

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Konsep Pengaruh

Pengaruh dapat diartikan sebagai suatu hubungan antara dua keadaan yang memiliki hubungan sebab akibat. Pengaruh muncul sebagai suatu reaksi akibat adanya aksi dari sesuatu yang lain. Dengan kata lain keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab keadaan yang kedua.

Menurut Badudu dan Zain, pengertian pengaruh adalah sebagai berikut:

- a) Daya yang menyebabkan sesuatu terjadi;
- b) Sesuatu yang dapat membentuk dan mengubah sesuatu yang lain;
- c) Tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain (Badudu dan Zain, 2001: 1031).

Pengaruh adalah efek yang tegas dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif (Louis Gottschalk, 1975: 171)

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah efek atau keadaan yang timbul sebagai akibat dari sesuatu yang dapat membentuk dan mengubah sesuatu yang lain. Pengaruh yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah bentuk hubungan sebab akibat antara variabel X yaitu penerapan model pembelajaran

Gallery Walk dalam pembelajaran sejarah yang berpengaruh terhadap variabel Y yaitu minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah yang diajar dengan model pembelajaran *Gallery Walk*.

2.1.2. Konsep Model Pembelajaran

Menurut La Iru dan La Ode bahwa model berarti contoh, acuan atau ragam sesuatu yang akan dibuat atau yang dihasilkan. Model pembelajaran berarti acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis (La Iru dan La Ode, 2012: 6).

Menurut Soekamto bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Soekamto dalam Trianto, 2009: 22).

Komponen-komponen yang membentuk suatu model pembelajaran terdiri dari :

1. Fokus

Fokus merupakan aspek sentral sebuah model. Fokus merujuk pada tujuan apa yang hendak dicapai dari model pembelajaran tersebut.

2. Sintaks

Sintaks atau tahapan dari model yang mengandung uraian tentang model dalam tindakan. Sintaks merupakan tahapan-tahapan yang jelas dari keseluruhan program pembelajaran.

3. Sistem sosial

Sistem sosial dalam pembelajaran menggambarkan hubungan antara guru dan murid yang baik. Dalam pembelajaran peranan guru dan siswa yang baik akan mengajarkan sikap, keterampilan, dan lain-lain.

4. Sistem pendukung

Sistem pendukung merupakan elemen yang penting dalam pembelajaran, tersedianya sistem yang mendukung akan memberikan kemudahan guru dan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik. Sistem pendukung ini dapat berupa kelengkapan belajar seperti media, dan sumber belajar (Wahab, 2012:53).

Ciri-ciri dari model pembelajaran menurut La Iru dan La Ode:

- a. Memiliki prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa, yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu.
- b. Hasil belajar diterapkan secara khusus yang diharapkan dicapai siswa dirinci dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati.
- c. Penetapan lingkungan secara khusus atau spesifik dalam mengajar.
- d. Ukuran keberhasilan model mengajar senantiasa menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan urutan pengajaran.
- e. Interaksi dengan lingkungan. Suatu model mengajar menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.

(La Iru dan La Ode, 2012: 8).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan mengenai langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang dibuat dengan tujuan mencapai kompetensi dan tujuan belajar yang diinginkan.

2.1.3. Konsep *Gallery Walk*

Model pembelajaran *Gallery Walk* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang pelaksanaannya menitikberatkan pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Menurut Mark Francek mengenai model pembelajaran *Gallery Walk* sebagai berikut:

“Gallery Walk is a discussion technique that gets students out of their chairs and actively involved in synthesizing important science concepts, writing, and public speaking. The technique also cultivates listening and team building skills”
(Mark Francek, 2006 dalam *Journal of College Science Teaching, National Science Teachers Associations*).

Gallery Walk adalah teknik diskusi dimana siswa beranjak dari kursi mereka dan secara aktif terlibat dalam memahami konsep-konsep pokok materi, menuliskannya, dan mempresentasikannya di depan umum. Teknik ini juga melatih keterampilan mendengarkan dan kerjasama kolaboratif di dalam kelompok.

Gallery Walk adalah hasil karya yang digalerikan dengan cara mengelilingi setiap stan (Ismail dalam deki Priasih, 2012: 12). Model pembelajaran *Gallery Walk* atau

galeri belajar merupakan suatu cara untuk mengingat dan menilai apa yang dipelajari oleh siswa (Silberman, 2013: 274).

