

Artikel Penelitian

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MAJALAH DAN KAHOOT DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 PANGGUL KELAS XI IPS 1

Gita Lorensia Dannari¹, Uskuri Laila Muna²

dannarigld@gmail.com

Prodi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Malang¹

Prodi Pendidikan Sejarah, Universitas Pendidikan Indonesia²

Abstract: *The problems faced by history teachers from the past still tend to be the same where students are less active in learning activities and tend to feel bored. The condition also occurs in SMAN 1 pelvis. Teachers have tried to implement several learning methods but learners are still passive and look less excited. To solve the problem, researchers are trying to provide solutions in the form of magazine media utilization and Kahoot in teaching learning process. The method used in this research is a qualitative method. This article will be discussed on the role of learning media in teaching learning, historical learning problems at SMAN 1 pelvis and the solutions offered for the improvement of the learning process.*

Key words: *history learning, learning media, contextual learning methods*

PENDAHULUAN

Lazim diketahui bahwa proses belajar mengajar tidak selamanya selalu berjalan dengan baik. Terkadang muncul berbagai permasalahan yang menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang efektif dan efisien. Permasalahan-permasalahan tersebut pun muncul karena berbagai hal baik karena kurangnya sumber belajar, media pembelajaran, strategi yang kurang tepat, kondisi atau suasana yang tidak mendukung dll. Begitu pun dalam pembelajaran sejarah seringkali ditemui berbagai permasalahan-permasalahan mengingat materi sejarah membahas mengenai kehidupan atau peristiwa dimasa lampau, sehingga diperlukan berbagai teknik dan metode yang tepat dalam menyampaikan materinya. Namun sampai saat ini masih berkembang berbagai *image* buruk tentang suasana pembelajaran sejarah.

Saat ini telah berkembang berbagai *image* tentang pelajaran sejarah salah satunya yang sudah terkenal didunia pendidikan yaitu *image* mata pelajaran yang membosankan. Namun, terdapat pro dan kontra dalam menyikapi kebenaran akan *image* tersebut. Alfian (2011) dalam artikelnya mengatakan bahwa sejarah merupakan mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan, sulit dan lain-lain yang menunjukkan sebenarnya siswa

tidak menyukai pelajaran itu. Keadaan ini dapat diperparah jika guru yang mengajarkannya monoton, terlalu teoretis, dan abstrak, kurangnya buku ajar, ditambah kurikulum yang selalu berubah. Dari pernyataan tersebut kita dapat melihat berbagai sumber penyebab munculnya permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Marworo (2014:26) berdasarkan penelitiannya di SMAN 10 Pekanbaru juga mengatakan menyatakan bahwa di SMAN 10 Pekanbaru terdapat banyak siswa dari kelas 1 sampai kelas 3 kurang meminati pelajaran sejarah dan masih menggunakan cara hapalan dalam belajar. Sedangkan Joko Sayono (2013:9) dalam artikelnya mengatakan bahwa *image* tersebut ada benar dan ada salahnya juga. *Image* tersebut benar, setidaknya dari indikasi rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, atau dari banyak guru yang menggunakan metode ceramah bervariasi tanya-jawab (informasi dan dokumen dari guru yang diperoleh tiga tahun terakhir). *Image* tersebut salah karena belum ada data empiris yang meyakinkan tentang hal ini. Apalagi jika menggunakan data normatif bahwa setiap kali kenaikan kelas hampir semua siswa dapat melampaui nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), walaupun sangat diyakini bahwa nilai KKM bukan jaminan gambaran kemampuan yang sesungguhnya.

