntasan mata pelajaran yaitu 65. Apabila belum mencapai ketuntasan mata pelajaran yaitu 65 maka dilanjutkan siklus berikutnya dan seterusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2019 dengan materi ajar mengenai kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas yang dilakukan pada Siklus I dan II, maka didapat hasil sebagai berikut.

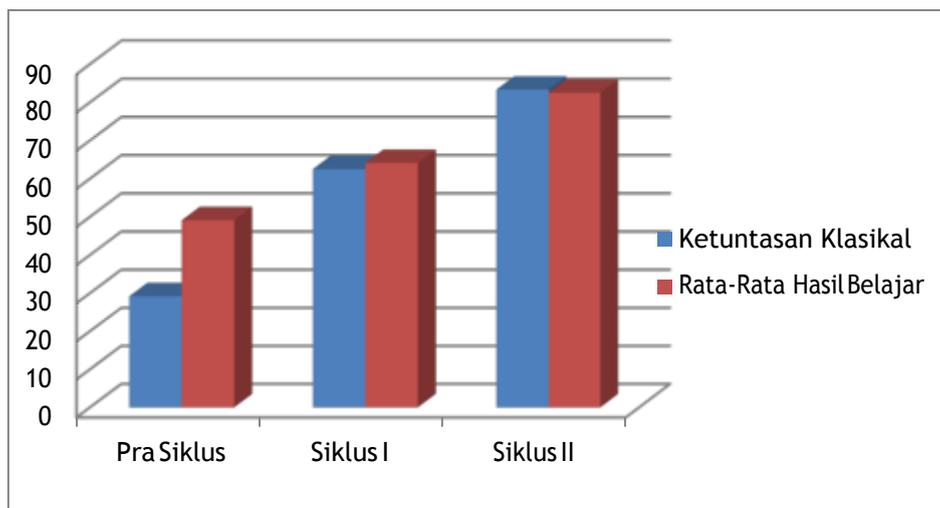
Tabel 1 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Siklus I		Siklus II		Kategori
		F	P (%)	F	P (%)	
1	≥80	6	25.00%	12	50%	Sangat Aktif
2	65-79	10	41.67%	10	42%	Aktif
3	50-64	4	16.67%	2	8%	Cukup Aktif
4	35-49	4	16.67%	0	0	Kurang Aktif
5	≤35	0	0	0	0	Pasif
		24	100%	24	100%	

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas siswa diatas hingga dilaksanakan Siklus I, terdapat 6 orang siswa atau 25,00% yang termasuk kategori sangat aktif, 10 orang siswa atau 41,67% terkategori aktif dan 4 orang atau 16,67% siswa termasuk dalam kategori cukup aktif, 4 orang atau 16,687% dalam kategori kurang aktif dan tidak ada yang termasuk dalam kategori pasif. Sedangkan pada Siklus II didapat 12 orang atau 50% sangat aktif, 10 orang atau 42% dalam kategori aktif, 2 orang atau 8% siswa yang cukup dan tidak ada yang termasuk dalam kategori kurang aktif dan pasif.

Hasil Belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapa dilihat pada diagram hasil belajar berikut.

Gambar 1 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II



Dari gambar tersebut, ketuntasan belajar klasikal siswa pada pra siklus mencapai 29,16% siswa yang telah mencapai KKM 65 sedangkan pada Siklus I menjadi 62,5% siswa. Setelah melaksanakan Siklus II ketuntasan belajar klasikal mencapai 83,33%. Penelitian sudah berhasil, karena penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% siswa telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan indikator keberhasilan.

Pembahasan

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Hernawan, 2012:10.20). Kegiatan pembelajaran dengan menekankan pada penggunaan PT2B Modifikasi Kode QR kepada siswa dalam hal menyajikan materi ajar telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa di tiap pertemuannya.

Untuk mengamati aktivitas dan minat siswa, peneliti meminta bantuan dari kepala sekolah atau kolabolator untuk mengamati interaksi penggunaan PT2B Modifikasi Kode QR dengan siswa. Pada saat Siklus I, terlihat penggunaan PT2B Modifikasi Kode QR belum berjalan secara efektif dikarenakan ditemukan kendala seperti penggunaan PT2B Modifikasi Kode QR yang masih belum maksimal. Sedangkan, Pada Siklus II, siswa telah mampu menggunakan dan mendapatkan informasi melalui PT2B Modifikasi Kode QR dengan baik.

Adapun masalah yang muncul selama pembelajaran pada Siklus I dan II berlangsung misalnya (1) belum efektifnya interaksi siswa dengan PT2B Modifikasi Kode QR dikarenakan kecakapan siswa dalam memindai Kode QR dan menjawab pertanyaan secara dalam internet (2) pertanyaan yang dibuat oleh peneliti terlalu panjang pada Siklus I sehingga siswa sulit memahami maksud pertanyaan dan (3) siswa yang memiliki hasil

belajar sangat baik terlalu dominan sehingga tidak memberikan kesempatan bagi siswa lainnya untuk tampil bertanding.



