**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM SEJARAH TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI IPS DI MA NIPI RAKHA AMUNTAI**

Diajukan untuk memenuhi tugas mata kuliah Metode Kualitatif-Kuantitatif

(AKPP1601)

Dosen Pengampu:

Heri Susanto, S.Pd., M.Pd

Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd

Oleh :

Mutia Rahmah (1710111220019)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

JURURSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2020

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran, karena dengan adanya media dalam pembelajaran dapat membantu para guru dan staf pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para siswa. Media memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Sehubungan dengan hal itu, peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana dalam perkembangannya saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alatbantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam pendidikan dan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, pemberian perangkat modern atau media dalam proses kegiatan belajar mengajar diharapkan siswa sangat mendukung suksesnya kegiatan belajar mengajar dan memacu siswa untuk kritis. Siswa bukan hanya tahu tapi paham karena tahu saja bukan berarti dia paham, melainkan jika siswa paham pasti dia tahu. Selain itu, penggunaan media dapat menambah daya ingat akan

lebih lama. Sehingga diharapkan tujuan pendidikan nasional akan tercapai.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas tenaga pengajaran yaitu pendidik mampu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dalam berbagai mata pelajaran salah satunya mata pelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki acuan yang ingin dicapai secara ideal dalam tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran sejarah menurut Kemendikbud, (2013: 89) diantaranya sebagai berikut: (1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu, tempat atau ruang untuk memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa Indonesia; (2) mengembangkan kemampuan berpikir sejarah yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, analitis, inspiratif dan inovatif; (3) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta terhadap tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa; (4) menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Berdasarkan fakta dilapangan yaitu pada proses pembelajaran sejarah berlangsung dimana siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, selain itu juga terlihat pendidik hanya menjelaskan materi pembelajaran yang ada di buku paket saja sehingga respon siswa terhadap penyajian materi pembelajaran kurang kondusif, artinya ada sejumlah siswa yang tidak memperhatikan materi, ribut, mengantuk, dan melakukan aktivitas lain. Aktivitas yang demikian berdampak pada

hasil belajar mereka pada materi pelajaran sejarah yang rata-ratanya kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, dan mata pelajaran sejarah biasanya ditempatkan di jam siang sehingga pada proses pembelajaran sejarah berlangsung siswa cenderung kurang semangat untuk menerima pelajaran, belum nantinya ada pekerjaan rumah, tugas yang diberikan oleh guru setiap mata pelajaran dan kegiatan diluar sekolah ekstrakurikuler dan les sehingga perlu adanya inovasi agar kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan namun tidak melupakan indikator pencapaian siswa. Penggunaan media merupakan salah satu dari sekian banyak inovasi untuk mencapai tujuan pendidikan.

Banyak peserta didik beranggapan bahwa belajar sejarah itu membosankan selain harus mengingat mereka juga harus membaca dan menghafal untuk mencapai pemahaman yang maksimal. Maka dari itu ketersediaan media film bertema sejarah dalam pembelajaran sejarah sekaligus dapat mengubah anggapan siswa yang awalnya belajar sejarah itu membosankan dan sulit menjadi mudah dan menyenangkan.

Berkaitan dengan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul yaitu: "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM SEJARAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS DI MA NIPI RAKHA AMUNTAI".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa pokok permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran sejarah, sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan.
2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan yang ada, maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Pengaruh penggunaan Media Film Sejarah terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di MA NIPI Rakha Amuntai”. Permasalahan kegunaan media film sebagai media pembelajaran yang baru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah terutama untuk memperkenalkan dan memberi ketertarikan kepada peserta didik di MA NIPI Rakha Amuntai.

Berdasarkan masalah diatas maka yang akan dijadikan fokus masalah adalah:

1. Pengaruh media film dalam pembelajaran sejarah.
2. Penelitian dilakukan pada siswa-siswi kelas XI IPS di MA NIPI Rakha Amuntai.
3. Film sejarah yang digunakan adalah film guru bangsa HOS Tjokroaminoto.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media film sejarah dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS MA NIPI Rakha Amuntai?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media film sejarah?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media film sejarah dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS MA NIPI Rakha Amuntai?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana penggunaan media film sejarah pada

pembelajaran sejarah di MA NIPI Rakha Amuntai.