Permasalahan-permasalahan pembelajaran sejarah tersebut juga terjadi di SMAN 1 Panggul. Padahal fasilitas yang tersedia cukup memenuhi kebutuhan kegiatan pembelajaran, seperti telah tersedianya *wifi* yang bisa membantu peserta didik untuk tersambung ke jaringan internet untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan baru. Namun sepertinya kesempatan ini belum dimanfaatkan dengan baik. Oleh karena itu berdasarkan berdasarkan pada permasalahan-permasalahan diatas maka dipandang penting untuk memberikan solusi permasalahan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Panggul.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dimana data yang dihasilkan adalah data deskriptif berupa ucapan, tulisan, maupun perilaku orang yang diamati (Bogdan dan Biglen dalam Rahmat, P.S. 2009: 2-3). Dalam hal ini yang diamati adalah siswa SMAN 1 Panggul. Melalui pendekatan ini diharapkan peneliti mendapatkan uraian yang detail tentang ucapan, tulisan dan atau perilaku dalam konteks pembelajaran yang akan dikaji secara utuh, komprehensif, dan holistik. Data deskriptif ini didapat dengan cara melakukan wawancara dan pemataman di SMAN 1 Panggul tentang permasalahan pembelajaran sejarah serta solusi yang sebaiknya diterapkan.

PERMASALAHAN PEMBELAJARAN SEJARAH DI INDONESIA

Dalam dunia pendidikan, banyak dijumpai permasalahan-permasalahan yang sering kali membuat sistem harus mengalami perubahan yang signifikan. Menurut Megawanti (2015: 228), permasalahan pendidikan ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu input (siswa), proses (kegiatan pembelajaran), dan output (hasil). Ketiga faktor tersebut saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya dan sulit diurai. Contoh input (siswa) mempengaruhi proses pembelajaran (perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi). Baik tidaknya kedua faktor tersebut akan berdampak pada output (hasil) dari pembelajaran (lulusan). Seterusnya, lulusan akan berlanjut (sekolah yang lebih tinggi, dunia kerja, dll).

Memasuki ranah pendidikan jenjang SMA, khususnya pada pembelajaran Sejarah sendiri sering kali dijumpai berbagai permasalahan, seperti halnya dalam proses pembelajaran. Banyak dijumpai peserta didik yang mengatakan bahwa belajar sejarah itu membosankan. Pernyataan tersebut tentunya tidak hanya diungkapkan oleh satu orang saja, melainkan hampir sebagian besar banyak yang mengatakan bahwa pelajaran Sejarah itu membosankan karena isinya harus mengulangi peristiwa-peristiwa atau kisah di masa lalu. Selain membosankan, kebanyakan orang mengatakan bahwa pembelajaran Sejarah cenderung ke arah hafalan, dan kurang menarik. Adanya anggapan tersebut sejatinya dapat juga dipengaruhi oleh sistem atau teknik pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga peserta didik akan beranggapan bahwa pelajaran Sejarah begitu membosankan dan tidak menarik. Menurut Ahmad (2014:271) permasalahan-permasalahan pada pembelajaran sejarah disebabkan oleh 2 faktor yaitu faktor intern dan ekstern:

Faktor Intern, yaitu faktor yang berasal dari ilmu sejarah, yakni adanya perubahan dalam corak historiografi Indonesia posreformasi. Hal ini meliputi perbedaan versi dalam sejarah, ketidaksiapan masyarakat menerima perubahan corak tersebut, banyaknya kepentingan dalam penulisan Sejarah.

Faktor Ekstern, yaitu seputar lemahnya desain/perencanaan pembelajaran Sejarah, kebijakan tentang Pendidikan Sejarah yang kurang mendukung dalam pelaksanaan Pendidikan Sejarah secara ideal, minimnya informasi kesejarahan yang *up to date* bagi praktisi pendidikan, tidak optimalnya peran komponen penunjang, faktor kepentingan terhadap Pendidikan Sejarah.

Menurut Sayono (2013:10) permasalahan pembelajaran sejarah yang paling sering mendapat keluhan yaitu karena jumlah waktu pelajaran yang diberikan untuk matapelajaran sejarah tidak sama antara satu jurusan dengan jurusan lain, sementara materi yang

harus diselesaikan tidak jauh berbeda. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab kurang tersampainya tujuan pembelajaran secara maksimal karena waktu untuk pembelajaran sejarah yang minim. Hal tersebut memunculkan berbagai kesulitan seperti pemahaman fakta, pemahaman materi konsep, dan pemahaman materi prinsip (sebab-akibat) (Yunita, 2016). Padahal matapelajaran sejarah sangat penting dalam mengembangkan beberapa keterampilan antara lain berfikir kritis, rasa ingin tahu, berpikir kreatif, sikap kepahlawanan, semangat kebangsaan, kepedulian sosial, dan komunikasi informasi (Hasan, 2003).