Gambar 2 Siswa memainkan PT2B Modifikasi Kode QR

Dari permasalahan tersebut, peneliti berdiskusi bersama kolabolator menemukan solusi dari masalah ini seperti (1) peneliti mendampingi siswa agar dapat memindai Kode QR dan berani menekan kunci jawaban secara dalam internet, (2) peneliti membuat pertanyaan dalam bentuk yang lebih menarik seperti gambar, video dan teks singkat agar siswa mudah memahami pertanyaan (3) peneliti memberikan aturan agar pemain dari tiap kelompok harus diganti sesuai strategi kelompok masing-masing dalam memenangkan pertandingan



Gambar 3 Siswa memindai Kode QR pada kartu gambar

Selain itu, dalam penggunaan PT2B Modifikasi Kode QR telah menyediakan informasi singkat dalam bentuk pertanyaan interaktif yang membuat siswa antusias dalam literasi budaya dan memenangkan pertandingan antar kelompok. Hal yang sama diungkapkan oleh Walanda (2012) yang menyatakan pemanfaatan Kode QR dalam aktivitas pembelajaran: memberikan, menandai serta mengisi informasi pada sebuah pembelajaran secara menarik dan interaktif.

Dengan PT2B Modifikasi Kode QR dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan insentif mempertahankan kartu gambar dari kelompok mereka. Sucipto (2003) mengatakan pemain yang menang pada PT2B yang kartu gambarnya muncul dan tidak tertutup kemudian, pemain yang kalah memberikan kartu gambar kepada

pemenang. Secara kelompok, tiap anggota kelompok akan berusaha mempertahankan kartu gambar dengan cara menjawab soal secara benar dan membaca materi ajar dengan baik.



Gambar 4 Siswa menjawab soal secara daring

Hal ini didukung oleh Hamalik (2010:50) yang mengatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperkuat tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Proses belajar sebaiknya dilakukan dengan penguatan pengalaman dan latihan selama pembelajaran berlangsung termasuk salah satunya dengan menambah interaksi siswa dengan PT2B Modifikasi Kode QR yang dikombinasikan dalam bentuk permainan tradisional.

Dari hasil analisis perolehan nilai siswa, persentase ketuntasan belajar klasikal siswa dinyatakan meningkat. Hal ini dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini. Ketuntasan belajar klasikal siswa pada pra siklus mencapai 29,16% siswa sedangkan pada Siklus I mencapai 62,5%. Setelah melaksanakan Siklus II ketuntasan belajar klasikal menjadi 83,33%. Penelitian sudah berhasil, karena penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% siswa telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan indikator keberhasilan.

SIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Abab pada semester genap tahun ajaran 2016/2017, dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan PT2B Modifikasi Kode QR dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini merujuk pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada Pra Siklus sebesar 29,16% dan meningkat pada Siklus I 62,5%. Pada Siklus II mencapai 83,33%. (2) Penggunaan Media *Pop Up Book* dapat meningkatkan keaktifan aktivitas siswa pada proses pembelajaran. Hasil aktivitas belajar siswa pada Siklus I mencapai 25% (Sangat Aktif). Pada Siklus II mencapai 50% (Sangat aktif).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa PT2B Modifikasi Kode QR dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menyarankan sebagai berikut.

- 1) Penggunaan PT2B Modifikasi Kode QR pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran bagi guru.
- 2) Pembuatan PT2B Modifikasi Kode QR membutuhkan kemampuan literasi teknologi dalam mengemas soal secara daring (daring) maka dari itu sebaiknya peneliti selanjutnya dapat mempelajari aplikasi google form dalam format quiz.
- 3) Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk membuat pertanyaan sendiri yang dimasukkan ke dalam Kode QR dengan dibimbing oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. Aqib,
- Azka, dkk. (2016). *Pembelajaran Operasi Perkalian melalui Permainan Tepuk Bergambar pada Siswa Tunagrahita Ringan di YPAC Palembang*. Jurnal "Mosharafa". Volume 5 Nomor 1. Hal 26-32
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hernawan, dkk. (2012). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Iswinarti. (2005). Identifikasi Permainan Tradisional Indonesia. *Laporan Hasil Survey*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Prahmana, dkk. (2010). *Learning Multiplication Using Indonesian Traditional game in Third Grade*. IndoMS. J.M.E. Vol. 3 No. 2 July 2012. Hal 115-132
- Sucipto, Toto, dkk., (2003). *Kebudayaan Masyarakat Lampung di Kabupaten Lampung Timur*. Bandung: Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Bandung.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperatif learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Walanda, D. K. (2012). *Aplikasi quick response QR code dalam dunia pendidikan*. Seminar Nasional Sains dan Matematika I. Palu.