

## MANAGEMENT PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Dina Sri Nindiati<sup>1</sup>, Meidya Rizki<sup>2</sup>, Nadia Pratiwi<sup>3</sup>, Febiola Putri Ningsi<sup>4</sup>  
[dinamrsyid@gmail.com](mailto:dinamrsyid@gmail.com)<sup>1</sup>, [meidyarizky10@gmail.com](mailto:meidyarizky10@gmail.com)<sup>2</sup>, [pratiwinadia191@gmail.com](mailto:pratiwinadia191@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[putriola86@gmail.com](mailto:putriola86@gmail.com)<sup>4</sup>

Universitas PGRI Palembang

### ABSTRAK

Manajemen adalah suatu proses dan tindakan yang dilakukan untuk mencapai dan mengelola visi dan misi organisasi dengan menggunakan elemen-elemen dasar yang dihasilkan dari manusia, kekuatan finansial, bahan, dan sumber-sumber informasi yang diperoleh agar visi dan misi tersebut dapat tercapai. Efektivitas pembelajaran adalah sebuah proses pembelajaran yang tepat guna, berhasil atau bisa mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran sejarah merupakan suatu pembelajaran yang mengkaji tentang masa lalu yang berkaitan dengan kehidupan manusia dengan adanya urutan waktu dan tempat sebagai salah satu bukti keberadaannya. Metode penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah metode studi kepustakaan. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (library research), pengumpulan data dengan cara mencari sumber dan merkonstruksi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan riset-riset yang sudah ada. (Miza Andini, et all, 2022). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi. Untuk menjaga ketepatan pengkajian dan mencegah kesalahan informasi dalam analisis data maka dilakukan pengecekan antar pustaka dan membaca ulang pustaka. Dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk mengetahui peran manajemen dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Manajemen, Efektivitas Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah, Metode Penelitian, Tujuan Penelitian.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. (Desy Pristiwanti, et all, 2022). Ki Hajar Dewantara, tokoh Pendidikan Nasional Indonesia, menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan proses yang penting dalam pertumbuhan anak-anak. Dengan demikian, pendidikan dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan proses perkembangan dan pengembangan manusia. Sekolah membantu anak-anak dan remaja mempelajari hubungan sosial dan tugas-tugas mereka secara menyeluruh. Pendidikan tetap memerlukan inovasi-inovasi sesuai dengan kemajuan ilmungetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai.

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta setelah selesai pembelajaran. (Muhammad Asrori, 2013). Pembelajaran adalah proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar siswa memperoleh pengetahuan dan pengetahuan, menguasai keterampilan dan tabiat, dan membangun sikap dan kepercayaan. Kesimpulannya yakni, pembelajaran adalah upaya sadar guru untuk membantu siswanya belajar. Ini berarti bahwa siswa mengalami perubahan tingkah laku karena mendapatkan kemampuan baru yang relevan dalam waktu yang relatif singkat dan melalui upaya yang dilakukan.

Pendidikan memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan lingkungan hidup kepada generasi penerus bangsa karena fungsinya sebagai pengembang dan pembentuk kemampuan, kepribadian, watak, kepribadian, dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Kemampuan institusi pendidikan untuk menerapkan fungsi manajemen secara profesional sangat menentukan keberhasilan penyelenggaraan pendidikan. Manajemen pendidikan adalah serangkaian bentuk kerja sama antara guru dan seluruh staf sekolah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Yasya Fauzan Wakila, 2021). Dimulai dengan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pelaksanaan, dan pengawasan, manajemen pendidikan dapat dilihat dari pelaksanaan fungsi-fungsinya. Oleh karena itu, setiap sekolah diwajibkan untuk menyusun, melaksanakan, dan memonitor serta mengevaluasi rencana pengembangan madrasah untuk memenuhi standar pendidikan nasional dan terus meningkatkan kualitasnya. Sekolah melakukan tugasnya sebagai institusi pendidikan yang diatur secara formal, termasuk mengajar, memberikan pelayanan khusus kepada siswa, manajemen, supervisi, dan administrasi. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mencapai tujuan masyarakat. (Yasya Fauzan Wakila, 2021).

Pendidikan Sejarah pada Pendidikan Menengah memiliki dua peran, yaitu mengasah keterampilan dasar warganegara yang sudah dipelajari pada Pendidikan Dasar dan menyiapkan dasar bagi siswa yang akan melanjutkan ke Pendidikan Tinggi dalam bidang sejarah. Pendidikan membantu anak-anak mengembangkan potensi alami yang dimiliki agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang terbaik sebagai manusia dan anggota masyarakat.

