

# PENGUNAAN METODE DEMONSTRASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII DISMP 1 ROTE BARAT DAYA

Yusuf Elifas Pah

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Universitas Nusa Lontar Rote

Email : [yu5uf.p4h@gmail.com](mailto:yu5uf.p4h@gmail.com)

## ABSTRAK

Penulisan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui Metode Role Playing pada kelas VIII di SMP 1 Rote Barat Daya. Teknik Analisa data yang digunakan, Analisis Kuantitatif dan Deskriptif kualitatif. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS.

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal penggunaan metode Demonstrasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII IPS dengan rata-rata prestasi belajar siswa meningkat 33,33 dari rata-rata hasil belajar pada siklus I yaitu 67 dan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 75, sedangkan untuk prosentase klasikalnya meningkat sebesar 7,14 %. dari prosentase ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu 78,57 % dan prosentase ketuntasan klasikal pada siklus II yaitu 85,71 %.

Pembelajaran dengan menggunakan metode Demonstrasi di kelas VIII di SMP 1 Rote Barat Daya dari kategori pembelajaran cukup aktif dengan skor rata-rata Hasil setiap siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 yaitu 8,32 dan 8,64,. Kemudian kategori pembelajaran Hasil setiap siswa pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 yaitu 8,75 dan 8,96, sehingga dikatakan aktif.

**Kata Kunci :** *Hasil Belajar Siswa, Metode Pembelajaran Role Playing*

## ABSTRACT

In this research aims to increase student interest, on the subject of history, through the method of role-playing in the VIII di SMP 1 Rote Barat Daya. This research is a class act with a research cycle carried out repeatedly and continuously.

Research of subject is VIII IPS, amounting to 18 students and the object of history teaching.. Methods of data collection is done through observation, documentation, evaluation. Data analysis techniques are used, the analysis of quantitative and qualitative descriptive.

The research results showed an increase interest in learning on the teaching of history improved learning outcomes can be seen from the increase in student motivation. From the average value of the initial data using role-playing methods can increase student interest VIII IPS with an average of 33,33% increase student learning than the average of learning outcomes in the first cycle is 67 and the average result of learning student in the second cycle is 75, while for the classification percentage increased by 7,14%.

Percentage of classical completeness on the first cycle 78,57% of the percentage of classical completeness in the second cycle is 85,71%. Learning by using the method of role-playing in the VIII IPS senior high school, of probur, from category learning was quite active with an average score of each student activity in

the first cycle , the first and second meetings are 8,32 and 8,61. Then the categories of learning activity student each in the second cycle the first and second meetings are 8,75 and 8,96 so it is called to be active.

**Keyword:** *Methods Role- Playing, Increase Interest in Learning*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu interaksi manusia antara pendidik atau guru dengan anak didik atau siswa yang dapat menunjang pengembangan manusia seutuhnya yang berorientasi pada nilai-nilai dan pelestarian serta pengembangan kebudayaan yang berhubungan dengan usaha pengembangan manusia tersebut. Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu : kualitas proses dan produk (Sudjana, 2004:35). Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mencakup tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran serta evaluasi (Sugito, 1994:3). Komponen-komponen tersebut dilibatkan secara langsung tanpa menonjolkan salah satu komponen saja, akan tetapi komponen tersebut diberdayakan secara bersama-sama. Namun, untuk menciptakan pendidikan yang efektif sangat sulit. Salah satu masalah yang mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana usaha untuk meningkatkan proses belajar mengajar

sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien, tidak terkecuali pada pelajaran sejarah, Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII di SMP 1 Rote Barat Daya ternyata guru IPS masih menggunakan metode klasikal yakni demonstrasi dan ceramah hal ini membuat siswa tidak terlalu fokus dalam pembelajaran, minat siswa dalam belajar sejarah justru sangat rendah dan lebih banyak membuat siswa menjadi bosan. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa selama KBM, siswa banyak yang bercerita sendiri dengan temanya dan ada siswa yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain sewaktu gurunya menerangkan. Penyediaan buku-buku pelajaran sejarah yang selama ini ternyata kurang efektif, karena lebih bersifat memberikan materi instan tentang fakta sejarah kepada para siswa daripada memberikan daya kreatif siswa untuk memahami sebuah peristiwa sejarah. Akibatnya siswa tidak dapat terlarut dalam sebuah narasi sejarah, sehingga siswa bosan membaca teks sejarah di sekolah. Siswa juga jarang untuk diajak berdialog tentang bagaimana sebuah karya sejarah dalam periode tertentu muncul. Untuk itu, pengajaran sejarah yang hendak mewujudkan inti dan