2. Mengetahui perbedaan antara kelas yang diajarkan dengan menggunakan media film sejarah dengan kelas yang tidak menggunakan media film sejarah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di MA NIPI Rakha Amuntai.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film sejarah terhadap hasil belajar di kelas XI IPS di MA NIPI Rakha Amuntai.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru dan masyarakat sebagai berikut:

a) Teoritis

1. Sebagai bahan masukan bagi Lembaga Pendidikan, Guru dan masyarakat agar lebih cenderung memanfaatkan film sejarah sebagai sumber belajar sejarah.
2. Sebagai bahan masukan atau batu loncatan bagi pengembang media pembelajaran dan sumber belajar terutama bagi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan film sejarah.

b) Praktis

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran sejarah.

2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan atau referensi untuk melakukan inovasi dalam mengajar sejarah khususnya.
3. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan film sejarah dan menumbuhkan minat belajar sejarah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso dalam Rusman, 2013: 160).

Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2014: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tipe recorder, film, slide (gambar singkat), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Sukiman (2012: 29) menjelaskan bahwa yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian media pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan (guru) atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima (peserta didik) dan media pembelajaran adalah sarana fisik atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar ke peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

2. Teori Pengembangan Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan adanya buku. Penulisan buku dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Dari istilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi peserta didik melalui semua indera, terutama indera pandang dan dengar.

Selanjutnya, pada pertengahan abad ke-20 usaha pengembangan sarana atau media pembelajaran sudah semakin maju yaitu ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka terciptalah peralatan audio-visual pembelajaran. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experience (Kerucut pengalaman Dale) (Arsyad, 2013:10).

Berikut adalah gambaran kerucut pengalaman Dale:

Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale, Sumber (Arsyad, 2013:10)

Hasil belajar seseorang menurut Dale diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Semakin nyata (kongkret pesan itu maka semakin mudah bagi peserta didik mencerna materi yang diberikan. Berkaitan dengan simbol verbal dan visual sendiri, maka guru sebisa mungkin menggambarkan dan memvisualisasikan sehingga benak peserta didik mampu mencernanya dengan baik.

Bruner dalam Arsyad (2013:7) mengatakan bahwa perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap, yaitu:

- a. *Enactive*, yaitu seseorang melakukan aktivitas dalam upaya untuk memahami sekitarnya (pengalaman langsung).
- b. *Iconic*, yaitu seseorang memahami objek melalui gambar dan visualisasi verbal.
- c. *Simbolik*, yaitu seseorang mampu memiliki ide-ide atau gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuan dalam bahasa dan logika.

Bruner dalam Arsyad (2013:8) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*).

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Ada beberapa fungsi media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Rusman (2013:162-164), yaitu:

- 1) Sebagai alatbantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alatbantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para peserta didik, sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan.

- 2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana di dalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya adalah komponen media pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran merupakan sub komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil belajar.
- 3) Sebagai pengaruh dalam pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran media sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki peserta didik.
- 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik. Media pembelajaran dapat mebangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan peserta didik dalam belajar.
- 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kunatitas, media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.
- 6) Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pembelajaran sering terjasdi peserta didik mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak berwujud, tidak ada ilustrasi nyata atau tidak ada conoh, sehingga peserta didik hanya bisa mengatakan mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud atau karakteristik objek.

- 7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu. Tenaga, dan daya indera. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga memerlukan alatbantu untuk menjelaskan dan mendekatkan pada objek yang dimaksud.

Sejalan dengan fungsi media pebelajaran yang telah dikemukakan di atas, Sukiman (2012:44) menjelaskan secara ringkas fungsi media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Berdasarkan fungsi media pebelajaran di atas, aka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar karena media pembelajaran merupakan perantara dari sumber pesan ke penerima pesan. Pemanfaatan media sangat tergantung pada karakter media itu sendiri serta dilengkapi dengan kemampuan seorang guru dan penggunaan media dapat dikembangkan sesuai dengan tujuan pebelajaran yang ingin

diharapkan.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada berikut ini:

Gambar 2.2

Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Sumber: Arsyad (2013:19)

Dalam kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2011:7) adalah sebagai berikut:

Pertama, kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

Kedua, kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

Ketiga, kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau *audiens* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Hamalik dalam Arsyad (2011:15) menyebutkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan hasrat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologi yang baru terhadap peserta didik. Dari pemaparan ini kita tahu bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasrat dan membawa dampak psikologi serta menambah motivasi belajar bagi peserta didik.