Rusman (2018) (Faizkarim, et all, 2023) menjelaskan bahwa manajemen pembelajaran adalah bagian dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengatur kegiatan pembelajaran yang akan mencapai tujuan bersama. Tujuan pendidikan nasional sesuai Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 adalah untuk; Mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Tajuddin Noor, Universitas Singaperbangsa Karawang).

Masalah dalam pendidikan sejarah adalah bagaimana merancang kurikulum agar dapat memenuhi fungsi pendidikan dalam menyiapkan generasi muda untuk kehidupan saat ini dan masa depan yang akan datang, serta kurangnya atau minimnya minat siswa dalam belajar sejarah karena sampai saat ini di era abad ke-21 masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode mengajar konvensional. Guru sering menggunakan metode mengajar ceramah dalam pembelajaran sejarah, yang dianggap sebagai metode konvensional karena persiapannya paling sederhana dan mudah, dan fleksibel tanpa memerlukan persiapan khusus, yang pada kenyataannya murid akan merasa bosan dengan metode belajar tersebut. (Beni Harsono, et all, 2009). Salah satu masalah dengan pendidikan nasional saat ini adalah guru tidak memahami model pembelajaran, yang menyebabkan miskomunikasi antara guru dan siswa. Guru memaksakan sistem pembelajaran yang mungkin tidak sesuai dengan karakter belajar siswa. (Fahrudin, et all, 2021).

Dalam proses belajar mengajar, guru berperan penting sebagai bagian dari sekolah. Guru adalah kunci keberhasilan sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan sekolah. Guru berperan dalam proses menanamkan pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, sikap, dan pandangan hidup siswa. Oleh karena itu, masalah sosok guru adalah bagaimana guru dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. (Nahdatul Hazmi, 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Management Pembelajaran Sejarah.**

Pembelajaran sejarah adalah upaya sistematis yang disengaja oleh pendidik untuk menciptakan lingkungan di mana siswa belajar ilmu sejarah. Dalam kegiatan ini terjadi proses interaksi edukatif antara pendidik dan siswa yang melakukan kegiatan belajar. Manajemen pembelajaran sejarah adalah teknik untuk mengelola belajar siswa dengan tujuan mendorong orang lain untuk berinteraksi dengan Pendidikan sejarah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, manajemen pembelajaran menggunakan prinsip dan tahapan pembelajaran seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Untuk menjamin bahwa tindakan Manajemen pendidikan berarti bahwa pembelajaran berjalan dengan baik, efisien, dan produktif. (Nur Amalia, 2024). Dalam mengelola pembelajaran sejarah, guru harus menciptakan lingkungan yang membantu siswa mengubah tingkah laku yang diinginkan. (Akhmad Arif Musadad, 2015). Taksonomi Bloom, yang mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotor, dapat digunakan untuk memilih dan membangun tujuan pembelajaran sejarah. Sejarah biasanya digunakan untuk tiga tujuan: pendidikan, inspirasi, dan rekreasi. Taksonomi Bloom merupakan teori pembelajaran yang digunakan dalam bidang pendidikan. Taksonomi ini dihasilkan dari karya pemikiran Bloom yang dijadikan sebagai acuan berpikir yang dapat meningkat karena mudah dalam penerapan dan pemahamannya. Guru saat ini kurang mampu mengelola pembelajaran sejarah. Hal ini tercermin dari dua hal yakni, kemampuan guru untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, yang ditunjukkan oleh data dari analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan observasi Proses Belajar Mengajar. (Akhmad Arif Musadad, 2015). Yang dimaksud dari analisis RPP adalah untuk mengetahui sejauh mana guru telah melakukan inovasi pembelajaran.

Kerangka konseptual yang dikenal sebagai model manajemen pembelajaran sejarah terintegrasi pendidikan multikultural berfungsi sebagai dasar untuk rencana, organisasi, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran sejarah terintegrasi dalam konteks pendidikan multikultural. Secara umum, model manajemen pembelajaran sejarah multikultural terintegrasi terdiri dari empat tugas utama: perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi.

