

Pengaruh penggunaan media meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta

Fikri Pratama Gemilang^{1*}, Muhammad Fakhruddin², Nurzengky Ibrahim³

Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220, fikripg313@gmail.com

Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220, mfakhruddin@unj.ac.id

Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220, nurzengkyibrahim@unj.ac.id

085774711819

*Corresponding email: fikripg313@gmail.com

Abstract

The writing of this article aims to find out whether there is an influence on the use of historical meme media on students' learning outcomes in history subjects at SMAN 51 Jakarta. In the method used in this article, researchers used experimental method. Through the use of Kolmogorov-Smirnov normality test and Fisher homogeneity hypothesis test (F test) it was proven that the data in this study were normal and homogeneous distribution. The hypothesis test in this study used an unpaired T test or an independent sample T test. Through the t test that has been conducted, can be seen the mean value of pretest class eksperimen of 54,7692 while posttest of 68,4103 so there is an increase of 13.6411. Obtained a $P < 0.05$ indicates that the existence of historical media memes has an influence on students' grades. Then, after the test t on the post-test class Experiments and post-test class Control, obtained the value of the mean of the results of the study of the experimental class of 68.41 and the mean value of the results of the class learning control is 54.05, therefore it can be concluded that the mean value of the learning outcome of the class Eksperimen 14.16 greater when viewed from the value of the group kontrol. The conclusion of this article is that the use of historical meme learning media affects students' learning outcomes in the history subjects of SMAN 51 Jakarta.

Keywords

Meme History; Learning Outcomes; History

Abstrak

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta. Dalam metode yang dipakai di artikel ini, peneliti menggunakan metode eksperimen. Melalui penggunaan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji hipotesis homogenitas Fisher (uji F) terbukti bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji T tidak berpasangan atau uji T sampel independen. Melalui uji t yang telah dilakukan, dapat dilihat nilai mean pretest kelas eksperimen sebesar 54,7692 sedangkan posttest sebesar 68,4103 jadi ada kenaikan sejumlah 13,6411. Diperoleh nilai $P < 0,05$ menandakan bahwa adanya media meme sejarah memiliki pengaruh terhadap nilai siswa. Kemudian, setelah dilakukan uji t

pada posttest kelas Eksperimen dan posttest kelas Kontrol, diperoleh nilai mean hasil belajar kelas eksperimen sebesar 68,41 dan nilai mean hasil belajar kelas kontrol yaitu 54,05, maka dari itu bisa disimpulkan bahwa nilai mean hasil belajar kelas eksperimen 14,16 lebih besar jika dilihat dari nilai kelompok kontrol. Kesimpulan pada artikel ini yaitu penggunaan media pembelajaran meme sejarah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah SMAN 51 Jakarta.

Kata kunci

Meme Sejarah; Hasil Belajar; Sejarah

**Received: April 2021*

**Revised: June 2021*

**Accepted: July 2021*

**Published: July 2021*

Pendahuluan

Di zaman saat ini, contoh unsur yang paling penting adalah pendidikan. Merujuk pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha yang bertujuan membuat siswa mengembangkan kemampuannya baik itu dari segi keagamaan, mengendalikan dirinya sendiri dan intelektualitasnya. Supaya menjadi pribadi yang cerdas, berbudi pekerti luhur, serta bermanfaat untuk bangsa, agama dan negara (Hasbullah, 2011). Menurut Hamalik kegiatan belajar tidak hanya terdiri dari mata pelajaran saja, selain itu juga ada pemahaman, keterampilan, adaptasi serta hasil belajar (Hamalik, 2012). Hasil Belajar adalah adanya sesuatu yang berbeda pada tingkah laku peserta didik sehabis mengikuti kegiatan belajar. Outputnya biasanya disebut nilai.

Suksesnya kegiatan belajar bisa dipengaruhi oleh beberapa penyebab. Penyebab tersebut terdiri dari faktor pendukung atau faktor penghambat. Menurut Slameto faktor tersebut terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2013). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu tersebut, dan faktor eksternal ialah faktor dari luar individu tersebut. Faktor internal terdiri dari fisik, psikis serta kelelahan. Faktor eksternal terdiri dari keluarga, sekolah dan masyarakat serta media pembelajaran, di antara beberapa faktor yang sudah disebutkan tadi, media pembelajaran itu termasuk faktor yang penting juga (Syarifuddin, 2011).