4. Film Sebagai Media Pembelajaran

Menggunakan media film dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat berguna, terutama untuk:

- a. Mengembangkan pemikiran dan pendapat para siswa
- b. Menambah daya ingat pada pelajaran
- c. Mengembangkan daya fantasi anak didik
- d. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

Carpenter dan Greenhill (1956) dalam mengkaji hasil-hasil penelitian tentang film, menyimpulkan sebagai berikut:

- a. Film yang di produksi dengan baik, bila digunakan baik sendirian maupun dalam satu seridapat diterapkan sebagai alat utama untuk mengajar keterampilan penampilan (performance) tertentu dan untuk menyampaikan beberapa jenis data faktural.
- b. Tes setelah menonton akan meningkatkan belajar, jika siswa telah diberi tahu apa yang harus diperhatikannya dalam film, dan bahwa mereka akan di tes tentang isi film tersebut.
- c. Siswa akan belajar lebih banyak jika diberi petunjuk studi untuk tiap film yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Mencatat sambil menonton film hendaknya dicegah, karena hal itu akan mengganggu perhatian siswa terhadap film itu sendiri.
- e. Pertunjukan film secara bergantian dapat meningkatkan belajar.
- f. Film-film pendek dapat dipenggal menjadi film sambung dan bermanfaat untuk kepentingan praktik atau latihan.
- g. Siswa dapat menonton film selama satu jam tanpa mengurangi keefektivan dan tujuan pertemuan tersebut.
- h. Keefektivan belajar melalui film harus di evaluasi.
- i. Sesudah sebuah film dipertunjukkan, lalu pokok-pokok isinya dijelaskan dan di diskusikan, akan mengurangi salah

pengertian di kalangan siswa.

- j. Kegiatan lanjutan setelah menonton film hendaknya digalakkan untuk memungkinkan pemahaman yang lebih tuntas.

Film harus dipilih agar sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Untuk itu guru harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya. Untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.

Sesudah film dipertunjukkan perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disampaikan sebelumnya. Ada kalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu. Agar anak-anak jangan hanya memandangi film itu sebagai hiburan, sebelumnya mereka ditugaskan untuk memperhatikan hal-hal tertentu. Sesudah itu dapat di test berapa banyaknya yang dapat mereka tangkap dari film itu.

5. Fungsi Film

Fungsi film dalam proses pembelajaran terkait dengan tiga hal, yaitu untuk tujuan kognitif, untuk tujuan psikomotor, dan untuk tujuan afektif. Dalam hubungannya dengan tujuan kognitif, film dapat digunakan untuk:

- a) Mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan obyek yang bergerak, dan sebagainya
- b) Mengajarkan aturan dan prinsip. Film dapat juga menunjukkan deretan ungkapan verbal, seperti pada gambar diam dan

media cetak. Misalnya untuk mengajarkan arti ikhlas, ketabahan, dan sebagainya.

- c) Memperlihatkan contoh model penampilan, terutama pada situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

Dalam hubungannya dengan tujuan psikomotor, film digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperlambat atau mempercepat gerak, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, cara mengerjakan suatu perbuatan, dan sebagainya. Selain itu, film juga dapat memberikan umpan balik tertunda kepada siswa secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian.

Dengan hubungannya dengan tujuan afektif, film dapat mempengaruhi emosi dan sikap seseorang, yakni dengan menggunakan berbagai cara dan efek. Film merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi afektif, baik melalui efek optis maupun melalui gambaran visual yang berkaitan.

6. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri tidak

belajar dan tindak mengajar.

Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhir pengajaran dari puncak proses belajar. Benjamin S. Blom (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan mencari kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan –

kemampuan tersebut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi dan bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajara di kelas tidak lepas dari faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk (2007: 78 – 77) memyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

B. Kerangka Berfikir

Film sejarah merupakan salah satu ide untuk variasi media belajar yang harus diterapkan di kalangan siswa-siswa di MA NIPI Rakha Amuntai. Film sejarah sebagai media belajar sejarah untuk meingkatkan wawasan siswa-siswa dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran sejarah. Penelitian ini berusaha untuk memberikan warna baru untuk proses belajar yang lebih variasi dan mengenalkan film sejarah yang mungkin tidak di ketahui atau menjadi mimik yang belum menggasikkan untuk diketahui oleh siswa.

Pada dasarnya film sejarah adalah salah satu media belajar

yang menarik untuk digunakan oleh siswa-siswa. Dikarenakan guru terlalu monoton saat mengajar dan kebanyakan guru sangat jarang menggunakan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Semoga penelitian ini membawa efek yang baik kepada guru, sekolah dan khususnya siswa-siswa.

1.1. Gambar Kerangka Berpikir Penelitian

C. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang diuraikan oleh penulis, maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan media film sejarah sebagai dengan siswa yang tidak menggunakan media film sejarah dalam pembelajaran di kelas XI

IPS MA NIPI Rakha Amuntai.

2. Ada terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap siswa dengan menggunakan media film sejarah di kelas kelas XI IPS MA NIPI Rakha Amuntai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Margono metode penelitian adalah penerapan pendekatan ilmiah pada pengkajian suatu masalah. Tujuannya yaitu untuk menemukan jawaban terhadap persoalan yang signifikan, melalui penerapan prosedur-prosedur ilmiah.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperimen* yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang menjelaskan hubungan sebab akibat (kausalitas) antara satu variabel dengan lainnya (variabel x dan variabel y).

Eksperimen merupakan cara untuk mempelajari sesuatu

dengan mengubah-ubah kondisi dan mengamati pengaruhnya terhadap hal lain. Hal itu bertujuan untuk mengetahui pengaruh dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen yang di berikan perlakuan dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Penelitian yang menggunakan metode eksperimen, peneliti harus melakukan tiga kegiatan pokok yaitu mengontrol, memanipulasi, dan mengamati. Selanjutnya peneliti harus membagi obyek atau subyek yang diteliti menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (yang mendapat perlakuan) dan kelompok kontrol (yang tidak mendapat perlakuan). Kelompok tersebut sebisa mungkin sama homogen atau mendekati sama karakteristiknya. Selanjutnya proses penelitian berjalan dan observasi untuk menentukan perbedaan atau perubahan yang terjadi pada kelompok eksperimen.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu atau quasi eksperimen. Penelitian quasi eksperimen adalah sejenis eksperimen yang merupakan penyempurnaan desain pra-eksperimen. Meliputi kelompok yang terjadi dengan sendirinya, biasanya lebih dari satu kelompok serta memiliki unsur obsevasi yang lebih banyak daripada desain pra-eksperimen. Dalam penelitian ini dapat dikatakan penelitian pengujian hipotesa yang menguji hubungan sebab akibat diantara variabel yang diteliti.

Tujuan dari penelitian quasi eksperimen atau eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan. Ciri dari penelitian ini yaitu mengenai keadaan praktis yang didalamnya tidak mungkin untuk mengontrol semua variabel yang relevan kecuali beberapa variabel

saja, penelitian ini ditandai oleh metode kontrol persial berdasarkan atas identifikasi secara hati-hati mengenai faktor yang mempengaruhi validitas internal dan eksternal. Perbedaan antara penelitian eksperimen murni dan semu sangat kecil terutama jika yang dipergunakan adalah subyek manusia.

B. Desain Penelitian

Desain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah nonequivalent control group design yang merupakan bagian dari post test only control design. Pengambilan sampel dengan desain ini dilakukan secara random sampling.

Kelas	Treatment	Posttest (Lembar Observasi)
XI IPS 3	X	T ₂
XI IPS 2		T ₂

Tabel 1.1 Desain Penelitian

Keterangan:

XI IPS 3 : Kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen

XI IPS 2 : Kelas yang digunakan sebagai kelas control

X : *Treatment* yang dilakukan terhadap kelas eksperimen

T₂: Pemberian *posttest* disini merupakan hasil dari pengukuran hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar tugas (pilihan ganda) baik itu di kelas eksperimen maupun kelas control.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA NIPI Rakha Amuntai pada seluruh peserta didik kelas XI IPS dengan mata pelajaran Sejarah semester I tahun pelajaran 2019/2020.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi yaitu seluruh individu yang dimaksudkan untuk diteliti, dan yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi yaitu suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu yang lebih luas jumlahnya berdasarkan data yang diperoleh dari kelompok individu yang lebih sedikit jumlahnya.