Dalam model pembelajaran *Gallery Walk* siswa akan bekerja secara kolaboratif di dalam kelompok untuk merangkum informasi yang ditulis dari berbagai perspektif oleh kelompok lain sehingga model *Gallery Walk* mendorong pendekatan alternatif terhadap masalah, sebab para siswa akan disugahi berbagai macam perspektif yang ditempatkan pada stand diskusi yang berbeda. Siswa akan saling mengoreksi terhadap hasil pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari dengan memberikan komentar atau pertanyaan terhadap hasil diskusi kelompok lain. Aktivitas belajar yang dirancang dalam model pembelajaran *Gallery Walk* memungkinkan siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Gallery Walk* adalah sebagai berikut:

(1) Guru membuat dan memposting pertanyaan

Guru menulis beberapa pertanyaan atau permasalahan berkaitan dengan konsep materi yang menjadi topik pembelajaran. Tulislah pertanyaan-pertanyaan tersebut di kertas karton, *flip charts*, papan tulis atau pada kertas bergaris/*loose leaf*, kemudian tempatkan (*posting*) pertanyaan tersebut di dinding atau meja di dalam kelas yang diberi jarak satu sama lainnya. Satu lembar kertas untuk satu pertanyaan.

(2) Membentuk kelompok, menentukan peran dan kerjasama tim.

Bentuklah siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-6 siswa dan berikan spidol atau pena yang berbeda pada setiap kelompok. Masing-masing

kelompok kemudian menetapkan *recorder* yang bertugas menulis komentar kelompok mereka. Peran *recorder* harus bergantian pada setiap stand diskusi yang dikunjungi.

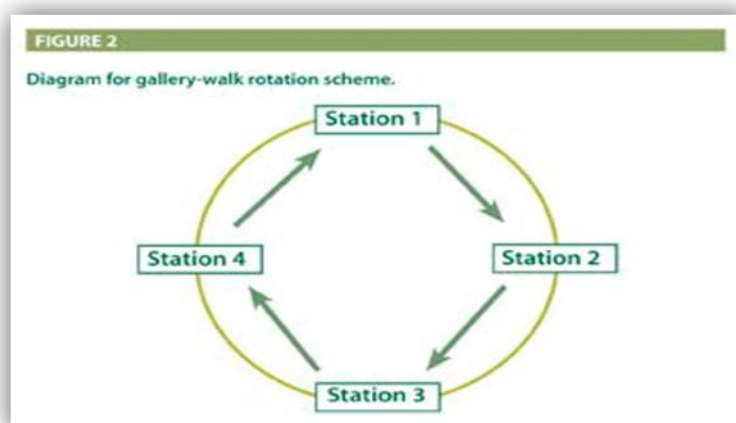
(3) Menetapkan stan diskusi dan mulai berkomentar.

Setiap kelompok kemudian menuju ke stan diskusi mereka masing-masing. Di stan diskusi mereka melakukan diskusi untuk menjawab pertanyaan yang disediakan oleh guru.

(4) Berputar.

Setelah 3-5 menit, katakan “Berputar!”. Masing-masing kelompok kemudian bergerak searah jarum jam dari stan diskusi mereka ke stan diskusi kelompok lain disebelahnya. Di sini, siswa mengamati hasil kerja kelompok lain dan memberikan komentar atau pertanyaan pada hasil kerja tersebut. Guru berperan sebagai *fasilitator*, mengawasi siswa, memperjelas pertanyaan, dan mengukur pemahaman siswa serta mencatat setiap kesalahpahaman atau penyimpangan untuk didiskusikan kemudian selama presentasi kelompok.

Gambar2.1. Skema Perputaran Kelompok Model Pembelajaran *Gallery Walk*.



Sumber: Mark Francek, 2006 dalam *Journal of College Science Teaching, National Science Teachers Associations*.

(5)Presentasi.

Setelah mengunjungi setiap stan diskusi, siswa kembali ke stan diskusi awal mereka. Kemudian merangkum semua komentar dan menjawab pertanyaan yang diterima dalam waktu 5-10 menit. *Reporter* yang dipilih diawal, kemudian mempersentasikan hasil kerja kelompok dan menuliskannya di papan tulis atau *overhead projector* dalam waktu tidak lebih dari 5 menit. Selama presentasi, guru memperkuat konsep-konsep materi dan mengoreksi kesalahpahaman/kesalahan.