PERMASALAHAN PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 PANGGUL

Di SMAN 1 Panggul, Kabupaten Trenggalek pelajaran Sejarah yang digunakan ada 2 jenis, yaitu wajib dan peminatan. Antara kelas IPA dengan kelas IPS sendiri pelajaran Sejarah yang diajarkan memiliki kapasitas waktu yang berbeda. Jika pada kelas jurusan IPS pembelajaran Sejarah cenderung diberi waktu lebih banyak dibandingkan dengan kelas jurusan IPA yang hanya ada 1 kali dalam satu minggu, dan itupun hanya 2 jam pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut. Namun, disini permasalahan yang akan dijelaskan lebih mengarah pada peserta didik jurusan IPS, yaitu kelas XI IPS1. Dari hasil wawancara dengan salah satu guru di SMAN 1 Panggul.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh tim peneliti ditemukan berbagai permasalahan dalam proses belajar mengajar di kelas XI IPS 1 di SMAN Panggul. Adapun permasalahan-permasalahan pembelajaran tersebut seperti, karena minimnya media pembelajaran. Berdasarkan keterangan dari guru sejarah di kelas XI IPS 1 bahwa salah satu masalah yang dihadapinya dalam mengajar yaitu karena kurangnya media pembelajaran. Karena kurangnya media pembelajaran ini sehingga membuat guru sulit menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Akibatnya peserta didik di kelas XI IPS 1 sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu kondisi kelas yang kurang kondusif, bersifat pasif monoton dan membosankan sehingga banyak peserta didik yang selalu mengantuk saat proses belajar mengajar di kelas.

Di SMAN 1 Panggul sudah termasuk cangi jika dilihat dari fasilitasnya seperti telah tersedianya wifi yang cukup memadai untuk siswa agar dapat mengakses internet. Namun, menurut guru Sejarah dari kelas XI IPS 1 ini tersedianya fasilitas yang cukup baik ini tidak dimanfaatkan dengan baik oleh para peserta didik, misalnya ketika mereka diberikan tugas, para peserta didik ini langsung mencarinya di internet dan tidak membaca buku lagi untuk menemukan jawabannya karena telah tersedia dengan instan di Internet.

Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab kurangnya minat baca yang dimiliki oleh siswa siswi di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Panggul. Oleh karena itu ketika proses belajar mengajar berlangsung HP milik peserta didik sebaiknya di kumpulkan didepan kelas terlebih dahulu agar tidak bermain HP saat proses belajar mengajar berlangsung dan akan diberikan kepada peserta didik saat peserta didik dirasa perlu mencari materi pembelajaran di Internet.

Selain masalah media dan kurang kondusifnya kelas serta minat baca yang dimiliki peserta didik masih kurang. Masalah lainnya yaitu peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Meskipun telah diterapkan setidaknya dua model pembelajaran yakni *discovery learning* dan *problem based learning*. Namun ternyata peserta didik masih kurang dapat memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan keterangan dari guru sejarah kelas XI IPS 1 kegiatan pembelajaran juga sering dilaksanakan dengan melakukan diskusi dan Tanya jawab dan disertai dengan sedikit ceramah dari guru. Namun dari metode-metode pembelajaran yang telah diterapkan tersebut belum dapat membuat peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan belum dapat membuat suasana kelas saat pembelajaran menjadi lebih menarik karena para peserta didik masih sering mengantuk saat pembelajaran, bersifat pasif dan lain sebagainya.

STRATEGI SOLUSI PERMASALAHAN PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 PANGGUL

Setiap permasalahan yang terjadi, pastinya memiliki solusi atau cara penyelesaian yang berbeda-beda. Pada permasalahan yang ada di SMAN 1 Panggul, solusi yang diberikan yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran Kontekstual dan memanfaatkan media berupa *Majalah* dan media *Kahoot!*. Lilia dan Widodo (2014:1352) mengatakan bahwa Strategi Pembelajaran kontekstual merupakan “strategi pembelajaran yang membantu guru menghubungkan isi pelajaran dengan situasi dunia nyata yang dialami siswa. Pembelajaran mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.” Menurut Suherman, Erman (2002) dalam Santoso (2017: 20-22) terdapat 7 prinsip pembelajaran kontekstual yaitu:

1. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme adalah landasan filosofis pengembangan pendekatan pembelajaran kontekstual dimana menurut pendekatan ini pengetahuan tidak dibangun secara instant tetapi secara perlahan dan bertahap mulai dari mikro menuju makro, sedikit demi sedikit awalnya sempit kemudian meluas. Melalui kegiatan ini pengetahuan dipandang

sebagai sebuah konstruksi yang tidak diciptakan begitu saja tetapi dibangun dengan penuh makna melalui pengalaman riil.

2. Menemukan (*Inquiry*)

Inti dari pembelajaran kontekstual adalah menemukan pengetahuan bukan mendapatkan pengetahuan. Dalam menemukan berarti harus ada proses mencari baik secara individual maupun kelompok. Jika dilaksanakan secara utuh maka siswa akan tidak hanya menghafal fakta dan konsep tetapi memahami bagaimana fakta dan konsep terbangun. Untuk mencapai tahap ini berarti guru harus memiliki perencanaan kegiatan pembelajaran yang setidaknya terdiri dari 1) Observasi (*Observation*); 2) Bertanya (*Questioning*); 3) Mengajukan dugaan (*Hypothesis*); 4) Pengumpulan data (*Data Gathering*); 5) Kesimpulan (*Conclusion*).

3. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya adalah kata kunci agar siswa mencapai tahap menemukan. Oleh karena itu penting untuk menumbuhkan ketrampilan bertanya pada diri siswa. Beberapa guru mengalami kesulitan untuk menstimulasi siswa mencapai tahap bertanya, untuk itu pembelajaran kontekstual adalah salah satu solusi terbaik. Melatih siswa jeli dalam mengamati lingkungan akan mendorong mereka berpikir dan mempertanyakan mengapa sesuatu terjadi. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berfikir peserta didik.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Learning Community merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada pentingnya kerjasama dengan orang lain dalam mengkonstruksi pengetahuan. Praktek pembelajaran berdasarkan konsep ini dapat dilakukan dengan melatih siswa untuk berbagi informasi antar teman maupun kelompok baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam masyarakat belajar mereka akan saling belajar untuk bekerjasama dan saling menghargai. Oleh karena itu, dalam pembelajaran kontekstual salah satu aktivitas yang tidak dapat ditinggalkan adalah membagi siswa dalam kelompok belajar yang heterogen secara intelektual, jika dimungkinkan juga dilihat dari latar belakang sosial ekonomi mereka.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Pemodelan yang dimaksud dalam pembelajaran ini adalah model yang bisa ditiru. Alasan pentingnya pemodelan adalah karena siswa membangun pengetahuan mereka berdasarkan kondisi lingkungan sekitar (kelas, sekolah atau masyarakat). Model dapat berarti contoh. Pada jaman digitalisasi seperti sekarang guru dapat menghadirkan model di kelas dengan memanfaatkan IT, namun jika tidak tersedia kehidupan nyata di sekolah maupun lingkungan sekitar dapat menjadi model yang relevan.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi juga bagian penting dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan dimasa lalu. Peserta didik mengendapkan apa yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas atau pengetahuan yang baru diterima.

7. Penilaian yang Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Assesment adalah proses pengumpulan data yang memberikan informasi tentang perkembangan belajar siswa. Hal ini perlu diketahuai tidak saja oleh guru tetapi juga orang tua agar dapat memastikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dan prosesnya dilakukan dengan benar. Data tersebut diperlukan untuk mengidentifikasi kendala-kendala pembelajaran dan selanjutnya dicari solusi terbaik untuk memecahkan masalah tersebut.

Tim peneliti mengambil solusi yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran konseptual dengan memanfaatkan majalah dan kahoot agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Menurut Andrian dalam Suprihatin, dkk (2012: 497), majalah sendiri merupakan media cetak yang memiliki karakteristik, memiliki kedalaman isi yang jauh berbeda dengan surat kabar dan lebih terperinci, lebih mendetail karena tidak hanya menyajikan cerita atas berbagai kejadian dengan tekanan pada unsur menghibur dan mendidik. Menurut Putri, dan Muzakki (2019:219), Kahoot! Merupakan *platform* hasil kolaborasi *joint project* antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. Kahoot! Memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru, dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur di dalamnya secara gratis. Keistimewaan dari platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet.

