

Inovasi *Dart Game* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas

Oga Nafriadi^{1(*)}, Hera Hastuti²

^{1,2}Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
*oganafriadi17@gmail.com

Abstract

This research is the essence of the problem of the minimal use of media in history learning. Based on the researcher's field experience for the January-June 2020 semester at SMAN 6 Padang, teachers are more dominant in presenting learning material by lecturing in front of the class. Even if there is media use, it is only limited to power points, not interactive. Based on these problems, the purpose of this study is to design an interactive learning media through games, namely the Dart Game media. In addition to emphasizing fun learning interactions, the material on the Dart Game media is compiled based on the analysis of causality or cause and effect of events. In this research, the researcher applied it to the material of the Entry Process and the Development of European Colonialism (Portuguese, Spanish, Dutch, English) to Indonesia. This study is a research and development study using a 4-D development model, namely define, design, development and dissemination. However, in this study the research procedure was carried out only up to the development stage. The media feasibility test was carried out by two expert validators in their respective fields, namely material experts and history learning media experts. The results of the research on the Dart Game media were based on the feasibility of the material, namely 84.84% in the valid category, then the results of the media analysis were 91.66% in the very valid category.

Keywords: *Dart Game Media, Historical Learning, Causality Thinking*

Abstrak

Penelitian ini merupakan inti sari dari permasalahan minimnya penggunaan media dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan pengalaman lapangan peneliti semester Januari-Juni 2020 di SMAN 6 Padang, guru lebih dominan memaparkan materi pembelajaran dengan ceramah di depan kelas. Jikalau ada penggunaan media, hanya sebatas *power point* tidak bersifat interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu merancang sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif melalui permainan yaitu media *Dart Game*. Selain menekankan pada interaksi pembelajaran yang menyenangkan materi pada media *Dart Game* disusun berdasarkan analisis kausalitas atau sebab-akibat terjadinya peristiwa. Pada penelitian ini peneliti mengaplikasikannya pada materi Proses Masuk dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan 4-D yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*dissemination*). Namun dalam penelitian ini prosedur penelitian dilakukan hanya sampai tahap pengembangan (*development*). Uji kelayakan media dilakukan oleh dua orang validator ahli dibidangnya masing-masing, yakni ahli materi dan ahli media pembelajaran sejarah. Hasil penelitian media *Dart Game* berdasarkan kelayakan materi yakni 84,84% dalam kategori valid kemudian hasil analisis media yaitu 91,66% dalam kategori sangat valid.

Kata Kunci: *Media Dart Game, Pembelajaran Sejarah, Berpikir Kausalitas*

Pendahuluan

Salah satu tujuan utama dari pendidikan adalah untuk memerdekakan manusia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Paulo Freire (1985: 26-27), bahwa pendidikan membebaskan manusia dari ketertindasan. Urgensi pendidikan tidak pernah memudar meski saat ini manusia sudah berperadaban maju. Justru pendidikan merupakan pondasi dasar kemajuan sebuah peradaban.

Pentingnya pendidikan yang memerdekakan, juga ditegaskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim, dengan menetapkan empat program pokok kebijakan pendidikan “Merdeka Belajar”. Program tersebut meliputi Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN), Ujian Nasional (UN), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Peraturan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Zonasi. Program ini dibuktikan dengan keluarnya Surat Edaran nomor 1 tahun 2020 tentang Kebijakan Merdeka Belajar dalam Menentukan Kelulusan Peserta Didik Dan Pelaksanaan Penerimaan Peserta Didik Baru Tahun Pelajaran 2020/2021. Salah satu isi dari Surat Edaran ini yaitu kelulusan peserta didik ditentukan melalui Ujian Sekolah yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan berdasarkan penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru. UN (Ujian Nasional) yang selama ini menjadi pintu gerbang bagi para pelajar untuk masuk ke jenjang yang lebih tinggi dihilangkan dan digantikan dengan asesmen kompetensi minimum dan survei karakter. Ujian Nasional juga dianggap sebagai sumber stres bagi peserta didik, bahkan orang tua dan guru karena ada tuntutan pencapaian nilai yang tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan dari program Merdeka Belajar ini yaitu menciptakan suasana belajar yang bahagia dengan tujuan agar peserta didik serta guru terlibat aktif dalam kegiatan belajar yang menyenangkan, menjadi bagian dari proses pendidikan yang membahagiakan disegala mata pelajaran yang diajarkan. Sejarah sebagai salah satu bagian dari proses pendidikan tentu saja harus menyajikan pelaksanaannya sesuai dengan program merdeka belajar di atas.