(6)Klarifikasi dan penarikan kesimpulan dibantu guru.

(Mark Francek, 2006 dalam *Journal of College Science Teaching, National Science Teachers Associations*).

Menurut Ismail beberapa kelebihan model pembelajaran *Gallery Walk* sebagai berikut:

- a) Membangun budaya kerjasama memecahkan masalah dalam belajar.
- b) Terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan belajar
- c) Membiasakan siswa bersikap menghargai dan mengapresiasi hasil belajar kawannya.
- d) Mengaktifkan fisik dan mental siswa selama proses belajar.
- e) Membiasakan siswa memberi dan menerima kritik

Di samping terdapat kelebihan model pembelajaran *Gallery Walk* juga memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:

- a) Bila anggota kelompok terlalu banyak akan terjadi sebagian siswa menggantungkan kerja kawannya.

b) Guru perlu ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu dan kolektif.

c) Pengaturan *setting* kelas yang rumit

(Ismail dalam Deki Priasih, 2012:13).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* adalah siswa akan terbiasa memecahkan masalah secara bersama-sama sedangkan kelemahannya adalah keterbatasan waktu pelaksanaan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* akan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan meningkatkan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian ini diharapkan siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2.1.4. Konsep Minat Belajar

Minat merupakan sesuatu hal yang penting karena minat dianggap sebagai unsur yang menggerakkan seseorang untuk fokus terhadap kegiatan demi tujuan yang ingin dicapainya. Menurut Slameto pengertian minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat (Slameto, 2010: 112).

Adanya minat sebagai akibat dari adanya suatu kebutuhan dan keinginan terhadap sesuatu. Sardiman menyatakan sebagai berikut:

“Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu (Sardiman A.M, 2007:76)”.

Timbulnya minat di dalam diri seseorang tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat muncul akibat adanya rangsangan atau pengaruh dari luar diri individu. Minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari suatu partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja (Bernard dalam Sardiman, 2007: 76). Menurut Dalyono timbulnya minat belajar dalam diri peserta didik disebabkan berbagai hal antara lain keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah (Dalyono, 2012:56).

Suatu proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila disertai dengan minat. Minat merupakan alat motivasi utama yang dapat membangkitkan gairah belajar anak didik dalam rentang waktu tertentu (Sardiman, 2007: 94). Hal ini juga didukung oleh pendapat Slameto bahwa:

“Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan dalam belajar” (Slameto, 2010: 57).

Beberapa cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk membangkitkan minat belajar peserta didik diantaranya:

- 1) Bangkitkan kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk mendapatkan penghargaan dan sebagainya
- 2) Hubungkan dengan pengalaman yang lampau
- 3) Beri kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- 4) Gunakan berbagai metode mengajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca demonstrasi, dan sebagainya (Nasution dalam Djaali, 2008: 117).

Selain itu minat dapat dibangkitkan berdasarkan minat-minat yang telah ada atau membentuk minat-minat baru pada siswa. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memberikan informasi kepada siswa mengenai hubungan suatu bahan pelajaran yang akan diberikan dengan materi pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaan bagi siswa dimasa mendatang (Slameto, 2010: 181).

Ada beberapa indikator untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran diantaranya:

- 1) adanya perasaan suka atau perasaan senang
- 2) adanya perhatian
- 3) aktivitas belajar siswa
- 4) adanya kesadaran atau upaya-upaya untuk belajar

(Syaiful Bahri Djarmah, 2011: 166-167).

Lebih lanjut Syaiful Bahri Djarmah mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, dapat juga di implementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan (Syaiful Bahri Djarmah, 2011: 116-117). Kegiatan yang dimaksud dalam hal ini adalah kegiatan atau aktivitas pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa suka atau rasa ketertarikan terhadap sesuatu hal atau aktivitas tertentu dalam hal ini adalah pelajaran atau aktivitas belajar sebagai akibat dari adanya suatu kebutuhan atau keinginan tertentu yang ingin dicapai. Membangkitkan minat belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya menggunakan berbagai macam metode mengajar dan salahsatu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Gallery Walk*.

