

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PARADIGMA

A. Tinjauan Pustaka

A.1. Konsep Pengaruh

Poerwardaminta berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain (Poerwardarminta, 1987:731).

Menurut Surakhmad menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari benda atau orang dan juga gejala yang dapat memberikan perubahan terhadap apa yang ada di sekelilingnya (Surakhmad, 1989:7). Jadi, pengaruh adalah daya yang dapat memicu orang maupun benda yang dapat memberikan suatu perubahan.

Pengaruh yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pengaruh model yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk melihat perubahan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan model pembelajaran *Team Quiz*.

Dalam penelitian ini, taraf signifikan yang digunakan ada pada taraf 0,05 atau 5%. Menurut Sudjana, suatu penelitian dapat dikatakan signifikan jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , dan jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} yang telah ditentukan maka penelitian dapat dikatakan tidak signifikan (Sudjana, 2009:367).

A.2. Konsep Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan potensi keterampilan pengetahuan sikap yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat oleh sebab itu seluruh kegiatan pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu berkompentensi. Untuk memenuhi standar itu diperlukan metode bagi seorang guru untuk dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran kemudian dijabarkan ke dalam strategi dan teknik pembelajaran. Dengan demikian, strategi dan teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan teknik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut Model Pembelajaran (M.Hosnan, 2014:189).

Model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya yang merupakan alat sebagai pencapaian tujuan pembelajaran, yang mana model pembelajaran lebih bersifat procedural berisikan tahapan model pembelajaran tertentu (Hamzah. B Uno, 2008:02).

Jadi, model pembelajaran merupakan seperangkat kegiatan prosedural yang digunakan sebagai pedoman, tutorial seorang guru dalam menjalankan fungsinya dan alat pencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran juga merupakan bungkus dari serangkaian metode, pendekatan, dan teknik pembelajaran. Metode yang digunakan ialah metode tanya jawab dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa.

A.3. Konsep Team Quiz

Menurut Melvin L. Silberman (2014:175) Team Quiz adalah model pembelajaran yang meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau membuat mereka takut. *Team Quiz* adalah suatu model pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk berfikir tentang apa yang dipelajari, berkesempatan untuk membuat pertanyaan, bertanya dan menjawab pertanyaan secara aktif.

Dalam model pembelajaran *Team Quiz*, setiap kelompok diberi materi yang berbeda. Pemberian materi yang berbeda kepada siswa akan mendorong mereka untuk tidak hanya belajar bersama tetapi juga saling mengajarkan satu sama lain. Masing-masing siswa dalam kelompok membuat pertanyaan dan kelompok yang lain bersaing untuk menjawab pertanyaan. Kegiatan ini merupakan strategi yang mudah untuk membuat setiap siswa berpartisipasi dan lebih aktif.

Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk memperoleh partisipasi siswa setiap saat dalam proses pembelajaran dimana metode tersebut dapat mendukung pembelajaran aktif, hal ini disebabkan karena pembelajaran tidak dapat terjadi tanpa partisipasi siswa (Silberman, 2006: 41). Jadi, model pembelajaran *Team Quiz* merupakan pembelajaran dimana siswa disatukan dalam kelompok yang setiap kelompoknya diberi materi yang berbeda, kemudian masing-masing siswa mempelajari materi secara singkat kemudian ketika kuis dimulai tidak ada yang boleh membuka buku catatan. Kelompok pertama akan memulai kuis dengan menjelaskan materi secara singkat terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan kuis, memberikan pertanyaan-pertanyaan sedangkan kelompok lain berlomba

menjawab pertanyaan, jika kelompok yang lain juga tidak dapat menjawab maka kelompok ahli sebagai pemandu kuis akan menjelaskan jawabannya. Jika siswa yang memahami materi mengajari siswa yang kurang faham dengan materi dan siswa yang mengerti memberi tahu kepada siswa yang belum tahu, maka tidak akan ada siswa yang merasa segan untuk bertanya dan semua siswa akan mendengarkan dan memberi arahan. Setelah kelompok pertama selesai dilanjutkan dengan kelompok yang lain untuk menjadi kelompok ahli dan mengajukan pertanyaan dan seterusnya. Dengan menerapkan model ini, peserta didik akan menjadi lebih aktif, dan diakhir segmen guru akan menyampaikan setiap skor dari kelompok.

