

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Konsep Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:849) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Surakhmad (1982:7) menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu perubahan yang terjadi akibat kekuatan yang muncul dari satu benda atau orang dan juga gejala yang ada disekelilingnya

Slameto (2003;2) menyatakan bahwa perubahan adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu yang baru sehingga dapat memperoleh hasil yang diinginkan.

Perubahan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah perubahan model, strategi, dan pendekatan yang digunakan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran. Ketepatan model, strategi, dan pendekatan yang digunakan oleh guru akan memberi pengaruh terhadap hasil belajar peserta didiknya.

2.1.2. Konsep Model *Discovery Learning*

Agus N Cahyo (2013:101) mengemukakan, “*Discovery Learning* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri”.

Menurut Sund dalam Roestiyah (2008:20) *Discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip.

Menurut Roestiyah (2008:20) dalam bukunya strategi belajar dan mengajar mengungkapkan kelebihan Model *Discovery Learning* :

1. Teknik ini mampu membantu siswa siswa untuk mengembangkan; memperbanyak kesiapan; serta penguasaan keterampilan dan proses kognitif/pengenalan siswa
2. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut
3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing
5. Mampu mengarahkan cara belajar siswa, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat
6. Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri
7. Strategi itu berpusat pada siswa tidak pada guru.

Selain memiliki kelebihan, Model *Discovery* juga memiliki kelemahan.

Berikut kelemahan Model *Discovery Learning* menurut Ausebel dalam Agus N Cahyo (2013:118), “kurangnya kemampuan siswa dalam mengikuti Model *Discovery Learning* yang justru membutuhkan penguasaan informasi yang lebih cepat dan tidak diberikan dalam bentuk final”.

Menurut Asri Budiningsih (2008:43), “Cara yang baik untuk belajar adalah memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (*Discovery Learning*)”. Bruner dalam Asri Budiningsih juga mengemukakan (2008:42), “Pembentukan konsep dan pemahaman konsep merupakan dua kegiatan mengkategorikan yang berbeda menuntut proses berfikir yang berbeda pula”. Bruner dalam Asri (2008:43) mengemukakan ada 5 unsur dalam memahami konsep yaitu;

1. Nama
2. Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negatif
3. Karakteristik baik yang pokok maupun tidak
4. Rantangan karakteristik
5. Kaidah

Tujuan pembelajaran dalam Model *Discovery Learning* menurut Bell dalam Agus N Cahyo (213:104) adalah :

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak dan juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
3. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawa untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna
6. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Menurut Agus N Cahyo (2013:111), dalam Model *Discovery Learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Dalam rangka menerapkan suatu model pembelajaran, setiap model memiliki tahap-tahapan. Berikut tahapan penerapan Model *Discovery Learning* menurut Syah dalam Agus N Cahyo (2013:249),

a. *Stimulation*

Pada tahapan ini, guru memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga timbul kebingungan. Pada tahap ini guru bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang membuat permasalahan. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini, Bruner memberikan *Stimulation* menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

b. *Problem Statment*

Pada tahap selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran. Kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

c. *Data Collagection*

Dalam tahapan ini, siswa diberi kesempatan mengumpulkan data yang menunjang hipotesis yang dibuat oleh siswa dari berbagai macam sumber.

d. *Data Processing*

Merupakan kegiatan pengolahan data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Tujuan dari tahapan ini ialah pembentukan konsep dan generalisasi.

e. *Verification*

Menurut Burner, *Verification* bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f. *Generalization*

Pada tahapan *Generalization* merupakan tahap penarikan kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, tentu saja memperhatikan hasil verifikasi.

2.1.3. Konsep Hasil belajar

Dalam proses belajar ada tiga aspek yang dilihat. Menurut Sudjana (2006) belajar dapat dilihat dari tiga sudut pandang

1. Belajar sebagai proses
2. Belajar sebagai hasil
3. Belajar sebagai fungsi

Dalam belajar, hasil belajar merupakan salah satu komponen yang sangat penting. Suryosubroto (1997:2) mengatakan bahwa, “Hasil belajar adalah penilaian tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan dan keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian”. Bloom dalam Asep Jikad dan Abdul Haris (2008:14) mengatakan bahwa, hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Winkel (1999:134) menyatakan: ”Ada tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Menurut Oemar Hamalik (2009:79) hasil belajar kognitif menitikberatkan pada proses intelektual. Bloom mengemukakan dalam Oemar Hamalik (2009:80) jenjang-jenjang tujuan kognitif adalah sebagai berikut :