Apabila media pembelajaran yang dikenalkan juga kurang variatif dan monoton, maka siswa akan bosan, karena kurang menarik siswa juga tidak akan berminat untuk belajar. Jika diperlihatkan dari asumsi itu, bisa dikatakan bahwa kalau penyajian medianya monoton, peserta didik akan jadi malas dan bisa saja bahkan mereka tidak serius mengikuti pembelajaran sejarah. Begitu pula sebaliknya, jika media pembelajaran sejarah disajikan dengan cara yang menarik, unik dan beragam, maka siswa setidaknya tidak akan bosan.

“Sejarah merupakan mata pelajaran yang penting, karena memungkinkan siswa memahami perubahan dan perkembangan masyarakat pada masa terdahulu, dan membangun perspektif sejarah dan kesadaran untuk menemukan, memahami dan menjelaskan identitas nasional dalam dunia yang terus berubah.” (Departemen Pendidikan Nasional, 2019).

Selanjutnya Wiraatmadja mengutarakan bahwa:

“Sejarah adalah sesuatu yang dapat memberikan arahan yang baik dan juga kebijaksanaan dalam melewati kehidupan pada masa kini.”(R. Wiraatmadja, 2012)

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, setelah melihat pentingnya mata pelajaran sejarah, hasil belajar, dan media pembelajaran, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta. Alasan dipilihnya SMAN 51 Jakarta sebagai lokasi penelitian karena masalah hasil belajar siswa. Hasil belajar kurang memuaskan. Hal ini baru diketahui peneliti setelah melakukan studi pendahuluan, selain daripada itu peneliti dapat dengan mudah mengunjungi lokasi tersebut karena letaknya tidak jauh dari kampus peneliti dan memiliki dukungan infrastruktur yang memadai.

Menurut penelitian pendahuluan atau observasi pendahuluan, ketika peneliti mewawancarai guru sejarah yang bersangkutan, hasil belajar siswa memang kurang memuaskan. Data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa proporsi siswa yang nilainya tidak memuaskan mencapai 60% sedangkan yang nilainya memuaskan hanya 40%. Tidak hanya itu, jenis media pembelajaran yang digunakan guru juga semakin kurang diminati oleh siswa. Hamalik mengatakan situasi ini tidak kondusif untuk proses pengajaran. Selain itu, ia juga menyampaikan bahwa untuk mengatasi masalah tersebut, guru dapat menerapkan beberapa alternatif solusi, solusi tersebut bisa saja memakai media pembelajaran yang tentunya bagus dan tidak membosankan (Hamalik, 2012). Dalam situasi yang demikian lah, media sebagai alat bantu pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memudahkan kegiatan pembelajaran serta berguna untuk memberikan penegasan materi yang diterangkan pendidik (Soetjipto dan Kustandi, 2013). Masalah ini sebenarnya dihadapi oleh siswa karena pada kenyataannya salah satu tugas guru adalah bagaimana mengatur proses pembelajaran agar pembelajaran dapat secara selektif mencapai tujuan pembelajaran tersebut seefektif mungkin (Yulianti, dkk 2018).

Maka dari itu, untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengubah cara belajar yaitu memakai media pembelajaran yang tentunya bagus dan tidak membosankan. Seperti halnya Kementerian Pendidikan Nasional, salah satu upaya untuk membuat hasil belajar siswa menjadi memuaskan di pembelajaran sejarah adalah memakai media pembelajaran, tentunya menggunakan media pembelajaran yang menarik. Contohnya itu terdiri dari power point, infografis, poster dan lain sebagainya (Departemen Pendidikan Nasional, 2019).

Untuk menarik minat belajar siswa, media pembelajaran harus mempunyai tampilan yang menarik. Oleh karena itu, Rusman meyakini bahwa estetika juga menjadi kriteria untuk menilai keefektifan media pembelajaran (Rusman, 2012) Selain itu, Rusman juga menyampaikan ada sejumlah lima jenis media pembelajarann yang berbeda. Kelima jenis

media tersebut antara lain vvisual, mediaa audio, media audiovisual, media kelompok penyaji, media objek, dan media berbasis computer (Rusman, 2012).