Proses pembelajaran sejarah dalam kemampuan berpikir peserta didik tidak hanya memberikan gambaran masa lalu, tetapi juga harus memberikan latihan berpikir kritis, menarik kesimpulan, menarik makna dan nilai dari peristiwa sejarah yang dipelajari. Pembelajaran sejarah sendiri harus dapat menumbuhkan sikap peserta didik untuk belajar dari *problem oriented*, tidak hanya didasarkan pada “bagaimana memperoleh pengetahuan” (*how to know*) tetapi “bagaimana harus mengetahui” (*to know how to know*). Peserta didik hendaknya dirangsang untuk mengenali dan mengkaji peristiwa sejarah secara utuh, dengan melakukan restrukturisasi pengetahuan dan kesadaran yang dimiliki (Hariyono, 1995). Salah satu latihan berpikir kritis yang bisa dilakukan dengan pendekatan analitis adalah berpikir kausalitas yakni memahami hubungan sebab-akibat dalam suatu peristiwa sejarah. Hal ini sangat penting dimiliki oleh peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta pengalaman mengajar langsung di SMAN 6 Padang pada mata pelajaran sejarah, ditemukan bahwa proses pembelajaran sejarah di sekolah tersebut masih belum mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dimana tujuan pendidikan sendiri ialah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengembangkan potensi peserta didik. Peserta didik masih belajar secara *teacher oriented* bukan *student oriented*, peserta didik masih terfokus dengan yang disampaikan oleh guru dibandingkan berpikir sendiri. Kenyataan di lapangan guru ketika mengajar masih cenderung menggunakan metode ceramah dengan memberikan cerita yang terkesan diulang-ulang.

Permasalahan lainnya, dari hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran sejarah di sekolah didapatkan informasi bahwa guru jarang menggunakan media jikapun menggunakan media, media yang paling sering digunakan oleh guru adalah media *power point*. Sehingga menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik karena antusiasme yang diberikan oleh peserta didik hanya berlaku ketika awal hingga pertengahan pembelajaran saja, selanjutnya peserta didik mulai bosan hal ini mengakibatkan banyak peserta didik yang melakukan aktivitas lain seperti memainkan *handphone*, mengobrol dengan teman sebangku bahkan ada pula yang tertidur di kelas sehingga mengabaikan penjelasan yang diberikan guru.

Kurangnya variasi penggunaan media menyebabkan peserta didik kurang fokus dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga menyebabkan tidak terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang baru dapat menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran sekaligus menambah minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah, Hamalik dalam Arsyad (2002: 15).

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas maka perlu dilakukan pembaharuan dalam pembelajaran sejarah. Salah satu pembaharuan yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan sebuah media yang dekat dengan peserta didik yaitu *Dart Game* (Permainan Panahan). *Dart Game* adalah permainan yang menarik dan menyenangkan. Selain itu *Dart Game* juga merupakan media yang bersifat interaktif karena peserta didik terlibat langsung dalam permainan yang berisi substansi materi pembelajaran yang bersifat kausalitas. Inilah point utama dari *Dart Game*, selain seluruh peserta didik ikut berpartisipasi sehingga kelas menjadi lebih “hidup” juga peserta didik lebih termotivasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Eki Puji Lestari dan Joni Susilowibowo, 2018 yang bertempat di SMK Negeri di Surabaya. Produk yang dihasilkan sama-sama berupa *Dart Game*. Dari hasil penelitian yang dilakukan Eki Puji Lestari dan Joni Susilowibowo penelitian ini menunjukkan bahwa validasi dari ahli materi dalam pelajaran akuntansi memperoleh presentase sebesar 80% dengan kategori layak, validasi dari ahli media memperoleh presentase sebesar 86, 15% dengan kategori sangat layak dan 80,5% untuk respon peserta didik dengan kategori peserta didik paham sehingga membuktikan penelitian ini valid dan memiliki dampak efektifitas dalam penggunaan *Dart Game*.