Majalah Pembelajaran yang disarankan tim peneliti sebagai solusi permasalahan di SMAN 1 Panggul digunakan sebagai media pembelajaran yang mana majalah ini diisi dengan materi tentang pengaruh masa Renaissance, Reformasi Gereja, Aufklarung serta Revolusi Industri terhadap Indonesia. Sesuai dengan KD. 3.3 Menganalisis Pemikiran-Pemikiran yang Melandasi Peristiwa-Peristiwa Penting di Eropa antara lain: Renaissance, Reformasi Gereja, Aufklarung, Revolusi Industri dan Pengaruhnya Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia Serta Bangsa Lain di Dunia Pada Masa Kini. Dalam majalah ini akan disajikan gambar-gambar dari berbagai peristiwa tersebut beserta penjelasan dengan kalimat yang cukup sederhana sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah materi yang

disampaikan. Isi materi ini sesuai dengan konsep pembelajaran konseptual dimana peserta didik diajak untuk mengkaitkan pengaruh peristiwa-peristiwa besar di atas terhadap Indonesia. Selain majalah juga terdapat media evaluasi yaitu kahoot. Pada media kahoot ini peserta didik bisa mengerjakan tugas secara berkelompok ataupun individu. Materi yang dievaluasikan dalam kahoot sendiri sesuai dengan materi yang di pelajari pada pertemuan tersebut. Tim peneliti memilih kahoot sebagai media evaluasi karena di SMAN 1 Panggul jaringan internet yang tersedia sudah cukup memadai. Selain itu kahoot juga lebih mudah di operasikan dan sangat interaktif untuk evaluasi kegiatan pembelajaran. Berikut ini adalah rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode kontekstual dengan memanfaatkan majalah dan *kahoot*.

Tabel 1. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Guru melakukan pembukaan dengan menyampaikan salam dan memberikan motivasi belajar. Berdoa (dipimpin oleh salah satu peserta didik). Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan ini. (penyampaian dilakukan dengan santai/tidak boleh kaku)	15 Menit
Inti	Membagikan majalah kepada setiap peserta didik dan Penjelasan dari guru mengenai apa itu masa Renaissance, Reformasi Gereja, Aufklarung serta Revolusi Industri. Peserta didik berdiskusi secara berkelompok mengenai materi yang disajikan dalam majalah. Kemudian menyampaikan secara berkelompok satu peristiwa yang paling berpengaruh terhadap Indonesia berdasarkan informasi dari majalah serta contoh pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.	15 Menit 30 Menit (diskusi kelompok 10 menit)
Penutup	Evaluasi kelompok menggunakan kahoot Refleksi dari salah satu peserta didik mengenai apa yang didapatkan pada pertemuan tersebut. Menyampaikan apresiasi kepada peserta didik, salam penutup dan doa penutup.	18 Menit 2 Menit 5 Menit

SIMPULAN

Permasalahan pembelajaran sejarah di Indonesia sangatlah banyak yaitu kurang kreatifnya Guru dalam merangkai materi sehingga dianggap membosankan, waktu pem-

belajaran sejarah sangat minim khususnya untuk jurusan IPA, kesulitan memahami materi dan lain sebagainya. Permasalahan-permasalahan sejarah dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu intern dan ekstern. Faktor intern yaitu, faktor yang berasal dari ilmu sejarah, yakni adanya perubahan dalam corak historiografi Indonesia posreformasi. Faktor internal yaitu seputar lemahnya desain/perencanaan pembelajaran Sejarah, kebijakan tentang Pendidikan Sejarah yang kurang mendukung dalam pelaksanaan Pendidikan Sejarah secara ideal, minimnya informasi kesejarahan yang *up to date* bagi praktisi pendidikan, tidak optimalnya peran komponen penunjang, faktor kepentingan terhadap Pendidikan Sejarah