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan tersebut, diketahui komputer termasuk alat yang tentunya bisa dipakai sebagai mediaa ppembelajaran. Seperti yang kita ketahui, di komputer tersedia banyak aplikasi. Dengan menggunakan aplikasi dan program yang ada dikkomputer, guru tentu bisa membuat penyajian materi yang jauh lebih bagus. Misalnya, meme dapat menjadi inovasi yang terbaru. Tentu saja meme berkaitan dengan mata pelajaran sejarah. Selama ini sudah banyak aplikasi yang membuat meme di komputer, bahkan membuat meme juga sudah bisa dibuat di handphone. Media meme dipilih karena familiar bagi pelajar serta mudah untuk ditemukan, karena sudah terdapat di internet danmmediassosial. Jeskins meyakini meme adalah sebuah gambaran/ilustrasi, yang isinya terdapat sebuah kata – kata atau suatu kalimat yang berfungsi sebagai penyaluran inspirasi serta emosi sosial. Hahn sependapat dengan Jeskins dan percaya bahwa meme adalah alat penting untuk melakukan dan hiburan dalam berargumen di era digital seperti sekarang ini (Gumelar dan Mulyati, 2018). Adanya internet yang sangat terbuka juga mendorong berkembangnya meme. Internet dan berbagai aplikasinya menyediakan tempat yang cocok untuk penyebaran meme dalam skala besar, karena meme digital dapat disebarluaskan dengan cepat dan akurat (Rohmah dan Kusuma, 2019). Kemudahan ketika pengumpulan data merupakan salah satu penyebab bagi peneliti dalam penggunaan media pembelajaran ini. Selain daripada itu, penggunaan meme sejarah sebagai media pembelajaran ini juga merupakan bentuk kebaruan atau novelty di dalam dunia Pendidikan sekaligus kebaruan di dalam penelitian ini serta karakteristik meme ini sesuai jika digunakan ketika pembelajaran sejarah disebabkan adanya fakta sejarah dengan dikemas secara menarik dan juga ditambahi menggunakan lelucon yang menggelitik sehingga tidak membosankan siswa untuk dicermati, diharapkan akan merangsang siswa untuk lebih mendalami belajar sejarah. Oleh karena itu menurut uraian peneliti di atas memberikan sebuah fakta yaitu sejarah adalah suatu bidang yang penting untuk dipelajari dan hasil belajar itu sesuatu yang juga harus diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, dalam rangka untuk membuat bagus hasil belajar siswa dalam pembelajaranmsejarah, media pembelajaran yang ditampilkan kepada siswa sejarah merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan. Berdasarkan dari pendapat itu, peneliti mencoba berusaha untuk melaksanakan penelitian yang berkenaan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif, lebih tepatnya melalui media meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah, dan akhirnya peneliti memutuskan untuk mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Meme Sejarah terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran di Sejarah di SMAN 51 Jakarta.”

Metode

Dalam metode yang dipakai di artikel ini, peneliti menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimental merupakan penelitian yang berfungsi mengetahui suatu objek yang diberikan perlakuan tertentu dengan objek yang tidak diberikan suatu perlakuan khusus. Kondisi terkontrol artinya hasil penelitian diubah menjadi angka, dan yang digunakan untuk analisis adalah analisis statistik (Sugiono, 2012). Artikel ini memakai desain True Experimental yaitu berjenis Pretest-PosttestControl Group Design. Suryabrata menyampaikan fungsi True Experimental yakni untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan melalui cara memberikan treatment ke kelompok eksperimen dan dibandingkan dengan kelompok kontrol (Suryabrata, 2011). Pada pretest - posttest control group design, dua kategori dipilih secara langsung. Kelas eksperimen mendapat perlakuan media pembelajaran meme sejarah, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan apapun. 355 peserta didik merupakan jumlah dari populasi dalam penelitian ini yang berasal dari peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 51 Jakarta. Di artikel ini dalam menentukan ukuran sampelnya menggunakan rumus Solvin. Uji T Tidak Berpasangan merupakan cara untuk menganalisis data pada artikel ini. Uji persyaratan analisis menggunakan Uji Normalitas Kolmogrov – Smirnov dan Uji Asumsi Homogenitas Fisher (Uji F) dilakukan lebih awal sebelum melaksanakan Uji T Tidak Berpasangan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Hasil Pre-Test di kelas Eksperimen diperoleh skor hasil belajar sejarah tertinggi 90 dan terendah 17. Adapun rata – rata hitungnya sebesar 54,77; Median 57; serta Modus 47. Penyebaran data berikut sudah tersaji di Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Belajar Kelas Eksperimen sebelum Perlakuan (PreTest)

Kelas Eksperimen	PreTest
Nilai Maksimum	90
Nilai Minimum	17
Mean	54,77
Median	57
Modus	47
Standar Deviasi	20,353

Di bawah ini adalah Tabel 2 yang berisi distribusi frekuensi, hasil belajar dengan rentang nilai 11 – 20 sebanyak 2 siswa, rentang nilai 21 – 30 sebanyak 2 siswa, rentang nilai 31 – 40 sebanyak 7 siswa, rentang nilai 41 – 50 sebanyak 7 siswa, rentang nilai 51 – 60 sebanyak 5 siswa, rentang nilai 61 – 70 sebanyak 5 siswa, rentang nilai 71 – 80 sebanyak 7 siswa dan terakhir pada rentang nilai 81 – 90 sebanyak 4 siswa.