### **B. Kekurangan Guru Dalam Pembelajaran Sejarah.**

Faktor guru dan metode yang mereka gunakan untuk mengajar sangat penting, serta sikap dan kepribadian guru, pengetahuan yang rendah yang dimiliki guru, dan pendekatan yang digunakan guru untuk mengajarkan pengetahuan kepada siswanya, semuanya memengaruhi hasil belajar yang dapat dicapai siswa. (Asmuni, 2015). Keterbatasan waktu untuk belajar, ketidaktahuan tentang pentingnya sejarah, dan kesiapan guru untuk menerapkan pendekatan dan pendekatan pembelajaran yang inovatif adalah beberapa masalah yang mungkin muncul. (Poltjes Pattipeilohy, 2024). Untuk mengajar dengan efektif dan memaksimalkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, guru yang berkualitas harus menguasai kompetensi dasar, yang kemudian dibagi menjadi tiga kelompok kompetensi, yakni merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Jika guru tidak dapat merencanakan pembelajaran dengan baik, kualitas pembelajaran dapat turun. Imron (2002: 168) mengatakan bahwa kualitas mengajar guru sebenarnya merupakan gambaran penguasaan guru atas kemampuan mereka. (Akhmad Arif Musadad, 2015).

Proses belajar mengajar didominasi guru dan suasana monoton seperti materi masih disampaikan dengan metode ceramah yang tidak memotivasi, dan siswa cenderung pasif. Guru hanya menyampaikan materi yang sama seperti yang ada dalam buku teks, tanpa mencoba membuat sesuatu yang berbeda atau mengembangkan untuk menarik

perhatian siswa. Kebanyakan guru juga tidak berusaha menginternalisasikan sikap, nilai, dan ketrampilan sosial yang relevan, yang akan bermanfaat bagi kehidupan peserta didik sebagai warga negara dan masyarakat. Selain itu, sebagian besar guru tidak melakukan pembelajaran dengan cara yang benar. Kekurangan guru dalam mengelola pembelajaran ditandai dengan kurangnya kemampuan untuk merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran.

### **C. Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Belajar Sejarah.**

"Minat adalah kecenderungan yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengenang secara terus-menerus yang disertai rasa senang dan rasa kepuasan yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mencapai tujuan belajar", kata Slameto (2003) (Edi Hernadi, 2021). "Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru", menurut definisi minat belajar. Semua pihak yang terlibat dalam pengelolaan pendidikan harus bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Ini termasuk melakukan evaluasi diri dari pengelola tingkat pusat hingga pengelola tingkat sekolah. Pengelola tingkat sekolah juga harus bertanggung jawab atas perilaku mengajar guru di sekolah mereka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa perilaku mengajar guru sangat berpengaruh pada keberhasilan sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan, yang pada gilirannya akan mengarah pada pencapaian tujuan pendidikan nasional. (Asmuni, 2015). Pendidik harus berperan sebagai fasilitator, mediator, dan moderator dalam proses belajar mengajar dalam inovasi pengelolaan kelas sejarah.

Lingkungan belajar diharapkan tidak lagi menekan, memaksa, dan mebebani siswa. Sebaliknya, lingkungan belajar harus menarik siswa, memberikan tantangan yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk maju, dan menyenangkan. Selain menjadi menyenangkan, menumbuhkan kekuatan, dan memberi kebebasan, beberapa kondisi dan iklim kelas yang kreatif dapat membantu siswa belajar sejarah dengan lebih baik. Tidak adanya motivasi siswa untuk belajar adalah salah satu dari banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mereka yang buruk, yang berdampak pada hasil belajar yang lebih rendah dan hasil belajar yang lebih rendah. Semua orang yang terlibat dalam proses pembelajaran, baik guru maupun siswa, harus tahu bagaimana pembelajaran akan berjalan karena prestasi belajar dinilai berdasarkan kompetensi yang telah ditetapkan sejak awal kegiatan pembelajaran. Sangat penting bahwa guru dan siswa bekerja sama untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Berbagai sumber dan media pembelajaran harus digunakan untuk mendukung pembelajaran kreatif. Adapun beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yakni sebagai berikut :

#### **a). Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah.**

Pada tahap pengenalan materi pelajaran, pemanfaatan media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan tentang materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar sejarah, ada banyak sumber pembelajaran yang berbeda. Semakin banyak sumber pembelajaran yang berbeda yang digunakan siswa untuk belajar sejarah, semakin banyak juga informasi dan pengetahuan sejarah yang mereka pelajari dan kembangkan. (Dedek, et all, 2023). Media pembelajaran seperti film, kaset, video, komputer, CD, dan lainnya dapat digunakan untuk mengajar sejarah. Penggunaan film tidak akan membuat siswa bosan dengan pelajaran sejarah (Sanjaya, 2008) dalam kutipan (Dedek, et all, 2023).