Penelitian yang dilakukan Defrilina Sri Eka Wulandari, Amrul Bahar, dan Elvinawati yang bertempat di SMA Negeri 9 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017. Produk yang dihasilkan sama-sama berupa media *Dart*. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa proses pembelajaran kimia yang menerapkan model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *Dart board* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Dart Game* dalam pembelajaran sejarah yang layak dan praktis, guna mengasah kemampuan analisis berpikir kausalitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan Model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahapan, akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai 3 tahapan pengembangan yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan

(*Develop*). Subjek uji coba pada pengembangan media *Dart Game* ialah ahli materi dan ahli media yang merupakan Dosen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Pada tahap awal dilakukan penetapan syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar dan materi pembelajaran berdasarkan standar isi kurikulum 2013. Pada tahap selanjutnya dilakukan perancangan pembuatan kerangka media *Dart Game* pada materi proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa ke Indonesia berdasarkan data yang didapatkan. Pada tahap selanjutnya menghasilkan media pembelajaran media *Dart Game* yang sudah direvisi dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dikembangkan.

Data penelitian ini bersumber dari angket validitas media dalam pembelajaran sejarah pada materi Proses Masuk dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia. Teknik analisis data penelitian yang digunakan adalah analisis kuantitatif dalam bentuk deskriptif yang terdapat pada kriteria skala likert. Instrumen yang digunakan adalah angket terbuka berupa lembar telaah ahli materi dan ahli media

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pada pengembangan ini berupa media *Dart Game*. Penelitian ini menggunakan model 4-D dengan menggunakan 3 tahapan dari 4 thapan dalam model 4-D yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Develop*). Pada tahapan awal ialah analisis kebutuhan, pengumpulan materi sejarah, perumusan tujuan pembelajaran. Tahapan pertama dilakukannya analisis kebutuhan ialah setelah dilakukannya observasi dan wawancara diketahui guru perlu inovasi media yang menarik dan menyenangkan guna mengasah kemampuan berpikir kasualitas sejarah peserta didik sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya dilakukan pengidentifikasian materi pokok yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui media pembelajaran yaitu *Dart Game*. Berdasarkan hasil observasi pada tahap ini, dilakukan perumusan tujuan pembelajaran dan dilakukannya penetapan syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis KI dan KD serta bahan materi pembelajaran sejarah berdasarkan Kurikulum 2013 yang akan diajarkan kepada peserta didik yaitu pada materi proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia.

Tahapan yang kedua ialah desain, Perancangan media *Dart Game* merupakan rancangan yang harus di *desain* terlebih dahulu sebelum di uji validitas dan praktikalitas. tahap ini melakukan perancangan rumusan butir soal sejarah indonesia dan konsep pada media *Dart Game*. Komponen yang terdapat pada media *Dart Game* yang pertama adalah papan *dart* yang kedua adalah anak panah dan komponen yang ketiga adalah kartu soal dan kartu bonus.

Berikut ini deskripsi *desain* awal media *Dart Game*. Pada penelitian ini, dalam merancang suatu produk yang akan dihasilkan yaitu sebuah media *Dart Game* pada materi tentang proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia. Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul, maka yang akan dilakukan selanjutnya adalah merancang media *Dart Game* yang harus di desain sebelum di uji validitas dan praktikalitas. Berikut ini perancangan media *Dart Game* sebagai berikut:

- a. Merancang pola berbentuk diagram lingkaran yang dibuat dengan kertas koran
- b. Membentuk pola diagram lingkaran pada sterofom mengikuti pola dari kertas karton
- c. Memotong pola diagram lingkarang dengan menggunakan cutter dengan ukuran diameter 60 cm

- d. Diagram lingkaran/papan *dart* dibalikan karena yang dipakai adalah yang berwarna putih di belakangnya.
- e. Disetiap jari-jari papan *dart* di kasih double tipe sabagai pembatas pada setiap bagian dari papan *dart*.
- f. Tempelkan pola lingkaran dengan ukuran kecil di tengah-tengah papan *dart* dari kertas koran dengan ukuran diameter 20 cm.
- g. Papan *dart* di cat dengan menggunakan cat air yang dipoleskan dengan kuas.
- h. Warna yang dipilih untuk mengecat papan *dart* adalah warna hijau dan merah
- i. Setelah bagian luar papan *dart* di cat dengan rata maka lanjut mengecat bagian dalam papan *dart* yang ditutupi dengan kertas koran tadi dengan warna terbalik sehingga menimbulkan kesan pembatas
- j. Lanjut, pembuatan pola lingkaran pada kardus yang disesuaikan dengan ukuran papan *Dart*.
- k. Pola lingkaran pada kardus digunting lalu ditempelkan ke papan *Dart* sebagai alasnya.
- l. Kardus ini dibuat sebanyak dua buah karena papan *Dart* sendiri dibuat dua lapis.
- m. selanjutnya, sisi papan *Dart* dikasih lakban coklat agar terlihat rapi
- n. setiap bagian pada tampilan depan papan *Dart* di kasih angka.
- o. setelah itu papan *Dart* juga dilengkapi dengan gambar disetiap bagiannya.
- p. anak panah *Dart Game* sebanyak 3 buah dengan berat 12 g.
- q. pembuatan soal pada *Dart Game* yang dibuat timbal balik dengan gambar.