2.1.5. Konsep Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki dua konsep kata yang jika didefinisikan memiliki pengertiannya masing-masing. Pembelajaran menurut Ahmad Susanto yaitu bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Ahmad Susanto, 2014: 19).

Roeslan menyatakan bahwa Sejarah adalah sebagai berikut:

“Salah satu bidang ilmu pengetahuan yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau, beserta segala kejadian-kejadiannya dengan maksud untuk kemudian menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan penyelidikan tersebut, untuk akhirnya dijadikan pembendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah program masa depan” (Roeslan dalam Hugiono dan Poerwanta, 1992: 4).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa masa lampau dialami

manusia dianalisis kritis dan ditafsirkan guna pemahaman masa kini dan bekal pengetahuan di masa depan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat diartikan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu proses bantuan belajar yang diberikan guru kepada siswa dalam mempelajari Ilmu Sejarah agar siswa mampu memahami dan menemukan arti dari proses belajar sejarah.

Tujuan dari pembelajaran sejarah sendiri menurut Depdiknas 2003 adalah agar siswa menyadari adanya keberagaman hidup pada masing-masing-masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Depdiknas 2003 dalam Isjoni, 2007: 72).

Berdasarkan uraian beberapa di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran penting karena melalui Mata Pelajaran Sejarah menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan kehidupan manusia dengan tujuan kehidupan manusia yang lebih baik di masa kini dan masa yang akan datang.

2.2. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

Nama : Marini (Mahasiswa Jurusan Sastra Asia Barat fakultas
Sastra UNHAS)
Tahun Penelitian : 2012

Judul Skripsi :“Efektivitas Penggunaan Model *Gallery Walk* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Al-Fatah Tarakan”.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan model *Gallery Walk* dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Al-Fatah Tarakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Gallery Walk* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Tarakan. Hal ini dilihat dari peroleh hasil nilai rata-rata siswa kelas ekpserimen lebih tinggi sebesar 83.5 dibanding kelas kontrol sebesar 70.5 dan nilai Sig. 2-tailed $0,001 < 0.05$.

2.3. Kerangka Pikir

Di dalam penelitian, peneliti berusaha menvariasikan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan menghadirkan model pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa secara langsung dalam aktivitas-aktivitas belajar. Hal ini dikarenakan keterlibatan aktif siswa tersebut diindikasikan dapat meningkatkan minat belajar siswa itu sendiri.

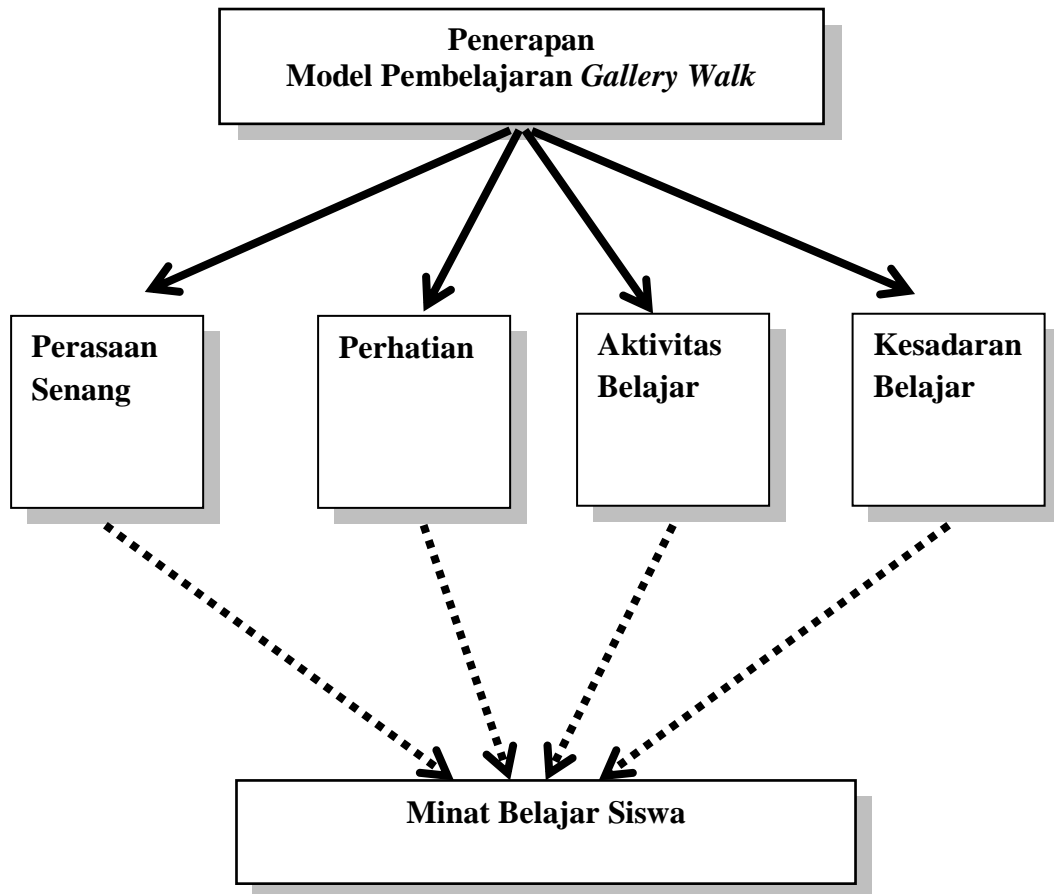
Model pembelajaran *Gallery Walk* adalah salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya melibatkan siswa dalam aktivitas-aktivitas belajar di kelas seperti berdiskusi secara kolaboratif, mengunjungi stan diskusi untuk berkomentar dan mengoreksi pemahaman serta berpresentasi.