3.1. *Langkah-Langkah Pembelajaran Team Quiz*

Model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* merupakan salah satu pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman. Langkah-langkah model pembelajaran *Team Quiz* sebagai Berikut:

1. Pilihlah materi yang akan diajarkan
2. Bagi siswa menjadi 3-5 kelompok
3. Jelaskan format pelajaran dan mulailah penyajian materinya. Batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu
4. Perintahkan Tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut harus sudah siap dalam waktu 5 menit sedangkan tim yang lain menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka.
5. Tim A menjelaskan materi secara garis besar dan kemudian memberi kuis kepada anggota tim B. jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan dalam waktu 5 detik setelah dibacakan soal maka tim yang lain bersaing untuk menjawab pertanyaan.
6. Tim A mengarahkan pertanyaan kepada Tim C, dan mengulang proses tersebut.
7. Ketika Kuisnya selesai, lanjutkan dengan segmen kedua dari pelajaran dan Tunjuklan tim B sebagai pemandu kuis

8. Setelah Tim B menyelesaikan Kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran anda, dan tunjuklah tim C sebagai pemandu kuis.
(Melvin L. Siberman, 2014: 175)

3.2. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Quiz*

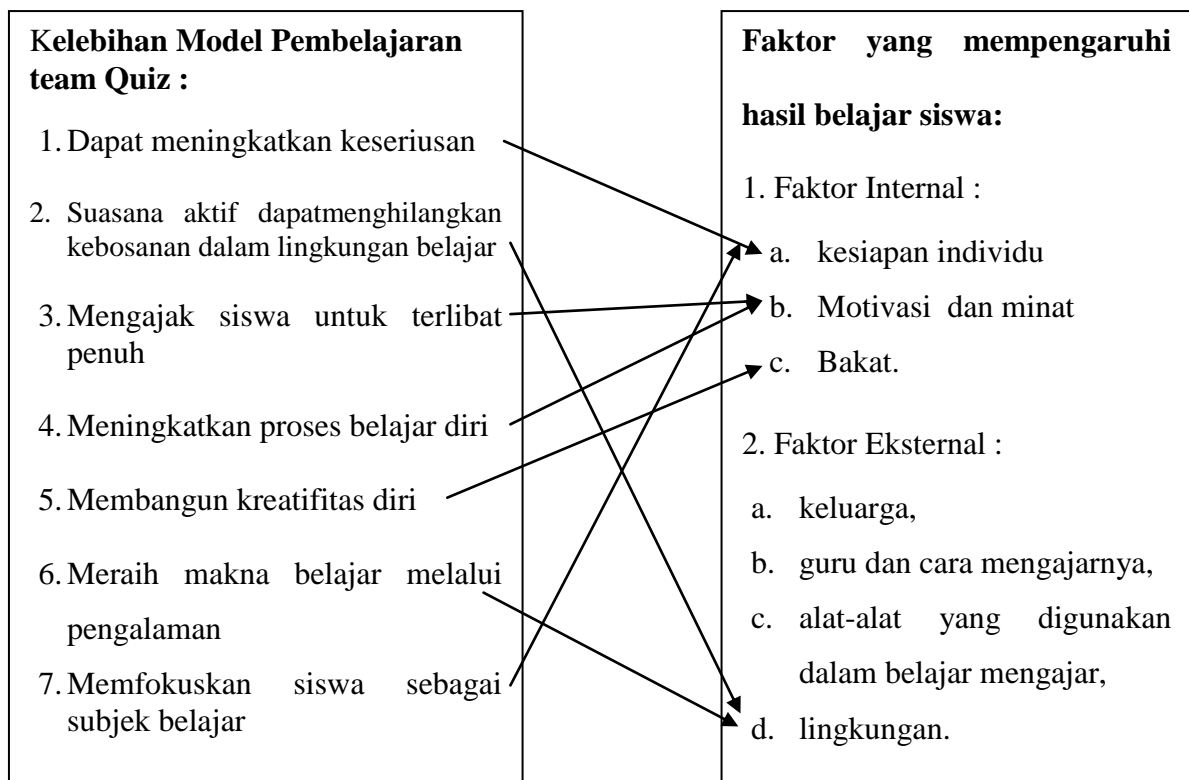
a. Kelebihan Model Pembelajaran *Team Quiz*