1. Pengetahuan (C1) merupakan mengingat bahan-bahan yang telah dipelajari mulai dari fakta samapi ke teori yang menyangkut informasi yang bermanfaat.
2. Pemahaman (C2) adalah abilitet untuk menguasai pengertian. Pemahaman tampak pada ahli bahan dari satu bentuk ke bentuk lainnya, penafsiran, dan memperkirakan
3. Penerapan (C3) adalah abilitet untuk menggunakan bahan yang telah dipelajari ke dalam situasi baru yang nyata
4. Analisis (C4) adalah abilitet untuk merinci bahan menjadi bagian-bagian supaya strukturorganisasinya muda di pahami, meliputi identifikasi bagian-bagian, mengkaji hubungan antara bagian-bagian, mengenali prinsip-prinsip organisasi.
5. Sintesis (C5) adalah abilitet mengkombinasikan bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan baru yang menitikberatkan pada tingkah laku kreatif dengan cara memformulasikan pola dan struktur baru
6. Evaluasi (C6) adalah abilitet untuk mempertimbangkan nilai bahan untuk maksud tertentu berdasarkan kriteria internal dan kriteria eksternal.

Berikut Indikator hasil belajar kognitif :

Aspek kognitif C1 : a). Terminologi Kemampuan yang paling dasar adalah mengetahui tiap arti kata. b). Fakta-fakta lepas (*isolated facts*) Fakta yang

diketuinya tetap berdiri sendiri tanpa dihubungkan dengan fakta atau gejala lainnya. c). Universal dan abstraksi, pengetahuan akan bagan-bagan dan pola-pola utama yang dipakai untuk mengorganisasikan fenomen-fenomen. Suke Silverius (1991: 41-42). Aspek kognitif C2 : a). Menerjemahkan (*Translation*) Pengalihan konsep yang dirumuskan dengan kata-kata ke dalam gambar grafik dapat dimasukkan dalam kategori menerjemahkan. b). Menginterpretasi (*Interpretation*) Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi. c). Mengekstrapolasi (*Ekstrapolation*) Kemampuan untuk membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya. Menurut Suke Silverius (1991 : 43-44). Aspek kognitif C3 : Kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar. (Suharsimi Arikunto, 2001: 119). Aspek kognitif C4 : a). Analisis unsur Kemampuan untuk merumuskan asumsi-asumsi dan mengidentifikasi unsur-unsur penting dan dapat membedakan antara fakta dan nilai. b). Analisis hubungan Kemampuan untuk mengenal unsur-unsur dan pola hubungannya. c). Analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi. Kemampuan untuk menganalisis pokok-pokok yang melandasi tatanan suatu organisasi, misalnya : menentukan falsafah pengarang dari isi buku yang ditulisnya. (1991: 46). Aspek kognitif C5 : a). Tulisan Membuat kesimpulan dari suatu analisis. b). Rencana atau mekanisme. Dengan sintesis dapat dibuat

suatu rencana atau mekanisme kerja. c). Hubungan abstraksi menghubungkan konsep-konsep yang sudah ada. Suke Silverius (1991: 47-48). Aspek kognitif 6 : Pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode materiil, dll. Nana Sudjana (1991: 28)

Menurut Bruner dalam Asri Budiningsih (2008:40), perkembangan kognitif manusia ialah sebagai berikut

1. Perkembangan intelektual ditandai dengan adanya kemajuan dalam menanggapi suatu rangsangan
2. Peningkatan pengetahuan tergantung pada perkembangan sistem penyimpanan informasi secara realis
3. Perkembangan intelektual meliputi perkembangan kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain melalui kata-kata atau lambang tentang apa yang telah dilakukan dan apa yang akan dilakukan
4. Interaksi secara sistematis antara pembimbing, guru atau orang tua dengan anak diperlukan bagi perkembangan kognitifnya
5. Bahasa adalah kunci perkembangan kognitif, karena bahasa merupakan alat komunikasi antara manusia. Untuk memahami konsep-konsep yang ada diperlukan bahasa.

Selain melihat kemampuan kognitif dari Taksonomi Bloom, perkembangan kognitif bisa juga dilihat dari perilaku siswa selama mengikuti pelajaran yang diungkap Bruner di atas. Jika siswa sudah masuk dalam kategori yang disebutkan Bruner maka dapat dikatakan bahwa perkembangan kognitif siswa mengalami peningkatan.