tujuannya maka perlu di buat menarik. Pengembangan daya tarik pelajaran sejarah terutama pada pendidik sejarah, sebab di tangan pendidik sejarah akan tampak jiwa sejarah itu. Apakah pendidikan sejarah akan membosankan, menjenuhkan atau tidak menarik, pelajaran sejarah bersifat menghafalkan, juga sangat di tentukan oleh pendidik sejarah (Latief,2006:100). Di era sekarang ini diperlukan pengetahuan dan keanekaragaman keterampilan agar siswa mampu memberdayakan dirinya untuk menemukan, menafsirkan, menilai dan menggunakan informasi, serta melahirkan gagasan kreatif untuk menentukan sikap dalam pengambilan keputusan, Keunggulan dalam metode Demonstrasi ini dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa ,merupakan pengalaman menyenangkan yang sulit dilupakan,sangat menarik bagi siswa sehingga suasana kelas menjadi dinamis dan penuh antusias,membangkitkan gairah semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan ,siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk memberikan solusi bagaimana upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan metode bermain peran

“*Role Playing*” (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno Hamzah, 2009: 26). Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: Menggali perasaannyaMemperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinyaMengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah Mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara. Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: Dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk

menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Ahli lain menjelaskan bahwa *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Hisyam Zaini, 2008: 98). Lebih lanjut dikatakan bahwa *role playing* berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari,

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah :

Apakah metode demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.?

## 3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan :

Untuk mengetahui hasil siswa dalam pembelajaran sejarah setelah menggunakan metode demonstrasi.

## 4. TINJAUAN PUSTAKA

### a. *Grand Theory*

*“Role Playing”* (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno Hamzah, 2009: 26)

### b. Kajian Teori

Kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain Konsep

Burhanudin (2006), dalam penelitian yang di lakukan di SMA Muhammadiyah 2 Mojosari mengkaji tentang *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Geografi Melalui Model Pembelajaran bermain peran Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 2 Mojosari - Mojokerto*. Hasil dari penelitian nontes menunjukkan adanya perubahan yang positif, yaitu siswa yang awalnya merasa kurang bersemangat dan berminat menjadi menyukai pembelajaran geografi, karena perubahan model mengajar guru. Kondisi ini terbukti ketika di dalam pembelajaran diwarnai dengan keceriaan dan aktifitas para siswanya.