Tabel 2. Frekuensi PreTest Eksperimen

No	Hasil Belajar	Frekuensi
1	11 - 20	2
2	21 - 30	2
3	31 - 40	7
4	41 - 50	7
5	51 - 60	5
6	61 - 70	5
7	71 - 80	7
8	81 - 90	4
Jumlah		39

Tabel 3. Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan (PostTest)

Kelas Eksperimen	PostTest
Nilai Maksimum	97
Nilai Minimum	23
Mean	68
Median	57
Modus	47
Standar Deviasi	18,371

Tabel 4. Frekuensi Post Test Eksperimen

No.	Hasil Belajar	Frekuensi
1	21 – 30	1
2	31 – 40	1
3	41 – 50	8
4	51 – 60	4
5	61 – 70	8
6	71 – 80	5
7	81 – 90	9
8	91 – 100	3
Jumlah		39

Hasil Belajar Kelas Kontrol

Hasil Pre-Test pada kelas kontrol diketahui skor hasil belajar sejarah tertinggi 90 Dan terendah 27 Adapun rata – rata hitungnya sebesar 52,22, Median 50, serta Modus 33. Penyajian data bisa dilihat di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan (Pre – Test)

Kelas Kontrol	PreTest
Nilai Maksimum	90
Nilai Minimum	27
Mean	52,22
Median	50
Modus	33
Standar Deviasi	17,933

Tabel 6. Frekuensi Pre-Test Kelas Kontrol

No.	Hasil Belajar	Frekuensi
1	21 – 30	4
2	31 – 40	10
3	41 – 50	7
4	51 – 60	5
5	61 – 70	6
6	71 – 80	5
7	81 – 90	2
Jumlah		39

Hasil Post-Test diketahui nilai sejarah tertinggi 83 Dan terendah 20 Adapun rata – rata hitungnya sebesar 54,05, Median 60, serta Modus 60. Penyajian data bisa diperhatikan di bawah ini :

Tabel 7. Hasil Belajar Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan (PostTest)

Kelas Kontrol	Post Test
Nilai Maksimum	83
Nilai Minimum	20
Mean	54,05
Median	60
Modus	60
Standar Deviasi	16,938

Tabel 8. Frekuensi Post Test Kontrol

No.	Hasil Belajar	Frekuensi
1	11 - 20	3
2	21 - 30	3
3	31 - 40	5
4	41 – 50	5
5	51 - 60	8
6	61 - 70	12

7	71 - 80	2
8	81 - 90	1
Jumlah		39

Sebelum pembelajaran dimulai, terlebih dahulu harus memberikan beberapa soal (pre-test) kepada siswa sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Dalam praktiknya, dengan menggunakan meme sejarah sebagai media pembelajaran, siswa terlihat antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan setiap peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Mereka merasa sudah tidak bosan lagi mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran sejarah melalui media pembelajaran berupa meme sejarah ini. Selain itu, saat diberi tugas membuat meme sejarah terkait dengan perubahan sejarah dan keberlanjutan, mereka juga sangat antusias. Kelas yang terkenal sangat pasif sewaktu terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan meme sejarah sebagai media pembelajaran, kelas berubah jadi asyik dan aktif ketika kegiatan belajar berlangsung. Sesudah itu, siswa diperintahkan untuk menjawab soal posttest.

Teori yang relevan dengan artikel ini adalah Teori Behaviorisme. Jadi teori Behaviorisme ini teori yang di mana jika sesuatu diberikan stimulus/treatment tertentu lama kelamaan akan menjadi sesuatu kebiasaan. Sama halnya jika murid yang pada proses pembelajarannya mulai dibiasakan menggunakan media pembelajaran salah satunya berupa meme sejarah lama kelamaan siswa akan terbiasa dan tentu merasa semakin tertarik mengikuti kegiatan belajar sejarah, yang awalnya siswa ketika pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran, tetapi ketika sudah dilakukan treatment/stimulus berupa memberikan media pembelajaran salah satunya meme sejarah lama kelamaan siswa akan terbiasa mengikuti proses pembelajaran dengan baik serta tentu tidak bosan lagi. Jika kemudian siswa sudah mengikuti kegiatan pembelajaran secara sungguh – sungguh, maka selanjutnya akan menentukan kepada nilai siswa yang mulai membaik juga, ini sudah dibuktikan dengan kegiatan penelitian yang sudah penulis lakukan.