Tahap yang selanjutnya adalah tahap pengembangan, produk yang sudah dirancang oleh peneliti ditelaah oleh para ahli baik ahli materi maupun ahli media. Hasil telaah berupa masukan dan saran menjadi acuan sebagai bahan perbaikan. Produk yang telah diperbaiki akan divalidasi oleh para ahli. Hasil dari validasi para ahli yaitu:

Tabel 1
 Hasil Uji Validitas Ahli Media *Dart Game*

No	Nama Validator	Aspek Penilaian (%)		
		Berpikir Kausalitas	Kesesuaian Materi	Sajian Materi
1.	Dr. Rusdi, M.Hum (Ahli Materi)	100 (Sangat Valid)	83,33 (Valid)	86,36 (Valid)
Rata-rata		100 (Sangat Valid)	83,33 (Valid)	86, 36 (Valid)
Nilai Validitas		89,89 (Valid)		

(Sumber: data diolah peneliti)

Tabel 2
 Hasil Uji Validitas Ahli Media *Dart Game*

		Aspek Penilaian (%)

No	Nama Validator	Rekayasa Media	Komunikasi Visual
1.	Dr. Wahidul Basri, M.Pd (Ahli Media)	91,66 (Sangat Valid)	91,66 (Sangat Valid)
Rata-rata		91,66 (Sangat Valid)	91,66 (Sangat Valid)
Nilai Validitas		91,66 (Sangat Valid)	

(Sumber: data diolah peneliti)

Pembahasan

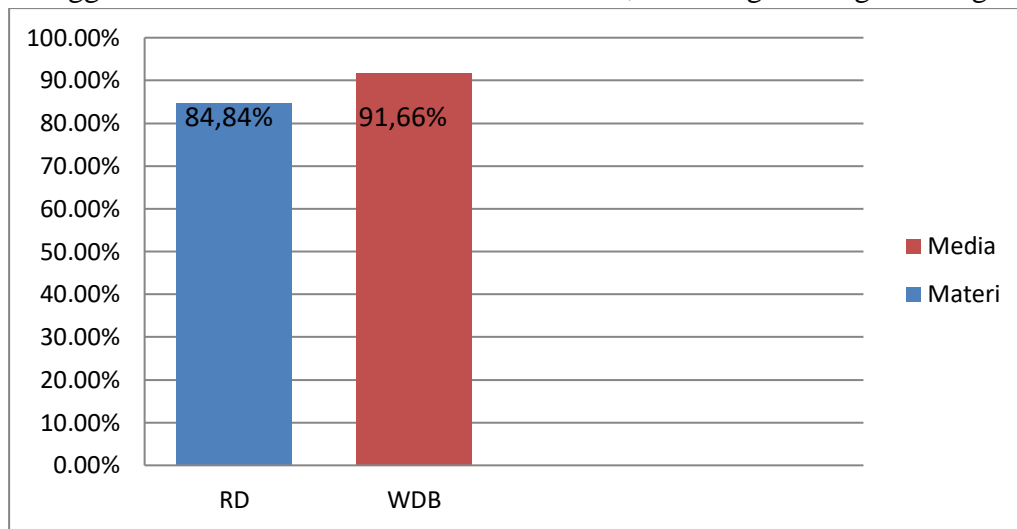
Menurut Kemendikbud (2006 : 89) pelajaran sejarah dalam Kurikulum 2013 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan membangun kesadaran sejarah, berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif dan memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Sebagai keterampilan dasar dalam mempelajari sejarah, cara berpikir sejarah membuat peserta didik tidak hanya belajar dengan cara menghafal fakta tentang siapa, di mana dan kapan peristiwa sejarah itu terjadi, melainkan juga harus dapat memaparkan mengapa dan bagaimana peristiwa sejarah terjadi. Kemendikbud (2014 : 2) menyatakan bahwa cakupan kemampuan berpikir sejarah untuk peserta didik SMA terdiri dari beberapa aspek, yaitu berpikir kronologis, prinsip perubahan dan berkelanjutan dan memperhatikan sebab-akibat. Dari beberapa aspek kemampuan berpikir sejarah memperhatikan sebab-akibat atau yang sering disebut kausalitas sangat penting di pahami oleh peserta didik.

