



Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XII IPS- SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2022/2023

Munasih

SMAN 8 Samarinda

Korespondensi penulis: Munasihm21@gmail.com

Abstract. Based on law No. 20 of 2003 chapter II article 3 concerning the national education system that education is education based on Pancasila and the 1945 Constitution of the Republic of Indonesia which is based on religious values, Indonesian national culture and responsiveness to demands for change era.

Keywords: Law, Education, Changing Times.

Abstrak. Berdasarkan undang-undang No.20 tahun 2003 bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berdasarkan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Kata kunci: Undang-Undang, Pendidikan, Perubahan Zaman.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2006).

Proses belajar-mengajar guru, tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode atau strategi pembelajaran saja, seorang guru mampu menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang bervariasi agar dalam kegiatan belajar-mengajar tidak membosankan bagi siswa dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu tercapainya peningkatan motivasi dan prestasi belajar (Slameto, 2003).

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka seorang guru khususnya guru mata pelajaran Sejarah kelas XII IPS-1 SMA Negeri 8 Samarinda dituntut untuk memilih dan menggunakan berbagai metode atau strategi pembelajaran yang tepat, membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Seperti menggunakan sistem pembelajaran bermain peran atau Role Playing.

Metode atau strategi bermain peran ini lebih menekankan berdasarkan pengalaman, dalam hal ini siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan lain. Pembelajaran bermain peran (Role Playing) ini juga bermanfaat terjadinya interaksi antara siswa di kelas sehingga siswa akan lebih mudah untuk mendiskusikan dan mengidentifikasi suatu masalah yang dialami. Hamalik (2006) menyatakan bahwa bermain peran memiliki keuntungan, diantaranya siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa sanksi, bermain peran memungkinkan memperkenalkan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan yang lainnya.

KAJIAN PUSTAKA

Bermain Peran

a. Pengertian

Pada prinsipnya model pembelajaran bermain peran atau *Role Playing* merupakan upaya pemecahan masalah melalui peragaan tindakan. Hamalik (2006), bahwa pembelajaran bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Salah satu model pembelajaran yang mengutamakan interaksi antara siswa dalam demokrasi yaitu model pengajaran bermain peran (Syah, 2001).

Dengan demikian yang dimaksud dengan pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran pemecahan masalah dengan mengutamakan interaksi antar siswa melalui peragaan tindakan (bermain peran).

b. Manfaat bermain peran

Model pembelajaran bermain peran ini dikembangkan dalam upaya membantu individu dalam menghayati nilai-nilai yang berlaku serta mengatasi masalah yang dihadapi dalam kehidupan sosial.

Pembelajaran bermain peran ini pula siswa dibina untuk menghadapi masalah dengan jalan menempatkannya dalam situasi “bantuan” yang mengandung permasalahan

tersebut, harus berperan dan setelah itu mendiskusikan. Adapun manfaat menggunakan pembelajaran bermain peran ini yaitu (Hamalik, 2006).

- 1) Dalam bermain peran, siswa-siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi. Mereka dapat mengulangi dan mendiskusikan masalah (isu) personal manusiawi tanpa merasa cemas.
- 2) Bermain peran memungkinkan dan memperkenankan para siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan lain. Hasil identifikasi ini bermakna terhadap perubahan tingkah laku dan sikap sebagaimana mereka menghayati watak orang lain. Keberadaan pembelajaran bermain peran, siswa berada dalam suasana yang relatif aman dan terkendali untuk mengeksplorasi dan menunjukkan masalah-masalah di antara siswa sehingga siswa akan lebih bebas dan kreatif dalam mengemukakan/menyampaikan argumennya tersebut.

c. Teknik Pelaksanaan

Pembelajaran bermain peran bermain peran dapat dilaksanakan dalam tiga tahap kegiatan yaitu : Persiapan dan intruksi

Pada tahap ini, akan dilakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

- a) Situasi bermain peran dipilih oleh guru dan keseluruhan situasi harus dijelaskan oleh guru meliputi situasi suasana, individu yang terlibat pada posisinya.
- b) Pada awal bermain peran hendaknya siswa dilatih sebagai peserta maupun pengamat aktif.

Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah menyajikan penjelasan terlebih dahulu.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru peneliti dalam proses belajar-mengajar di kelas, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Arikunto, 2007)

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian tergantung pada gejala yang akan diteliti. Apakah gejala itu dibuat secara sengaja atau gejala itu telah ada secara wajar. Bila gejala itu timbul dengan cara sengaja maka pendekatan yang akan dilakukan adalah pendekatan eksperimen, sedangkan apabila gejala yang diteliti telah ada secara wajar maka pendekatan yang digunakan adalah pendekatan empiris (Arikunto, 2006).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen karena gejala yang timbul dengan cara sengaja yaitu pembelajaran dengan bermain peran terhadap motivasi dan prestasi belajar Sejarah pada siswa kelas XII IPS-1 SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2022/2023.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas XII IPS 1. SMA Negeri 8 Samarinda pada semester 1 yaitu pada tanggal 24 Agustus sampai dengan 15 September Tahun Pelajaran 2022/2023.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Sejarah pada siswa kelas XII IPS-1 SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2022/2023 yang dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus sampai 15 September 2022.

Dari data-data yang sudah diperoleh selanjutnya dianalisis dengan metode yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi akan memberikan jawaban mengenai berhasil tidaknya proses pembelajaran yang diukur dengan ketuntasan belajar.

Adapun langkah-langkah yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan dan tindakan

Sebelum proses belajar-mengajar berlangsung terlebih dahulu menyusun perencanaan pembelajaran kemudian dilakukan proses belajar-mengajar yang termasuk dalam tahap tindakan. Pada tahap tindakan ini proses belajar-mengajar berdasarkan pada tahap perencanaan yang telah disusun. Hasil perencanaan untuk setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel .1

Perencanaan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XII IPS-1 SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2022/2023

Siklus I	Siklus II
<p>Perencanaan</p> <p>a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran Menyusun rencana pembelajaran. Membuat lembar observasi</p> <p>b. Koordinasi dengan guru kelas yang bertindak sebagai observer dalam proses pembelajaran</p> <p>c. Melakukan observasi terlebih dahulu di kelas objek (kelas XII IPS-1) SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2022/2023</p>	<p>a. Mempersiapkan pembelajaran Menyusun rencana pembelajaran. Membuat lembar observasi</p> <p>b. Koordinasi dengan guru kelas yang bertindak sebagai observer dalam proses</p>
<p>Tindakan</p> <p>Dilaksanakan pada 24 Maret 2022 yang berlangsung satu pertemuan</p>	<p>Dilaksanakan pada 15 September 2022 yang berlangsung satu pertemuan</p>

2. Hasil observasi dan refleksi

Observasi dilakukan pada saat proses belajar-mengajar berlangsung oleh observer dengan mengamati aktivitas guru dan motivasi siswa selama proses belajar-mengajar berlangsung. Hal ini untuk mengetahui kekurangan-kekurangan selama proses belajar berlangsung dengan tujuan untuk refleksi pada siklus berikutnya.

Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk memperbaiki hasil observasi pada siklus I

Tabel .2

Hasil observasi dan refleksi selama proses pembelajaran

Observasi	Refleksi
Siklus I	
a. Peneliti kurang memberikan motivasi	Peneliti memberikan motivasi kepada siswa siswa secara riil serta mengarahkannya
b. Peneliti masih kurang dalam penguasaan kelas sehingga masih ada siswa ribut karena siswa kurang antusias	Peneliti memberikan pertanyaan kepada beberapa siswa yang kurang aktif dan yang ribut dalam pelaksanaan diskusi kelompok supaya siswa antusias dalam proses pembelajaran
c. Peneliti kurang mengatur waktu	Peneliti harus mengatur waktu proses pembelajaran sehingga waktu yang digunakan sesuai yang direncanakan dalam proses pembelajaran II
d. Siswa kurang kompak dalam bekerja kelompok	Peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa kerjasama dalam suatu kelompok merupakan sesuatu yang dinilai
e. Interaksi antara peneliti dan siswa masih kurang	Peneliti memberikan pertanyaan terutama kepada siswa yang kurang aktif agar interaksi antara guru dengan siswa tercipta. Dan peneliti selalu mengkoordinir dengan baik setiap kelompok yang mengalami kesulitan sehingga tercipta suasana belajar sesuai dengan yang diharapkan.