1. Dapat meningkatkan keseriusan
2. Suasana yang aktif dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar
3. Mengajak siswa untuk terlibat penuh
4. Meningkatkan proses belajar diri
5. Membangun kreatifitas diri
6. Meraih makna belajar melalui pengalaman
7. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar

b. Kelemahan Model Pembelajaran *Team Quiz*

1. Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi
2. Waktu yang diberikan sangat terbatas jika quiz dilaksanakan oleh seluruh tim dalam satu pertemuan.
(Nurul Aini. 2013:14)

3.3. Bagan Pemetaan anatara kelebihan model pembelajaran *team quiz* terhadap faktor yang mempengaruhi hasil belajar



Berdasarkan pemetaan antara kelebihan model *Team Quiz* dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terlihat bahwa model *team quiz* mempengaruhi faktor internal maupun eksternal hasil belajar kognitif.

A.4. Konsep Hasil BelajarRanah Kognitif

Menurut Winkel dalam purwanto Hasil Belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku (Purwanto, 2013:45).

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tidak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mujiono, 2006:3).

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar dan memiliki tujuan pembelajaran. Hosnan menyatakan tujuan pembelajaran suatu program atau bidang pelajaran itu ditinjau dari hasil belajar, maka akan muncul tiga ranah/aspek, yaitu ranah kognitif, afaektif dan psikomotorik (Hosnan, 2014:10).

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan hasil belajar *kognitif* siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan pembelajaran melalui model pembelajaran *Team Quiz* pada kelas eksperimen. Hasil belajar berupa nilai atau skor yang diperoleh oleh siswa setelah mengerjakan *posttest* dengan bentuk soal pilihan ganda.

Lebih lanjut lagi Hosnan menjelaskan tentang tujuan hasil belajar kognitif sebagai berikut:

1. Kemampuan Kognitif tingkat pengetahuan (C1) adalah kemampuan untuk mengingat akan informasi yang telah diterima, misalnya informasi mengenai fakta, konsep, rumus, dan sebagainya.
 2. Kemampuan kognitif tingkat pemahaman (C2) adalah kemampuan mental untuk menjelaskan informasi yang telah diketahui dengan bahasa atau ungkapannya sendiri.
 3. Kemampuan kognitif tingkat penerapan (C3) adalah kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah diketahui kedalam situasi atau konteks baru.
 4. Kemampuan kognitif tingkat analisis (C4) adalah kemampuan menguraikan suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, dan sebagainya atas elemen-elemennya, sehingga dapat menentukan hubungan masing-masing elemen.
 5. Kemampuan kognitif tingkat sintesis (C5) adalah kemampuan mengkombinasikan elemen-elemen ke dalam kesatuan atau struktur.
 6. Kemampuan kognitif tingkat evaluasi (C6) adalah kemampuan menilai suatu pendapat, gagasan, produk, metode, dan sebagainya dengan suatu kriteria tertentu.
- (Hosnan, 2014:10-11)

Ranah kognitif menurut *Taksonomi Bloom* dalam buku dasar-dasar evaluasi pendidikan Suharsimi Arikunto yaitu :

a. Ranah Kognitif

1. Mengenal (*recognition*)

dalam pengenalan siswa diminta untuk memilih satu dari dua atau lebih jawaban.

Mengungkap/mengingat kembali (recall)

Berbeda dengan mengenal maka dalam mengingat kembali ini siswa diminta untuk mengingat satu atau lebih fakta-fakta yang sederhana

2. Pemahaman (*Comprehension*)

Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

3. Penerapan atau aplikasi (*application*)

Untuk penerapan atau aplikasi ini siswa dituntut memiliki 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.

4. Analisis (*analysis*)

Dalam tugas analisis ini siswa diminta untuk menganalisis suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar.

5. Sintesis (*synthesis*)

Apabila penyusun soal tes bermaksud meminta siswa melakukan sintesis maka pertanyaan-pertanyaan disusun sedemikian rupa sehingga meminta siswa untuk menggabungkan atau menyusun kembali (*reorganize*) hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru. Dengan singkat dapat dikatakan bahwa dengan soal sintesis ini siswa diminta untuk melakukan generalisasi.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Apabila penyusun soal bermaksud untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai sesuatu kasus yang diajukan oleh penyusun soal.