Pentingnya berpikir kausalitas dalam memahami peristiwa sejarah, maka peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kausalitas sebagai salah satu bagian dari keterampilan berpikir sejarah. Untuk meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas peserta didik, maka diperlukan suatu media pembelajaran untuk guru mengajar dalam pembelajaran sejarah di SMA. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan sebuah media untuk mengasah kemampuan berpikir kausalitas peserta didik di SMA. Media yang dikembangkan yaitu media *Dart Game* dalam pembelajaran sejarah. Dalam tahap pengembangan, sebelum di uji cobakan, media *Dart Dame* perlu diuji validitasnya untuk digunakan di sekolah. Maka dilakukan penilaian validasi media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan hasil uji validitas dari validator ahli materi dapat disimpulkan bahwa media *Dart Game* valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas XI pada materi Proses Masuk dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari segi aspek berpikir kausalitas 100% dengan kategori sangat valid dan aspek kesesuaian materi 83,33% dengan kategori valid serta aspek sajian materi 86,36% dengan kategori valid. Sehingga nilai validitas dari ahli materi adalah 89,89%, menurut purwanto (2012: 82) yang kemudian dimodifikasi, presentase sebesar 80%-89% termasuk ke dalam kategori "valid".

Berdasarkan hasil uji validitas dari validator ahli media dapat disimpulkan bahwa media *Dart Game* sangat vali dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas XI pada materi Proses Masuk dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari segi aspek rekayasa media 91,66%

dengan kategori sangat valid dan aspek komunikasi visual 91,66% dengan kategori sangat valid. Sehingga nilai validitas dari ahli media adalah 91,66% dengan kategori “sangat valid”.



Gambar 1
Grafik hasil uji validitas

Berdasarkan gambar diagram diatas dari kedua validator, baik dari ahli materi maupun ahli media dapat disimpulkan bahwa media *Dart Game* untuk mengasah kemampuan berpikir kausalitas peserta didik sangat layak. Media *Dart Game* yang dibuat juga sudah sesuai dengan kopetensi inti (KI), dan kompetensi dasar (KD) dengan kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru dapat disimpulkan bahwa media *Dart Game* sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas XI pada materi Proses Masuk dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari nilai uji praktikalitas sebesar 91,66% dengan kategori sangat praktis.

Simpulan

Penelitian ini dalam mengembangkan media *Dart Game* pada materi Proses Masuk dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia, dengan menggunakan tahap pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap 3 dari 4 tahapan yaitu pengembangan (*develop*), karena keterbatasan waktu dan pada penelitian ini hanya sampai pada uji validitas.

Berdasarkan uji validitas media *Dart Game* dari dua orang dosen/validator yaitu ahli materi dan ahli media didapatkan hasil bahwa media *Dart Game* termasuk dalam kategori valid. Hasil validasi bisa dilihat dari pengisian angket oleh validator yaitu ahli materi dengan nilai validitas 84,84% (Valid). Dan ahli media dengan nilai validitas 91,66% (Sangat Valid). Dari hasil validasi menunjukkan media *Dart Game* layak digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Defrilina sri eka, amrul bahar & elvinawati. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 9 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017*. Vol. 1. 20-24 ISSN 2252-8075. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*.
- Depdiknas. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta:Depdiknas.
- Eki Puji Lestari & Joni Susilowibowo. 2018. *Pengembangan Media Pengayaan Dart Game Game Accounting Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X SMK Negeri di Surabaya*. Vol. 6 No. 3. 292-297. *Jurnal Pendidikan Akutansi*.
- Fraire, Paulo. 1985. *Pendidikan Kaum Tertindas*. Jakarta: PT. Temprint.
- Hariyono. 1995. *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Kemendikbud.2014. *Buku Guru Sejarah Indonesia*.Jakarta: Kemendikbud
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Surat Edaran kemendikbud nomor 1 tahun 2020. Tentang kebijakan merdeka belajar dalam penentuan kelulusan peserta didik dan pelaksanaan penerimaan peserta didik baru tahun ajaran 2020/2021.