Tabel 1.2 Jumlah Siswa kelas XI IPS MA NIPI Rakha Amuntai

No	Kelas	Jumlah siswa
1	XI IPS 1	36
2	XI IPS 2	34
3	XI IPS 3	33
	Jumlah	103

Sumber: MA NIPI Rakha Amuntai

2. Sampel

Sempel adalah subset dari populasi, terdiri dari beberapa anggota populasi. Subset ini diambil karena dalam banyak kasus tidak mungkin kita meneliti seluruh anggota populasi, oleh karena itu kita membentuk sebuah perwakilan populasi yang disebut

sampel.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan tidak bisa di terapkan pada semua populasi yang ada, misalnya karena terbatasnya waktu, dana, dan tenaga. Maka penelitian dapat menunggunakan sampel yang diambil dari populasi itu, apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulam akan dapat diberlakukan untuk populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative/mewakili (Sugiyono, 2013: 62).

Penelitian ini dilalukan karena penelitian ingin mengetahui pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan film sejarah di kelas XI IPS MA NIPI Rakha Amuntai. Dan teknik pengambilan sampel dilalukan secara acak. Kelas yang di jadikan kelas kontrol adalah XI IPS 2 dan kelas experiment adalah kelas XI IPS 3 dan kelas XI IPS 1 di jadikan kelas uji coba.

Tabel 1.3 Tabel Sampel

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	XI IPS 3	33	Sampel
2	XI IPS 2	34	Sampel
3	XI IPS 1	36	-

Sumber: MA NIPI Rakha Amuntai

E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling merupakan teknik yang digunakan peneliti

untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam suatu penelitian sugiyono (2010: 119)

Gambar 2.1 Macam-Macam Teknik Sampling Sugiyono (2010: 119)

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampling probability sampling. Menurut Sugiyono (2010: 120) probability sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama pada setiap populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dalam pengambilan sampel menggunakan beberapa teknik salah satunya adalah teknik simple random sampling dimana pengambilan sampel dalam suatu populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan anggota tanpa memperhatikan *strata* dalam suatu populasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2014: 308) teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang utama dalam suatu penelitian, karena suatu penelitian memiliki tujuan utama untuk mendapatkan data. Teknik yang digunakan penelitian memperoleh data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui keadaan lingkungan belajar siswa di sekolah, metode ini akan membantu penelitian belajar tentang belajar tentang perilaku tersebut. Penelitian melakukan observasi dengan cara mengadakan pengamatan langsung tentang kegiatan proses belajar dan pembelajaran di MA NIPI Rakha Amuntai. Indikator dalam pelaksanaan observasi di sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Melihat dan mengamati kondisi sekolah secara langsung, misalnya ketersediaan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, seperti gedung, lapangan, laboratorium, tempat ibadah, gedung kegiatan siswa parkir dan kantin.
- b. Melihat dan mengamati proses pembelajaran didalam kelas, seperti model, sumber belajar dan keaktifan siswa dalam proses belajar dan pengajaran dikelas.

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bias berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2012: 329). Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sekolah data siswa terutama data tentang hasil kerja.

3. Teknik Tes

Teknik tes digunakan adalah pilihan ganda untuk menugumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi hasil belajar. Tes merupakan cara yang digunakan atau prosedur yang diperlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di pembelajaran sejarah.

4. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2005: 65) suatu validitas instrumen menunjukan hasil dari suatu pengukuran yang menggambarkan aspek yang diukur. Suatu instrumen dapat digunakan dalam penelitian jika sudah dinyatakan valid. Rumus korelasi adalah

$$r = \frac{n \sum x (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

sebagai berikut:

(Surharsimi Arikunto, 2013: 87)

Keterangan:

r_{xy} :	koefisien korelasi antar variabel X dan Y, dua variabel yang dikorelasikan
N :	Jumlah responden atau sampel
ΣXY :	Jumlah dari hasil perkalian skor X dan variabel Y
X :	Skor item
Y :	Skor total
ΣX :	Jumlah seluruh skor item X lembar observasi
ΣY :	Jumlah seluruh skor total item lembar observasi
ΣX^2 :	Jumlah kuadrat skor item
ΣY^2 :	Jumlah kuadrat skor total

Klasifikasi Koefisien Validitas:

0,80-1,00	: sangat tinggi
0,60-0,80	: tinggi
0,40-0,60	: sedang
0,20-0,40	: rendah
0,00-0,20	: sangat rendah
<0,00	: tidak valid