Melalui uji yang telah dilakukan, dapat dilihat nilai mean pretest kelas eksperimen sebesar 54,7692 sedangkan posttest sebesar 68,4103 jadi ada kenaikan sejumlah 13,6411. Diperoleh nilai $P < 0,05$ menandakan bahwa adanya media meme sejarah memiliki pengaruh terhadap nilai siswa. Kemudian, setelah dilakukan uji t pada post – test kelas Eksperimen dan post – test kelas Kontrol, diperoleh nilai mean hasil belajar kelas eksperimen sebesar 68,41 dan nilai mean hasil belajar kelas kontrol yaitu 54,05, maka dari itu bisa disimpulkan bahwa nilai mean hasil belajar kelas eksperimen 14,16 lebih besar jika dilihat dari nilai kelompok kontrol.

Meme sejarah ialah suatu media informasi berupa ide, video, gambar serta kata – kata yang berisikan fakta sejarah yang dikemas secara menarik dan juga dibumbui oleh

humor yang menggelitik sehingga tidak membosankan untuk siswa cermati. Meme sejarah sebenarnya memiliki fungsi lain selain untuk humor, fungsi lain itu ialah meme sejarah ini tentu bisa digunakan sebagai media untuk belajar, khususnya belajar sejarah, karena meme sejarah juga dapat mempengaruhi nilai siswa maka ke depannya, meme sejarah ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang terbaru.

Kesimpulan

Sesuai pada hasil dan pembahasan dengan judul artikel “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Meme Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 51 Jakarta” di bagian sebelumnya dapat disimpulkan jadi adanya pengaruh dalam pemakaian media Meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta. Nilai pada kelas Eskperimen jauh lebih bagus dari kelas control, ini disebabkan kelas eskperimen memakai media meme sejarah. Meme sejarah ialah suatu media informasi berupa ide, video, gambar serta kata – kata yang berisikan fakta sejarah yang dikemas secara menarik dan juga dibumbui oleh humor yang menggelitik sehingga tidak membosankan untuk siswa cermati. Meme sejarah sebenarnya memiliki fungsi lain selain untuk humor, fungsi lain itu ialah meme sejarah ini tentu bisa digunakan sebagai media untuk belajar, khususnya belajar sejarah, karena meme sejarah juga dapat mempengaruhi nilai siswa maka ke depannya, meme sejarah ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang terbaru.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti ingin memberikan beberapa saran, disarankan pendidik memakai media meme sejarah yang difungsikan ke dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran sejarah di kelas. Tujuannya agar siswa tetap mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sebaik – baiknya, selain itu supaya siswa juga tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian tentang media meme ini sebenarnya masih belum banyak yang menelitinya. Oleh sebab itu, peneliti berharap, kedepannya lebih banyak lagi penelitian yang membahas media meme ini terutama di dalam bidang pendidikan ataupun bidang – bidang lainnya.

Daftar Rujukan

- Departemen Pendidikan Nasional. (2019). *Kurikulum 2013 standar kompetensi mata pelajaran sejarah*. Kemendikbud. Jakarta.
- Gumelar, F., & Mulyati, Y. (2018). Meme: dapatkah meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot?. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 2(1), 105.
- Hamalik, O. (2012). *Psikologi belajar & mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- Hasbullah. (2011). *Dasar – dasar ilmu pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Rohmah, L. S. N., & Kusuma, R. S. (2019). Setyo Novanto sebagai meme internet: analisis dimensi mimetik di youtube. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 10(2), 103-122.

- Rusman. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sugiono. (2012). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung. Bandung.
- Suryabrata, S. (2011). *Metodologi penelitian*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Syarifuddin, A. (2011). Penerapan model pembelajaran cooperative belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Ta'dib:Journal of Islamic Education (Jurnal Pendidikan Islam)*, 16(01), 126.
- Wiraatmadja, R. (2012). *Pendidikan sejarah di Indonesia: perspektif lokal, nasional, dan global*. Historia Utama Press, Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Yulianti, T., Herkulana, & Achmadi. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1), 2.