Permasalahan-permasalahan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Panggul hampir sama dengan permasalahan pembelajaran di sekolah-sekolah pada umumnya. Dimana permasalahan pembelajaran yang terjadi di SMAN 1 Panggul yaitu kurangnya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi, suasana kelas yang kurang kondusif dan pembelajaran berlangsung secara monoton sehingga para peserta didik mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Seperti permasalahan pada siswa siswi di Indonesia pada umumnya yaitu kurangnya minat baca yang dimiliki oleh peserta didik, masalah ini pun terjadi di SMAN 1 Panggul, sehingga hal ini membuat peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan. Selain itu pemanfaatan jaringan internet yang tersedia di SMAN 1 Panggul untuk kegiatan belajar masih kurang.

Solusi yang dianggap tepat oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan di SMAN 1 Panggul yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran kontekstual yang memanfaatkan media majalah dan kahoot. Adapun majalah pembelajaran yang digunakan yaitu majalah yang isinya seperti majalah pada umumnya yang lebih banyak memuat gambar. Selain itu penjelasan yang tersedia didalam teks disusun dengan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik. Kemudian media kahoot yang akan dimanfaatkan sebagai media evaluasi yang dapat diakses secara online. Dimana cara pengerjaannya bisa dilakukan dengan berkelompok maupun individu, tergantung evaluasi seperti apa yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, T. A. 2014. Kendala-Kendala Guru dalam Pembelajaran Sejarah Kontroversial di SMA Negeri Kota Semarang, *Jurnal Paramita*, 24(2), 266-276. Dari https://www.researchgate.net/publication/287140693_KENDALA-KENDALA_GURU_DALAM_PEMBELAJARAN_SEJARAH_KONTROVERSIAL_DI_SMA_NEGERI_KOTA_SEMARANG/link/5671c0a208aeb8b21c6dc6fe/download

- Alfian, M. 2011. Pendidikan Sejarah Dan Permasalahan Yang Dihadapi. *Jurnal Historia Vitae*, 3(2). Dari [https://www.usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/Jurnal%20Historia%20Vitae/vol24 no1april2010/PARADIGMA%20PEMBELAJARAN%20SEJARAH%20YR%](https://www.usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/Jurnal%20Historia%20Vitae/vol24%20no1april2010/PARADIGMA%20PEMBELAJARAN%20SEJARAH%20YR%20)
- Hasan, S., H. 2003. Strategi Pembelajaran Sejarah Pada Era Otonomi Daerah Sebagai Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Makalah.
- Lilia, L & Widodo, A., T. 2014. Implementasi Pembelajaran Kontekstual Dengan Strategi Percobaan Sederhana Berbasis Alam Lingkungan Siswa Kelas X. *Journal unnes.ac.id*, 2 (8),1352. Dari: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/download/4440/3804>
- Marwoto. 2014. Strategi Guru Sejarah Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 10 Pekanbaru. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah Dan Sosial*, 5(14),26. Dari <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JSBS/article/view/2822/2763>
- Megawanti, P. 2015. Meretas Permasalahan Pendidikan di Indonesia, *Jurnal Formatif*, 2(3), 227-234. Dari <https://journal.lppmuninddra.ac.id/>
- Rahmat, P., S. 2009. Penelitian Kualitatif. *Equilibrium*, 5(9),2³. Dari <http://yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf>
- Putri, A. R., dan Muzakki, A. M. 2019. Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Base Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, Dari <http://pgsd.umk.ac.id/>
- Santoso, E. 2017. PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR (Studi pada siswa kelas V SDN Sukarasa II Kecamatan Samarang Kabupaten Garut Tahun pelajaran 2014-2015). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1 (3), 20²². Dari: <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/407/388>
- Sayono, J. 2013. Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, (1),9. Dari <http://journal.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/4733/2256>
- Suprihatin, C., Supurwoko, dan Wahyuningsih, D. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Majalah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP Pada Materi Cahaya. Dari <http://media.neliticom/>
- Yunita, R. 2016. Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Negeri 1 Vii Koto Sei. Sarik Kabupaten Padang-Pariaman. *Jurnal STKIP PGRI*

SUMATRA BARAT, 78. Dari <http://repo.stkip-pgri-sumbar.ac.id/id/eprint/4462/>