## 5. METODE PENELITIAN

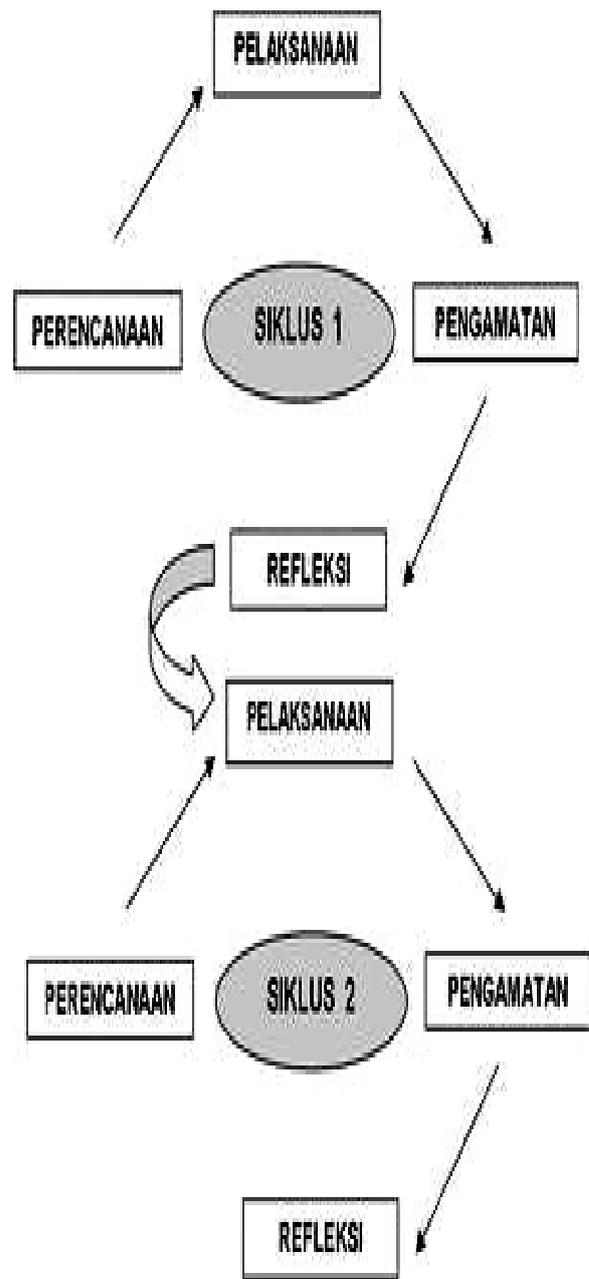
### *Lokasi Penelitian*

Penelitian ini berlokasi di kelas VIII di SMP 1 Rote Barat Daya, alasan pemilihan

di SMP 1 Rote Barat Daya sebagai bahan penelitian karena lokasinya terjangkau sehingga memudahkan peneliti dalam memperoleh data

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas atau istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR) merupakan sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas.

Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2009:73), penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dalam pelaksanaannya berupa bentuk siklus berulang yang di dalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian peneliti menggunakan desain penelitian model Hopkins yang digambarkan pada gambar dibawah ini.



**spiral penelitian tindakan kelas Hopkins ( Suharsimi Arikunto Dkk 2009 : 105 )**

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, siklus tersebut terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, siklus tersebut terdiri dari beberapa tahapan yaitu

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### ***Pelaksanaan Tindakan***

Perencanaan Tindakan : Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan siklus I, dilakukan observasi dan wawancara sebagai kegiatan awal. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh minat siswa dalam pelajaran sejarah. Pada tahap siklus I dilakukan penyusunan rencana kegiatan, dengan menentukan langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk memecahkan masalah. Masalah yang dialami dalam pembelajaran sejarah selama ini terletak pada minat siswa sendiri terhadap pelajaran sejarah yang kurang. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan menggunakan model pembelajaran demonstrasi.

Peran melalui teknik latihan terbimbing dengan langkah-langkah seperti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat, dan menyiapkan naskah yang akan di tampilkan.

Pelaksanaan Tindakan : Tindakan yang akan dilakukan secara garis besar adalah pembelajaran sejarah dengan menggunakan model demonstrasi. Pada tahap ini pertama siswa di kondisikan untuk mengikuti pelajaran, kemudian guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran serta manfaat yang akan diperoleh setelah

mengikuti kegiatan pembelajaran. Lalu setelah siswa siap, siswa di minta untuk menampilkan drama dengan menggunakan naskah yang telah di persiapkan sebelumnya yang berkaitan dengan sesjarah. Setelah siswa sselesai manampilkan drama, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap drama bersejarah yang baru di tampilkan.

Pengamatan : Pengamatan dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung dan respon siswa terhadap pembelajaran yang ada. Pengamatan dilakukan dengan mengambil data, berupa data nontes. Data nontes diambil pada saat pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran selesai.

Refleksi:Refleksi dilakukan untuk mengana lisis hasil kegiatan pada siklus I dengan tujuan untuk mengetahui hasil atau dampak pelaksanaan tindakan. Dari hasil refleksi tersebut dapat disusun perbaikan rencana pembelajaran untuk siklus II. Masalah-masalah pada siklus I dicari pemecahannya, sedangkan kelebihan nya dipertahankan dan ditingkatkan pada siklus II.