3. Data hasil analisis motivasi siswa

Tabel .3

Hasil analisis aktivitas motivasi siswa

Siklus	Banyak Siswa	Total Skor	Rata-rata	Kategori Keaktifan
I	21	423	20	Aktif
II	21	553	26	Aktif

Tabel .4
Hasil Analisis Aktivitas Guru

Siklus	Banyak Item	Total Skor	Rata-rata	Kategori Keaktifan
I	10	23	3,83	Aktif
II	10	24	4,00	Aktif
Rata-rata			3,94	Aktif

4. Data hasil belajar

Data hasil pembelajaran selama proses belajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada kelas XII IPS-1 SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini

Tabel .5
Data hasil belajar siswa kelas XII IPS-2 SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2013/2014

Nilai Siklus	I	II
Tertinggi	90,0	98,0
Terendah	48,0	60,0
Rata-rata	69,0	79,0
Simpangan Baku	10,0	12,0
Ketuntasan Belajar	71,8%	87,2%

Berdasarkan tabel 5 ada peningkatan antara siklus I sampai siklus II, baik nilai tertinggi, terendah, rata-rata serta simpangan baku. Ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama siswa kelas XII IPS-1 SMA Negeri 8 Samarinda.

Berdasarkan hasil tabel 4.5 diperoleh ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 71,8% dapat dikatakan belum tercapai atau tuntas, siklus II = 87,2% sudah tuntas karena sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu minimal 85% dari jumlah siswa yang mendapat nilai atau sama dengan 65.

Dari hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal antara siklus I sampai siklus II. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran dapat menuntaskan hasil belajar terutama pada siswa kelas XII IPS-1 SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2022/2023.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 bahwa hasil observasi ada siklus I tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 69,00, sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 71,8 %.

Disamping itu hasil observasi tentang motivasi siswa selama proses belajar berlangsung seperti yang termuat pada tabel 4.3 diperoleh bahwa kategori motivasi siswa dalam pembelajaran siklus I tergolong cukup kreatif.

Sedangkan hasil observasi aktivitas guru selama proses berlangsung tergolong baik dengan rata-rata skor sebesar 3,83. ketuntasan yang diharapkan belum tercapai, oleh karena itu perlu adanya perbaikan tindakan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 bahwa hasil observasi pada siklus II tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 79 sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 87,2%. Di samping itu hasil observasi tentang motivasi siswa selama proses belajar berlangsung seperti yang termuat pada tabel 4.3 diperoleh bahwa kategori motivasi siswa dalam pembelajaran siklus II tergolong sangat baik dengan rata-rata skor sebesar 4,00. Ketuntasan yang diharapkan sudah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan yaitu minimal 85% dari jumlah siswa yang mencapai nilai 65. Berdasarkan tabel 4.3 bahwa hasil yang diperoleh pada siklus I masih belum mencapai hasil yang diharapkan.

Adapun kekurangan-kekurangan aktivitas kegiatan siswa dengan guru pada siklus I antara lain:

1. Kekurangan kemampuan siswa dalam menunjukkan pengalaman belajar, dan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi baru, hal ini disebabkan karena pada siklus ini merasa bahwa yang mengajar adalah bukan gurunya. Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, merespon dan menjawab pertanyaan dari peneliti masih kurang. Hal ini karena peneliti dianggap sebagai guru baru.
2. Pemberian apersepsi pada siswa masih kurang hal ini disebabkan karena kemampuan peneliti kurang mengaitkan materi dengan keadaan lingkungan sehari-hari.
3. Peneliti cukup aktif dalam mengelola kelas hal ini disebabkan karena peneliti merasa sebagai orang tua baru, sehingga belum tau betul kondisi yang ada di kelas itu.