Tabel 2.1 Contoh Daftar Kata Kerja Operasional ranah kognitif Taksonomi Bloom

Pengetahuan (C1)	Pemahaman (C2)	Penerapan (C3)	Analisis (C4)	Sintesis (C5)	Penilaian (C6)
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Mengabstraksi	Membandingkan
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Mengatur	Menyimpulkan
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menganimasi	Menilai
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengumpulkan	Mengarahkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkategorikan	Mengkritik
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Mengkode	Menimbang
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Mengkombinasikan	Memutuskan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Memerinci	Menyusun	Memisahkan
Memberi label	Mengkontrasikan	Menghitung	Menominasikan	Mengarang	Memprediksi
Memberi indek	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Membangun	Memperjelas
Memasangkan	Mempertahankan	Mengurutkan	Mengkorelasikan	Menanggulangi	Menugaskan
Menamai	Menguraikan	Membiasakan	Merasionalkan	Menghubungkan	Menafsirkan
Menandai	Menjalin	Mencegah	Menguji	Menciptakan	Mempertahankan
Membaca	Membedakan	Menentukan	Mencerahkan	Mengkreasikan	Memerinci
Menyatakan	Mendiskusikan	Menggambarkan	Menjelajah	Mengoreksi	Mengukur
Menghafal	Menggali	Menggunakan	Membagikan	Merancang	Merangkum
Meniru	Mencontohkan	Menilai	Menyimpulkan	Merencanakan	Membuktikan
Mencatat	Menerangkan	Melatih	Menemukan	Mendikte	Memvalidasi
Mengulang	Mengemukakan	Menggali	Menelaah	Meningkatkan	Mengetes
Mereproduksi	Mempolakan	Mengemukakan	Memaksimalkan	Memperjelas	Mendukung
Meninjau	Memperluas	Mengadaptasi	Memerintah	Memfasilitasi	Memilih
Memilih	Menyimpulkan	Menyelidiki	Mengedit	Membentuk	Memproyeksikan

Menyatakan	Meramalkan	Mengoperasikan	Mengaitkan	Merumuskan	
Mempelajari	Merangkum	Mempersoalkan	Memilih	Menggeneralisasi	
Mentabulasi	Menjabarkan	Mengkonsepskan	Mengukur	Menggabungkan	
Memberi kode		Melaksanakan	Melatih	Memadukan	
Menelusuri		Meramalkan	Mentransfer	Membatasi	
Menulis		Memproduksi		Mereparasi	
		Memproses		Merekonstruksi	
		Mengaitkan		Menampilkan	
		Mensuimulasikan		Menyiapkan	
		Memecahkan		Memproduksi	
		Melakukan		Merangkum	
		Mentabulasi			

Sumber: <http://sumut.kemenag.go.id> di unduh pada hari sabtu tanggal 24 Januari 2015

2.1.4. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Menurut Deni Darmawan dan Permasih dalam Kurikulum dan Pembelajaran (2012:132) mengatakan, “Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*Learning*)”. Aman (2011:56), Pembelajaran Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat dimasa lampu berdasarkan metode dan metodologi tertentu.

Menurut Peraturan Mendiknas No. 22 tahun 2006 Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Aman (2011: 58) menyebutkan bahwa Mata Pelajaran Sejarah memiliki 5 tujuan yaitu

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Denis Gunning dalam Aman (2005:73) mengemukakan tujuan Pembelajaran Sejarah ialah mengajarkan konsep, mengajarkan keterampilan intelektual dan memberikan informasi kepada peserta didik.

Berikut tujuan pembelajaran sejarah adalah :

1. Mendorong siswa *berpikir kritis-analitis* dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang
2. Memahami bahwa *sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari*
3. Mengembangkan *kemampuan intelektual dan keterampilan* untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat
(Pusat Kurikulum, 2002).

Dari pendapat di atas, tujuan Pembelajaran Sejarah ialah mengajarkan pembelajaran sejarah untuk memahami arti pentingnya sejarah dengan tidak hanya menghafal akan tetapi lebih memahami konsep secara keseluruhan sehingga materi yang didapat tidak hanya dalam bentuk fakta sejarah (pengetahuan) akan tetapi dapat menimbulkan rasa penghargaan dan jiwa nasionalisme.

2.2. Penelitian yang Relevan

1. Judul Skripsi “Efektivitas Penggunaan Metode *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Kelas X SMK Diponegoro Yogyakarta”.
Peneliti adalah Akhmad Afendi mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Afendi Pembelajaran dengan Metode *Discovery Learning* lebih efektif dari pada pembelajaran dengan metode konvensional terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas X SMK Diponegoro Yogyakarta

2. Judul skripsi “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar” Peneliti adalah Ina Azariya Yupita mahasiswa PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. Menurut penelitian oleh Ina Azariya Yupita
 1. Penerapan model pembelajaran *Discovery* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Surabaya.
 2. Penerapan model pembelajaran *Discovery* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Surabaya.
 3. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Surabaya pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery* meningkat secara signifikan

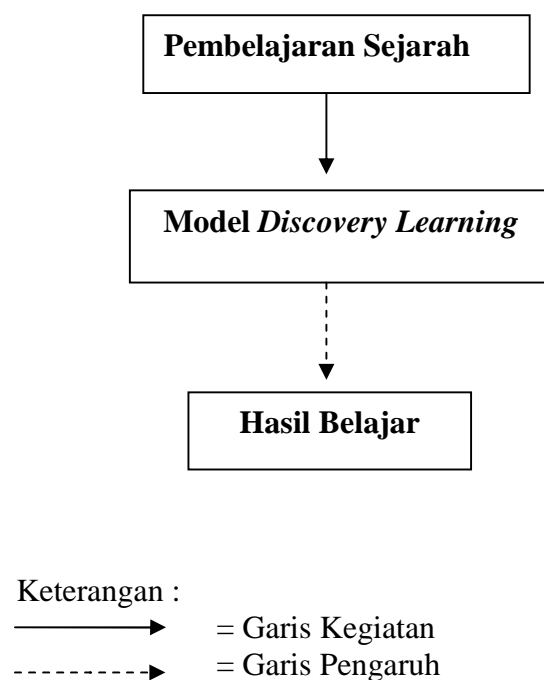
2.3. Kerangka Pikir

Umu Sekaran mengatakan (1992:91), kerangka pikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal”, Asri (2008:11). Dalam hal ini, pembelajaran merupakan desain yang diciptakan oleh guru guna mengoptimalkan proses belajar siswa.

Pembelajaran Sejarah merupakan salah satu muatan pembelajaran disekolah. Dalam hal ini peneliti akan mengadakan penelitian terhadap pembelajaran dengan menerapkan *Discovery Learning* sebagai model

pembelajaran. Pembelajaran dengan Model *Discovery Learning* siswa dituntut untuk lebih aktif. Guru hanya berperan sebagai fasilitator. Dengan demikian, siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi suatu materi pembelajaran secara optimal. Dari pembelajaran sejarah dengan Model *Discovery Learning* akan dilihat hasil belajar sebagai alat ukur peningkatan pengaruh Model *Discovery Learning*. Hasil belajar yang dilihat peneliti ialah hasil belajar kognitif. Dalam hasil belajar kognitif terdapat enam jenjang taksonomi yang dikemukakan oleh Bloom yaitu ranah C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis) dan C6 (evaluasi).

2.4. Paradigma



2.5. Hipotesis

Dalam penelitian, perlu merumuskan hipotesis. Menurut Sugiyono (2013: 64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berikut Hipotesis I

H_0 = Tidak Ada Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Merapi Timur Semester Genap 2014/2015 Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

H_1 = Ada Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Merapi Timur Semester Genap 2014/2015 Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

Hipotesis II

H_0 = Besarnya Taraf Signifikan pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Lemah Terhadap Hasil Belajar Kognitif Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Merapi Timur Semester Genap 2014/2015 Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

H_1 = Besarnya Taraf Signifikan pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Kuat Terhadap Hasil Belajar Kognitif Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Merapi Timur Semester Genap 2014/2015 Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

REFERENSI

- Alwi Hasan, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan
- Winarno Surakhmad. 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*. Bandung: Transito. Halaman 7
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Halaman 2
- Agus N Cahyo. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press. Halaman 103
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm 20
- Roestiyah. *Ibid*. Halaman 20
- Agus N Cahyo. *Op Cit*. Halaman 118
- Asri Budiningsih. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 43
- Ibid*. Halaman 42
- Ibid*. Halaman 43
- Agus N Cahyo. *Op Cit*. Halaman 104
- Agus N Cahyo. *Op Cit*. Halaman 111
- Agus N Cahyo. *Op Cit*. Halaman 249
- Nana Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- B.Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman. 2
- Asep Jihad & Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta:Multi Press. Halaman 14
- W. S Winkel. 1999. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta:Gramedia. Halaman 134
- Oemar Hamalik. 2009. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 79
- Ibid*. Halaman 80

Suke Silverius. 1991. *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta: PT. Grasindo. Halaman 41-42

Ibid. halaman 43-44

Suharsimi Arikunto. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 119

Suke Silverius. *Op Cit.* Halaman 46

Suke Silverius. *Op Cit.* Halaman 47-48

Nana Sudjana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya. Halaman 28

Purwanto. *Op Cit.* Halaman 51

Asri Budiningsih. *Op Cit.* Halaman 40

Tim pengembangan MKDP. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Ombak. Halaman 56

Ibid. halaman 58

Ibid. Halaman 73

Umu, Sarakan .1992.*Business Reseach*. Jakarta: Kencana.Halaman 91

Asri Budiningsih. *Op Cit.* Halaman 11