### ***Jenis Pengumpulan Data***

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif artinya data terurai dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar bukan dalam bentuk angka-angka. Dan metode

kuantitatif artinya, data yang dikumpulkan dalam bentuk perhitungan angka-angka, dan tabulasi

Menurut Mohammad (1985), bahwa metode deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan dalam upaya memecahkan atau menjawab masalah yang dihadapi, dilakukan dengan menempuh langkah-langkah pengumpulan, klasifikasi dan analisis atau pengolahan data, membuat kesimpulan dan laporan dengan tujuan utama untuk membuat penggambaran tentang suatu keadaan secara objektif deskriptif.

#### ***Teknik Pengumpulan Data.***

Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dibutuhkan data yang selanjutnya data tersebut dianalisa. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui teknik non tes yang terdiri atas pedoman observasi wawancara, dan dokumentasi, dan tes

#### ***Teknik Analisis Data***

#### ***Teknik Kuantitatif***

Data ini diperoleh dari hasil tes penyusunan hasil penelitian sejarah secara sederhana yang diperoleh dari siswa. Besarnya persentase peningkatan minat siswa didapat melalui langkah-langkah sebagai berikut : dengan ( rumus arikunto 2007:245) merekap hasil perubahan minat dari siswa menghitung nilai rata-rata menghitung persentase dengan

menggunakan Rumus Ketuntasan Klasikal siswa :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase ketuntasan klasikal

n = Jumlah seluruh siswa yang memperoleh nilai minimal 75,00

N = Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Sesuai dengan petunjuk teknik penilaian, kelas dikatakan tuntas secara klasikal terhadap prestasi pembelajaran yang disajikan apabila persentase ketuntasan klasikal  $\geq 70\%$  dengan nilai siswa minimal 80,00

#### ***Teknik Kualitatif***

Teknik kualitatif digunakan untuk memberikan gambaran perilaku siswa dalam pembelajaran sejarah dengan materi langkah-langkah penelitian sejarah secara sederhana dengan mengacu pada data non tes berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data non tes tersebut dianalisis secara kualitatif, yaitu dengan menilai, mengklasifikasikan dan mendeskripsikan atau menginterpretasi seluruh data yang diperoleh melalui pengamatan, dan dokumentasi yang akan dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Rata-rata ( mean )

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor

$N$  = Banyaknya subyek

( Nana Sudjana, 2009:109).

Tabel: Kategori Minat siswa

Kategori
Deskripsi
<p>Kurang aktif</p> <p>Presentasi Minat belajar siswa mencapai <math>3,75 \leq MS &lt; 6,25</math> atau</p> <p>( Persentase <math>\leq 60\%</math> )</p>
<p>Cukup aktif</p> <p>Presentasi Minat belajar siswa mencapai <math>6,25 \leq MS &lt; 8,75</math> atau</p> <p>( Persentase 60-75%)</p>
<p>Aktif</p> <p>Presentasi Minat belajar siswa mencapai <math>8,75 \leq MS &lt; 11,25</math> atau</p> <p>( Persentase 75-99 % )</p>
<p>Sangat aktif</p> <p>Presentasi Minat belajar siswa mencapai <math>MS \geq 11,25</math> atau</p> <p>( Persentase 100% )</p>

Sumber : (Syaiful Bahri Jamarah 2010 ; 107)

## 6. HASIL DAN PEMBAHASAN

### *PembahasandariPra Siklus*

Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 70 dan nilai terendah adalah 45 dengan rata-rata nilai adalah 59.

Siswa yang memperoleh nilai  $> 70$  sebanyak 4 orang.

Siswa yang memperoleh nilai  $< 70$  sebanyak 14 orang

Siswa yang telah dinyatakan mencapai ketuntasan belajar sejarah (dengan nilai  $> 70$ ) sebanyak 4 orang dari jumlah 18 siswa atau 22.22%, sedangkan anak yang belum tuntas sebanyak 14 orang dari jumlah 18 siswa atau 77.78%.

### *PembahasandariSiklusI*

Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 84 dan nilai terendah adalah 50.

Rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 67.