Interprestasi nilai r_{xy} menggunakan tabel nilai Y produk

moment, apabila apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item lembar observasi tersebut dapat dikatakan valid, kebalikannya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item lembar observasi tersebut dikatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan. Nilai r_{tabel} pada signifikansi 5% dengan df 32 Nilai r_{tabel} adalah 0,3388.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS (*Statistic package for Social Sciences*) versi 22 diketahui bahwa semua item lembar angket lebih besar dari r_{tabel} maka dapat dinyatakan bahwa semua item lembar angket dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2005: 86) instrument yang baik itu adalah instrument yang dengan *ajeg* memberikan data-data yang sesuai dengan kenyataan. Instrument dapat dikatakan *reliabel* jika instrumen itu konsisten dalam memberikan suatu penilaian mengenai apa yang diukur serta hasil tes menunjukkan ketepatan.

Menguji reliabilitas instrumen ini menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen dalam penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Rumus dari Alpha Cronbach adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_x^2} \right)$$

(Arikunto, 2013: 122)

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan yang diuji

σ^2 = Jumlah varians skor tiap item

σ^2 = Varians total

Klasifikasi koefisien reabilitas:

0,80-1,00 : sangat tinggi

0,60-0,79 : tinggi

0,40-0,59 : cukup tinggi

0,20-0,39 : rendah

0,00-0,19 : sangat rendah (tidak reliabel)

Interprestasi dari nilai r_{11} mengacu berdasarkan pada klasifikasi koefisien reliabilitas yaitu jika $r_{11} > 0,19$ maka reliabel, sebaliknya jika $r_{11} < 0,19$ berarti tidak reliabel sehingga tidak layak untuk digunakan dalam penelitian. Berdasarkan dari hasil analisis menggunakan SPSS (*Statistic Package for Social Sciences*) versi 22 dengan teknik rumus *Alfa Cronbach* didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.6 Hasil Uji Reliabilitas Item Lembar Tes Pilihan

Ganda

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.709	50

Berdasarkan dari tabel tersebut jumlah item lembar angket yaitu 50 dengan nilai Alpha 0,709 berdasarkan klasifikasi koefisien reliabilitas dapat dikatakan bahwa pengukuran hasil belajar pada film sejarah (film guru bangsa HOS Tjokroaminoto) mempunyai reliabilitas yang sangat tinggi. Sebelum pelaksanaan penelitian lembar angket yang sudah disusun dikordinasikan kepada siswa agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap format angket dalam penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara menganalisis yang telah diperoleh ketika melakukan penelitian dan data yang diperoleh masih berupa data mentah. Yang kemudian diolah dengan cara tertentu untuk dapat memberikan *interpretasi* yang kemudian akan menghasilkan kesimpulan.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data adalah kegiatan data dari seluruh sumber data atau seluruh responden yang sudah terkumpul. Dalam analisis data termasuk kegiatan mengelompokan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data yang berdasarkan variabel dari seluruh responden, penyajian data dari

setiap variabel yang diteliti, perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat pada BAB I, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan, dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data menggunakan statistik. Menurut Sugiyono (2013: 207) ada dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian yaitu statistik deskriptif, dan statistik inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung data seperti: skor maksimum, skor minimum, mean, range, standar deviasi, dan sebagainya. Kemudian dilakukan uji kecendrungan dalam menafsirkan data. Adapun langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah:

- a. Menetapkan penskoran tes pada tiap-tiap item.
- b. Menentukan skor tiap butir lembar tes siswa.
- c. Menjumlahkan skor dari lembar tes siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Menganalisis data tersebut menggunakan SPSS (*Statistic Package for Social Sciences*) versi 22.
- e. Memberikan predikat skor hasil belajar siswa kelas eksperimen dari aspek yang diteliti.

2. Uji Pendahuluan

Apabila data dalam penelitian ini berdistribusi normal, maka menggunakan statistik parametria adalah Uji t. Namun jika data normal maka menggunakan uji *Mann-Whitney Utest*. Yang memiliki tujuan untuk dapat mengetahui perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sebelum dilakukan penelitian harus terlebih dahulu mengetahui kemampuan awal siswa dengan menggunakan cara uji pendahuluan yang terdiri atas:

a. Uji Normalitas

Dilakukannya uji normalitas bertujuan untuk dapat mengetahui apakah data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas kolmogrov-Smirnov dengan menggunakan SPSS (*statistic package for social sciences*) versi 22 untuk pengujian normalitas data.