Melalui kegiatan belajar yang demikian maka siswa akan terlibat aktif dalam aktivitas-aktivitas belajar dikelas sehingga diharapkan mampu menghindarkan siswa dari rasa jenuh selama mengikuti pelajaran sejarah.

Melalui proses pembelajaran dalam *Gallery Walk* siswa mampu memperkaya wawasan, saling bertukar informasi, mengemukakan gagasan, mengajukan pertanyaan secara aktif untuk dapat memecahkan suatu persoalan sehingga proses belajar individu maupun kelompok terjadi secara langsung. Selama proses pembelajaran, guru bertindak sebagai pihak pembimbing, pemantau dan mengevaluasi jalannya presentasi. Proses pembelajaran yang demikian diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup sehingga terasa lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Gallery Walk*, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah saat diajar menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk*. Minat belajar tersebut dianalisis melalui empat indikator yaitu perhatian, perasaan senang, kesadaran belajar, dan aktivitas belajar siswa.

2.4. Paradigma



Keterangan:



: Garis Pengaruh



: Garis Hubungan

REFERENSI

- Badudu, J.S dan Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. Halaman 1031
- Louis Gottschalk. 1975. *Mengerti Sejarah*. Depok: Yayasan penerbit Universitas Indonesia. Halaman 171
- La Iru dan La Ode. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo. Halaman 6
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana. Halaman 22
- Abdul Aziz Wahab. 2012. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung : Alfabeta. Halaman 53
- La Iru dan La Ode. *Op.Cit.* Hlm. 8
- Mark Frencek. 2006. *Promoting Discussion In The Sciene Classroom Using Gallery Walk. Jurnal Of Collage Science Teaching, National Science Teachers Assosiation.*
Tersedia di www.nsta.org/publication/news/story.aspx?id=52391 (diunduh tanggal 5 Mei 2014 Pukul 11.15)
- Deki, Priasih. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk Terhadap Aktivitas Belajar dan Penguasaan Materi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan di SMA Al-Kautsar Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi Pendidikan MIPA. Universitas Lampung. Halaman 12
- Melvin L. Silberman. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia. Halaman 274
- Mark Frencek. *Op. Cit.*

Deki Priasih. *Op. Cit.* Halaman 13

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi.* Rineka Cipta: Jakarta. Halaman 112

Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja Grafindo. Halaman 76

Ibid. Halaman 76

Dalyono, M. 2012. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 56

Sardiman, A.M. *Op.Cit.* Halaman 94

Slameto. *Op.Cit.* Halaman 57

H. Djaali. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 117

Slameto. *Op.Cit.* Halaman 181

Syaiful Bahri Djamrah. 2011. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta. Halaman. 166-167

Ibid. Halaman. 116-117

Ahmad Susanto. 2014. *Teori Mengajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Halaman 19

Hugiono dan Poerwantana. 1992. *Pengantar Ilmu Sejarah.* Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 4

Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah pada Satuan Pendidikan.* Bandung: Alfabeta. Halaman 72