(Suharsimi Arikunto, 2013:131-133)

Tabel 1. Daftar kata Operasional Ranah Kognitif (C1 - C6) adalah sebagai berikut:

No	Ranah Kognitif	Kata Operasional
1	Pengetahuan (C1)	Menyebutkan, menyatakan, Mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftarkan, menjodohkan, dan mereproduksi
2	Pemahaman (C2)	Menerangkan, membedakan, menduga, mempertahankan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan.
3	Aplikasi (C3)	Mengoperasikan, menemukan, menunjukan, menghubungkan, memecahkan, menggunakan, mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, memanipulasi, memodifikasi, meramalkan, menyiapkan dan menghasilkan.
4	Analisis (C4)	Merinci, Mengidentifikasi, mengilustrasikan, menunjukan, menghubungkan, memilih, memisah, menyusun, membagi, membedakan dan menyimpulkan
5	Sintetis (C5)	Mengkategorikan, Menyusun, menghubungkan, mengkombinasi, mencipta, menjelaskan, memodifikasi, mengorganisasikan, membuat rencana, menyusun kembali, merekonstruksikan, merevisi, menuliskan, dan menceritakan
6	Evaluasi (C6)	Menilai, menyimpulkan, memutuskan, menerangkan, membandingkan, mengkritik, mendeskripsikan, membedakan, menafsirkan, menghubungkan dan membuktikan.

Sumber: Arikunto (2013:150)

- Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut (Purwanto, 2013: 102) Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar digolongkan menjadi 2, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.”

1. Faktor yang ada pada organisme itu sendiri yang disebut faktor individual antara lain kesiapan individu, Motivasi dan minat juga Bakat.
2. Faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial yang antara lain: keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar dan lingkungan.

A.5. Konsep Pembelajaran Sejarah

Menurut Kokom pembelajaran merupakan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Kokom Komalasari, 2011:3). Sedangkan menurut Isjoni, “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran” (Isjoni, 2007:11).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang meliputi unsur-unsur yang dimiliki oleh guru dan perlengkapan mengajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

“Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia pada masa lampau hingga kini. Orientasi pembelajaran sejarah di tingkat SMA bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman ilmu serta memupuk pemikiran yang historis dalam pemahaman sejarah. Pemahaman ilmu diharapkan membawa perolehan fakta-fakta, penguasaan ide-ide, dan kaedah sejarah” (Isjoni, 2007:71).

Moh. Yamin mengatakan Sejarah ialah ilmu pengetahuan dengan umumnya yang berhubungan cerita bertarikh, tentang kejadian dalam masyarakat manusia yang telah lampau, sebagai susunan hasil penyelidikan bahan tulisan atau tanda-tanda yang lain (Rustam E. Tamburaka, 2002 : 15).

Oleh karena itu, pembelajaran sejarah sangat penting untuk dipelajari disekolah karena dengan adanya pelajaran sejarah diharapkan bisa menumbuhkan rasa nasionalisme dalam diri siswa. Mata Pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan :

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 sejarah 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 dimasa 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 di implementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.
(Sapriya, 2009:209-210)

Jadi, pembelajaran sejarah dalam penelitian ini adalah kegiatan interaksi belajar mengajar yang membahas tentang kehidupan manusia dimasa lampau dengan segala peristiwa yang telah terjadi dan disampaikan oleh guru kepada peserta didik, dengan ini diharapkan tumbuh jiwa nasionalisme.

B. Kerangka Pikir

Mengajar Mata Pelajaran Sejarah tidak bisa dilakukan hanya dengan metode ceramah, hal ini akan membuat siswa tidak aktif dan beranggapan bahwa pelajaran sejarah membosankan dan tidak terlalu penting, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan lebih bervariasi dapat menimbulkan minat dan keaktifansiswa dalam belajar mengajar siswa menjadi lebih baik. Pemilihan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran didalam kelas menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mudah memahami konsep-konsep dalam materi yang dipelajari. Salah satu model pembelajaran yang bisa diujicobkan ialah model pembelajaran *Team Quiz*.