4. Peneliti kurang dalam memberikan penguatan atau penghargaan pada siswa serta evaluasi hasil pembelajaran hal ini disebabkan karena waktu yang disediakan terlalu sedikit.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada siklus I maka dilakukan pemberian tindakan pada siklus II. Pada siklus II diadakan penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang muncul pada siklus I, penyempurnaan dan perbaikan tersebut antara lain:

1. Guru meminta siswa untuk mengingat kembali serta menunjukkan keterkaitan antara pengalaman belajar sebelumnya terhadap keterkaitan pada materi. Misalnya keterkaitan antara perhitungan luas persegi dalam perhitungan lingkaran.
2. Guru mengajukan sejumlah pertanyaan pada siswa. Bagi siswa yang bisa menjawab dan berani merespon pertanyaan tersebut akan diberikan poin tambahan, sebagai bentuk penghargaan dari respon siswa terhadap stimulasi yang diberikan guru. Guru menentukan tutor sebaya dalam tiap-tiap kelompok agar mau membantu atau mengajari temannya yang belum bisa.
3. Guru harus mengelola kelas dengan baik, dengan mengendalikan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengawasi kegiatan pembelajaran.
4. Guru memberikan penguatan atau penghargaan terhadap jawaban atau pertanyaan siswa dengan cara memberikan poin serta menanyakan kembali materi yang telah dibahas untuk menguji pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi, proses kegiatan belajar-mengajar berjalan dengan baik, meskipun demikian ada kekurangan-kekurangan, seperti masih adanya siswa yang masih enggan bertanya serta merespon pertanyaan dari guru.

Pada tabel 4.5 bahwa hasil observasi pada siklus I tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 69. sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 71,8%. Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 bahwa prestasi belajar siswa meningkat dari 71,8% meningkat menjadi 87,2%.

Hasil ini terjadi karena pada siklus I siswa belum terbiasa dengan metode yang diterapkan. Sedangkan pada siklus II sudah dapat memahami prinsip metode pembelajaran yang digunakan hal ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran siklus II sangat baik.

Sedangkan hasil observasi aktivitas guru selama proses belajar berlangsung tergolong baik dari siklus I dengan rata-rata 3,83 sedangkan siklus II 4,00. Ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal yang diharapkan telah tercapai. Memperhatikan rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 69 sedangkan pada siklus II rata-rata 79 menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Pencapaian ketuntasan belajar pada siklus II menunjukkan bahwa dengan pembelajaran bermain peran menyebabkan suasana kelas menjadi lebih hidup dengan partisipasi aktif siswa dan dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilakukannya sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dan menyenangkan.

Berdasarkan tabel 4.5 bahwa rata-rata prestasi belajar siswa mulai dari siklus I sampai siklus II meningkat. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa terutama siswa kelas XII IPS-1 SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2022/2023. Sedangkan simpangan baku yang diperoleh baik dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2022/2023 bersifat homogen (dianggap sama).

Di samping dari permasalahan di atas, peran guru juga sangat menentukan/membantu dalam mencapai keberhasilan siswa. Termasuk di dalamnya bagaimana memotivasi siswa dalam belajar kelompok. Dari siklus ke siklus terlihat adanya perubahan ini terlihat dari keberanian siswa bertanya terhadap yang belum mereka pahami. Keaktifan mereka dalam mengkonstruksi pengetahuan awal mereka dan mengekspresikan pengetahuan yang mereka temukan berdasarkan kerja keras mereka ke dalam konteks yang nyata (kehidupan alam antar siswa) untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang materi yang diterima hari itu. Untuk mencapai hasil yang optimal lagi, maka guru melakukan perbaikan dan meningkatkan hal-hal yang dianggap kurang diberikan pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran PKn tentang pembelaan negara dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Sejarah siswa kelas XII IPS-1 SMA Negeri 8 Samarinda Tahun Pelajaran 2013/2014. Dengan rata-rata 69 siklus I dan 79 siklus II, sedangkan ketuntasan klasikalnya 71,8 % siklus I dan 87,2% siklus II.