Dalam penelitian ini pedoman dalam pengambilan keputusan apabila nilai signifikan $< 0,05$, maka berdistribusi tidak normal. Sebaliknya jika nilai signifikan $> 0,05$, maka distribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan rumus *kolmogrofSmirnov* dengan bantuan SPSS (*statistic package for social sciences*) versi 21 terlihat bahwa skor jawaban siswa atas angket yang diberikan kepada kelas eksperimen (XI IPS 3) adalah 0,37, dan kelas kontrol (XI IPS 2) adalah 0,09 dengan demikian nilai signifikan lebih dari 0,05. Hal ini dapat dikatakan bahwa kedua kelompok yang diteliti memiliki data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Melakukan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua varians data sama atau sebaliknya setelah tau bahwa kedua kelompok berdistribusi normal. Dalam penelitian ini menguji homogenitas dapat diperoleh dengan uji homogenitas Anova (*Analysis of Variance*) dengan menggunakan (*Statistic*

package for Social Sciences) versi 22.

Hipotesis:

Ho: kedua varians sama

Ha: kedua varians berbeda

Kriteria dalam mengambil keputusan yaitu apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka Ho yang diterima berarti data yang telah diperoleh adalah homogen, sebaliknya apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka Ha diterima.

Dari hasil uji homogenitas Anova (*Analysis of Variance*) dengan menggunakan (*Statistic package for Social Sciences*) versi 22. Diketahui bahwa hasil signifikansi sebesar 0,124 ini menunjukkan data hasil penelitian bersifat homogen, hal ini dikarenakan nilai signifikan lebih besar dari 0,05.

3. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas didapatkan data berdistribusi normal dilakukan uji t yang bertujuan untuk dapat mengetahui pengaruh Film Sejarah terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di MA NIPI Rakha Amuntai. Apabila varian kedua kelompok didapatkan sama maka rumus yang dipakai yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- t : nilai hitung
- $\bar{x}_1$: nilai rata-rata kelompok 1
- $\bar{x}_2$: nilai rata-rata kelompok 2
- s^2_1 : nilai deviasi kelompok 1
- s^2_2 : nilai deviasi kelompok 2
- n_1 : jumlah subjek kelompok 1
- n_2 : jumlah subjek kelompok 2

Jika sebaliknya uji homogenitas di dapatkan varian kedua kelompok berbeda maka rumus yang dipakai adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- t : nilai t hitung
- $\bar{x}^1$: nilai rata-rata kelompok 1
- $\bar{x}^2$: nilai rata-rata kelompok 2
- s^2_1 : nilai deviasi kelompok 1

Pedoman dalam pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikan $< 0,05$, maka tidak ada pengaruh Film Sejarah terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS MA NIPI Rakha Amuntai. Sebaliknya jika nilai signifikan $> 0,05$ maka ada pengaruh Film Sejarah terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS MA NIPI Rakha Amuntai.

DAFTAR PUSTAKA

A. Referensi Buku

- Ade Andre Payadnya, Putu. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Budiningsi dan Asri, 2005, *belajar dan pembelajaran*, Jakarta: Rineka Putra.
- Gajur, Abdul. 2010. *Desain Pembelajaran: Konsep Mode, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Haryono, Ari Dwi. 2014. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media dan Pustaka Inspiratif.
- Helwiah. 2015. *Hasil belajar siswa: Kresna Insan Prima*.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sarnowo Jonathan. 2015. *Rumus-rumus Populer dalam SPSS 22 Untuk Riset Skripsi*. Andi.
- Siregar Syafian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Susanto H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- TIM DOSEN PSP SEJARAH. 2011. *Penoman Penulisan KARYA ILMIAH*. Banjarmasin: Ejanartn design.
- V.Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Grahailmu.

B. Referensi Jurnal

Theresia Anugrah Hutabarat. PENGARUH NOVEL SEJARAH
SEBAGAI SUMBER BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS XI MIPA DI SMA NEGERI 7 BANJARMASIN.
HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah
(2019)

Susanto, Heri and Helmi Akmal. "MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH ERA TEKNOLOGI INFORMASI (Konsep Dasar,
Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)" *HISTORIA: Jurnal
Program Studi Pendidikan Sejarah* (2019)