Siswa yang mendapatkan nilai  $> 75$  sebanyak 11 orang

Siswa yang mendapatkan nilai  $< 75$  sebanyak 7 orang

Siswa yang telah dinyatakan mencapai ketuntasan belajar (dengan nilai  $> 70$ ) sebanyak 11 orang dari jumlah 18 siswa atau 66.44% sedangkan anak yang belum tuntas sebanyak 7 siswa dari jumlah 18 siswa atau 33.56%.

### ***Pembahasan dari Siklus II***

Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada siklus II adalah 94 dan nilai terendah adalah 60.

Rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 75.

Siswa yang mendapatkan nilai 70 ke atas sebanyak 17 orang

Siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 70 sebanyak 1 orang

Siswa yang telah dinyatakan mencapai ketuntasan belajar (dengan

nilai > 70) sebanyak 17 orang dari jumlah 18 siswa atau 94% dan siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 1 siswa dari 18 siswa atau

## **7. SIMPULAN DAN SARAN**

### ***Simpulan***

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa :

Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII IPS dengan rata-rata presentasi belajar siswa meningkat 33,33% dari rata-rata hasil belajar pada siklus I yaitu 67 dan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 75, sedangkan untuk prosentase klasikalnya meningkat sebesar 7,14 % dari prosentase ketuntasan klasikan pada siklus I yaitu 78,57 % dan prosentase

ketuntasan klasikal pada siklus II yaitu 85,71 %.

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran di kelas VIII di SMP 1 Rote Barat Daya dari kategori pembelajaran cukup aktif dengan skor rata-rata minat setiap siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 yaitu 8,32 dan 8,64,. Kemudian kategori pembelajaran minat setiap siswa pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 yaitu 8,75 dan 8,96, sehingga dikatakan aktif

### ***Saran***

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah :

Dalam pembelajaran pada mata pelajaran sejarah sebaiknya metode bermain peran digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Diharapkan kepada guru mata pelajaran sejarah di SMP 1 Rote Barat Daya agar lebih mengoptimalkan penggunaan metode bermain peran dengan mengkombinasikan tiga metode yaitu ceramah, *drill* terbimbing dan penugasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Edisis Revisi V*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Gie. *Cara Belajar yang Efektif*, Yogyakarta: PUBIB, 1998.
- Hardjana. *Kiat Sukses di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta:
- Hasnawiyah. *Minat dan Motivasi Siswa terhadap Jurusan Biologi pada SMA di Ujungpandang*. Skripsi FPMIPA IKIP Ujung pandang
- Hisyam Zaini. *strategi pembelajaran aktif* . yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kanisius. 1994. Buchori (1985) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta
- Karo-karo. *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan Sebuah Solusi Mengatasi Kesulitan Bergaul Pada Anak* .jakarta : Gramedia
- Kartono, K. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung : Mandar Maju.
- Kartono, K. *Bimbingan Belajar di SMU dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1995.
- Kasmadi, Hartono. 1996. *Model-Model dalam Pembelajaran Sejarah*. Semarang :IKIP Semarang Press.
- Loekmono. *Belajar Bagaimana Belajar*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Moleong, Lexy. J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya.
- Muhammad User Utsman, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, ( Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), 3
- Nurjanah. 2009. *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP*
- Paulus, Taek .2009 *.Petualang Intelektual Menuju Metode Penelitian Pendidikan*. Kupang : Gita Kasih
- Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Slameto, Belajar dan *Faktor- faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: PT. RinekaCipta, 1995.
- Sulistyo, Basuki. Dwi. 2007. *Skripsi: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pada Pembelajaran IPS Sejarah Di SMP Negeri 21 Semarang Tahun Ajaran 2006/2007*. Semarang: UNNES Press.
- suharsimi Arikunto Dkk 2009 : 105 )spiral penelitian tindakan kelas Hopknis
- Thoifuri. 2007. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: Ranah Ilmu-ilmu Sosial Agama dan Intradisipliner.
- Widja, I Gde. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta : Depdikbud.
1994. <http://pinterdw.blogspot.com/2018/01/pe-ngetian-minat-belajar.html>