Saran

Berpedoman pada hasil yang tercapai pada penelitian ini maka saran- saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Diharapkan kepada guru Sejarah SMA Negeri 8 Samarinda agar mempertimbangkan perkembangan dan taraf berpikir anak sebagai acuan dalam memilih metode dan strategi belajar, serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk membangun pemahaman sendiri berdasarkan pengalaman belajar sebagai suatu penyempurnaan dari pembelajaran bermain peran.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan introspeksi bagi guru dalam memperbaiki kekurangan kegiatan pembelajaran dan memberikan gagasan untuk peningkatan mutu pendidikan ke arah yang lebih baik.
3. Bagi penelitian lain yang ingin meneliti lebih lanjut diharapkan mencoba menerapkannya pada pokok bahasan lain dengan cakupan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati; Mudjiono , Belajar dan Pembelajaran , Jakarta;Rineka Cipta, 2002
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
Direktorat Pendidikan Dasar, Didaktik/Metodik Umum (Jakarta, 1996)
- Trianto,Model – Model pembelajaran Inovatif. Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007
- Arikunto Suharsimi, Manajemen Penelitian : Rineka Cipta, 2007
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
Direktorat Pendidikan Dasar, Metodik Khusus Pengajaran Ilmu Pengetahuan
Alam di Sekolah Dasar (Jakarta, 1996)
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Malang, Lembar Penilaian Analisis Hasil
Evaluasi dan Program Perbaikan Pengayaan/Kriteria Keberhasilan Proses
Belajar-mengajar (Malang, 2007)
- Wayan Dasna, Ach. Fatchan, Penelitian Tindakan Kelas dan Karya Ilmiah (Malang :
Pusat Penelitian Pendidikan, Lembaga Penelitian UNM 2007)
- M. Dahlan. Y. Al-Barry, L. Lya Sofyan Yacub, Kamus Induk Istilah Ilmiah (Surabaya:
Target Press 2003)
- Depdiknas. 2019. Buku Pedoman Pengelolaan Pengembangan Keprofesian
Berkelanjutan. Jakarta: Depdiknas.
- Djoened Poesponegoro Marwati, Notosusanto Nugroho, Sejarah Nasional Indonesia VI.
Jakarta: PN Balai Pustaka, 1984
- .Isjoni, Pembelajaran Sejarah . Bandung: Alfabeta, 2007
- Mustafa Habib M dkk, Sejarah 3 , Sejarah 3, Ciawi Bogor : Yudistira 2011
- TIM Masmedia, Sejarah SMA/MAK, Surakarta: Masmedia , 2015
- Akib, Zainal, Karya Tulis Ilmiah Bagi Pengembangan Profesi Guru, Bandung, Yrama
Widya, 2008.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif, Jakarta, Rineka
Cipta, 2005.
- Hamalik, Oemar, Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta, Bumi Aksara, 2008.
- Lie, Anita, Cooperartive Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-
Ruang Kelas, Jakarta, Grasindo, 2002.
- Permendikbud RI No. 24 Th. 2016, Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
Pelajaran Sejarah Indonesia Pada Kurikulum 2013, Pada
- Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Jakarta, Dirjend. Perpu Kemenhum dan
Hak Asasi Manusia RI, 2016).
- Permendikbud RI No. 6 Th. 2019, Tentang Pedoman Organisasi dan Tata Kerja Satuan
Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta, Dirjend.
- Perpu Kemenhum dan Hak Asasi Manusia RI, 2019). Pupuh Fathurrohman & M. Sobry
Sutikno, Strategi Belajar Mengajar,

- Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami, Bandung, Refika Aditama, 2007.
- Herimanto , Pembelajaran Sejarah Interaktif kelas XII IPA, Surakarta: Tiga Serangkai 2009
- Sagala, Syaiful, Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung, Alfabeta, 2007.
- Sanjaya, Wina, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pembelajaran, Jakarta, Kencana, 2008.
- Silberman, Melvin L., Active Teaching, Edisi Revisi, 101 Cara Belajar Siswa Aktif, terjemahan Raisul Muttaqien, Bandung: Nusamedia, bekerjasama dengan Nuansa, 2006.
- Mahardikaningsih Rini – R. Sumaryanto, Sejarah kelas XII Program IPA/IPS, Solo: Global 2006
- Suyanto & Jihad, Asep, Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global, Jakarta, Erlangga, 2013.