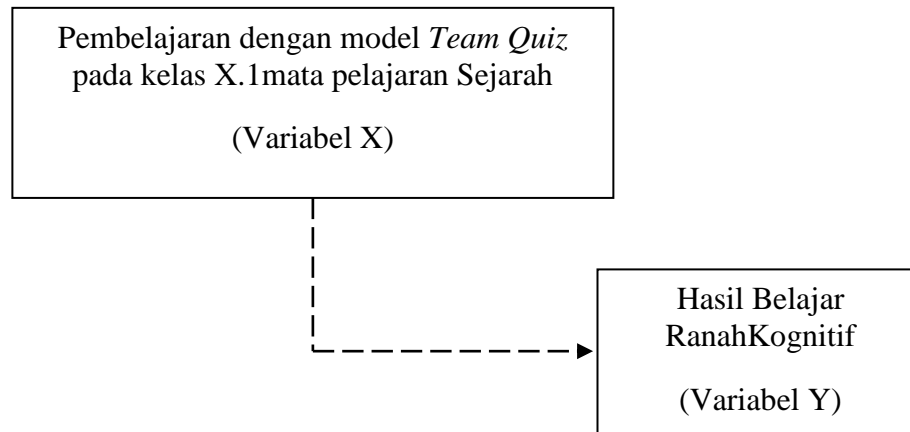
Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif. setiap kelompok diberi materi yang berbeda. Pemberian materi yang berbeda kepada siswa akan mendorong mereka untuk tidak hanya belajar bersama tetapi juga saling mengajarkan satu sama lain. Masing-masing siswa dalam kelompok membuat pertanyaan dan kelompok yang lain bersaing

untuk menjawab pertanyaan. Kegiatan ini merupakan strategi yang mudah untuk membuat setiap siswa berpartisipasi dan lebih aktif

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Quiz*. Sedangkan variabel terikatnya ialah hasil belajar ranah Kognitif pada siswa kelas X.1 pelajaran Sejarah.

Model pembelajaran *Team Quiz* akan diujicobakan kepada siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung. Penggunaan model pembelajaran *Team Quiz* pada kelas X.1 dalam proses pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh positif hasil belajar ranah Kognitif pada siswa kelas X.1 pelajaran Sejarah, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

C. Paradigma



Keterangan :

-----> : Garis Pengaruh

D. Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto, Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan peneliti, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto,2006:71). Menurut Sugiyono “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan” (Sugiyono, 2013: 64).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara yang dapat dibuktikan kebenarannya melalui fakta maupun data dari hasil penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar kognitif belajar Sejarah, untuk menguji hipotesis tersebut dapat digunakan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan model *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

H_1 : Ada pengaruh yang signifikan model *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

\

Sedangkan untuk menguji hipotesis kedua sebagai berikut:

H_0 : Besar taraf signifikan dari pengaruh model *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran sejarahsiswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 adalah rendah.

H_1 : Besar taraf signifikan dari pengaruh model *Team Quiz* terhadappeningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 adalah tinggi.

REFERENSI

- Poerwadarminta. 1987. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta. Halaman 731
- Winarno Surakhmad. 1989. *Pengantar penelitian ilmiah dasar, metode dan teknik*. Bandung: Tarsito. Halaman 7
- Nana Sudjana. 2009. *Metode Statistika Edisi Keenam*. Bandung: PT. Tarsito. Halaman 367
- M Hosnan.2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*.Bogor: Ghalia Indonesia. Halaman 189
- Hamzah B. Uno.2008.*Perencanaan Pembelajaran*.Bandung: Bumi Aksara . Halaman 02
- Melvin L. Siberman. 2014. *Active Learning*. Bandung : Nuansa Cendikia. Halaman 175
- .*Ibid*. Halaman41
- Nurul Aini. 2013. *Penggunaan Metode Team Quis Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas V Madrasah Ibtidayah Miftahul Huda Desa Juwet Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk*. Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.Halaman 14.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman45
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta. Halaman 3
- M Hosnan.2014.*Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*.Bogor: Ghalia Indonesia.Halaman 10
- . *Ibid*. Halaman 10-11
- SuharsimiArikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 131-133

- Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 150
- Purwanto. Op Cit. Halaman 102
- Kokom Komalasari. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. PT Refika Aditama: Bandung. Halaman 3
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Halaman 11
- . *Ibid.* Halaman 71
- Rustam E Tamburaka. 2002. *Pengantar Ilmu Sejarah, Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat, dan Iptek*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 15
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya. Halaman 209-210
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Op Cit.* Halaman 71
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Halaman 64