Selain itu, film sangat efektif untuk menjelaskan suatu proses; contohnya, film Sejarah dapat dengan cepat menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis.

Pemanfaatan media film dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi proses pembelajaran. Film sejarah dapat membuat materi lebih mudah dipahami siswa dan membuat mereka termotivasi untuk belajar lebih banyak karena mereka dapat memberikan kesan yang menarik dan membangkitkan nasionalisme siswa.

Media audiovisual memiliki kemampuan untuk merangsang indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan karena mengandung suara dan gambar. Selain itu, media audiovisual dapat didengar secara khusus untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Media audiovisual sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa. Siswa yang tertarik pada sejarah akan belajar dengan tekun, merasa senang mengikuti pelajaran, dan mungkin kesulitan menyelesaikan soal latihan karena minat mereka pada subjek. (Dedek, et all, 2023).

#### **b). Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis QR Code.**

Pada dasarnya, pelajaran sejarah di sekolah berfungsi sebagai pedoman untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa untuk mengembangkan diri secara individu, bermasyarakat, dan bernegara. Sejarah dapat memberikan pondasi yang kokoh bagi siswa untuk mengenal lebih dalam tentang jati diri bangsa mereka dan untuk meneruskan cita-cita luhur kepribadian bangsa mereka di masa depan. Di lapangan, ada banyak masalah dengan pelajaran sejarah, terutama di SMA/MA atau tingkat sederajat. Salah satu masalah paling umum di lapangan adalah tingkat belajar siswa yang rendah, terutama dalam sejarah. Seringkali siswa merasa belajar sejarah membosankan. (Dias, et all, 2023). Salah satu faktor utama yang menyebabkan minat siswa pada pelajaran sejarah menurun adalah kurangnya variasi dalam desain model pembelajaran interaktif, yang menyebabkan peserta didik mudah bosan. Oleh karena itu, menjadi tugas guru untuk mengubah cara pemikiran siswa agar mereka lebih tertarik untuk belajar sejarah.

Dengan menggunakan model pembelajaran interaktif seperti Tournament Games Teams (TGT), seorang guru dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah. Salah satu model pembelajaran kognitif yang dikenal sebagai TGT menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang heterogen dan merupakan model pembelajaran yang interaktif. Diharapkan bahwa menggabungkan pembelajaran dengan model TGT akan menarik minat siswa. (Desy, et all, 2023). Karena peserta didik tetap dapat bersaing dengan teman mereka dalam permainan, model pembelajaran TGT dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan. QR Code dapat digunakan untuk meningkatkan model TGT dan memaksimalkan pengambilan data. Selain itu, kode QR dimaksudkan untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini, yang sangat disukai oleh generasi muda. QR Code juga dapat digunakan sebagai inovasi literasi digital. (Desy, et all, 2023).

#### **c). Penerapan Metode Sosiodrama Pada Pembelajaran Sejarah.**

Sosiodrama, juga dikenal sebagai peran bermain (Role Playing), berasal dari kata sosio dan drama. Sosto berarti sosial, yang menunjuk pada objeknya, seperti masyarakat menunjukkan pada kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan. Metode sosiodrama adalah pendekatan yang sering digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga sekolah dan masyarakat. Siswa diberi peran tertentu untuk melakukannya dan membahasnya di kelas. (Munirul, 2019). Sosiodrama adalah pendekatan untuk mengajar dengan menunjukkan dan mendramatisasikan bagaimana tingkah laku terjadi dalam

hubungan sosial. Oleh karena itu, sosiodrama adalah metode mengajar yang mendramatisasikan situasi sosial yang mengandung suatu masalah untuk membantu siswa memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut (Tukiran, 2011:39) dalam kutipan (Munirul, 2019).

Salah satu keuntungan dari metode sosiodrama ialah memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan inovasi dan kreativitas mereka saat mereka memainkan drama. Ini sangat penting bagi peserta didik agar mereka dapat membuat karya yang lebih baik di masa mendatang. (Munirul, 2019).

Kelebihan sosiodrama adalah bahwa peserta didik dapat mengingat dengan cepat dan memahami materi yang akan dipelajari yang lebih khusus bagi pemain atau pelaku. Sementara itu, penonton dapat menghayati dan memahami materi pembelajaran yang dipelajari melalui sosiodrama. (Sari, 2021).

Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan metode sosiodrama dalam pembelajaran sejarah:

1. Menentukan pokok tema yang akan disosio dramakan.
2. Mempersiapkan peranan. Berikanlah waktu pada siswa untuk mempersiapkan sebagai orang yang akan diperankannya.
3. Pelaksanaan sosio drama sesuai dengan peran masing-masing.
4. Mengadakan Evakuasi. (Oemar Hamalik, 2014:59) dalam kutipan (Uniek, 2022).

## **KESIMPULAN**

Pembelajaran Sejarah yang efektif bergantung pada peran penting guru dan metode pengajaran yang digunakan oleh guru tersebut. Guru harus mampu merencanakan, melaksanakan ,dan mengevaluasi pembelajaran dengan baik agar hasil belajar siswa optimal. Untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam sejarah, diperlukan pendekatan yang inovatif dan kreatif agar tidak terlalu monoton. Hal ini perlu dilakukan dengan kerja sama tim yang baik antara guru , siswa, dan orang lain yang terlibat dalam bidang pendidikan. Beberapa metode yang dapat diterapkan antara lain pemanfaatan media seperti film, yang dapat memperjelas materi sejarah dan membuat pembelajaran lebih hidup serta mudah dipahami. Selain itu, penggunaan model pembelajaran interaktif seperti Teams Games Tournament (TGT) berbasis QR Code dapat membuat siswa lebih tertarik karena mereka bisa belajar sambil bermain dan bersaing dengan teman-temannya, serta memanfaatkan teknologi yang sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari mereka. Metode lain yang bisa digunakan adalah sosiodrama, di mana siswa diberikan kesempatan untuk bermain peran dan merasakan sendiri peristiwa sejarah melalui drama. Ini membuat mereka tidak hanya mengingat, tetapi juga memahami perasaan dan keadaan pada masa tersebut. Sosiodrama juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan kreativitas mereka, dan membuat materi sejarah menjadi lebih menarik dan mudah diingat. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung sangat penting untuk mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar sejarah. Semua upaya ini perlu didukung oleh kerjasama antara guru, siswa, dan pengelola pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad AM. (2015), Model Manajemen Pembelajaran Sejarah Terintegrasi Pendidikan Multikultural Untuk Membangun Wawasan Kebangsaan; Paramita.
- Asmuni. (2015), Inovasi Manajemen Pembelajaran Sejarah.
- Beni H, et All. (2009), Perebedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Peralatan Dan Pemasangan Sistem Rem; Jurnal PTM.
- Dedek A, et All. (2023), Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IX IPS Madrasah Aliyah Tahfizul Quran; Hijaz Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman.
- Desi P, et All. (2022), Pengertian Pendidikan; Jurnal Pendidikan Dan Konseling.
- Dias AP, et All. (2023), Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis QR Code Pada Kelas X-11 SMAN 8 Surabaya; Jurnal Tinta.
- Edi Hernadi. (2021), Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Cikijing Melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah; Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah.
- Fathur R. (2018), Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Penerapan Tujuan Pembelajaran.
- Fahrudin, et All. (2021), Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam; Hikmah.
- Faiz KF, et All. (2023), Manajemen Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa Di SMA Plus PGRI Cibinong; AL-AFKAR; Journal For Islamic Studies.
- Miza NA, et All. (2022), Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka: EDUMASPUL; Jurnal Pendidikan.
- Mohammad A. (2013), Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran.
- Munirul H. (2019), Penerapan Metode Sosiodrama Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Kelas VII MTS Miftahul Hidayah Pekanbaru; Jurnal UIR.
- Nahdatul H. (2019), Tugas Guru Dalam proses Pembelajaran; JOEAL (Jouernal Of Education And Instruction).
- Nur Amalia, Peran Sejarah Terhadap Learning Manajemen Sistem Pembelajaran (LMS).
- Oemar Hamalik. 2014. Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Poltjes Pattipeilohy. (2024), Manajemen Pembelajaran Sejarah (Studi Kasus di SMA Negeri 3 Ambon), JICN; Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara.
- Sari O. (2021), Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah; Vidya Karya.
- Uniek P. (2022), Penggunaan Sosiodrama Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 5 Pontianak; Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora.
- Yasya RW. (2021), Konsep Dan Fungsi Manajemen Pendidikan; EQUIVALENT: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik.