

PENGARUH STRATEGI MOVIE LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KELAS X SMA IPIEMS SURABAYA

Lailia Noor Ni'mah

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email : lailia.17040284006@mhs.unes.ac.id

Septina Alrianingrum

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
septi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Movie Learning terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA IPIEMS Surabaya pada semester genap tahun 2023/2024. Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain pre-eksperimen jenis One Shot Case Study dengan sampel kelas X-Merdeka 1 yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, post-test, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan strategi Movie Learning mencapai 71% (kategori Baik). Strategi Movie Learning berpengaruh sebesar 51,5% terhadap motivasi belajar siswa. Hasil post-test menunjukkan penilaian sebesar 74% (kategori Baik). Nilai Sig sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05 dan nilai Thitung 5.533 lebih besar dari Ttabel 2.045, menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kedua variabel. Koefisien korelasi product moment sebesar 0,718 dengan tingkat signifikansi 0,00 menunjukkan hubungan yang kuat. Model summary R Square sebesar 0,515 berarti variabel strategi Movie Learning mempengaruhi motivasi belajar siswa sebesar 51,5%, dengan 48,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Dengan demikian, strategi Movie Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 51,5%.

Kata Kunci : *Movie Learning, Motivasi Belajar, Pembelajaran Sejarah*

Abstract

The study aims to find out the impact of Movie Learning on the learning motivation of students of the X class of IPIEMS Surabaya High School in the full semester of 2023/2024. This quantitative research uses a pre-experimental design of the type One Shot Case Study with a sample of X-Free class 1 selected purposively by sampling. Data was collected through observations, lifts, post-tests, and interviews. Data analysis is done with a simple linear regression test. The results of the study showed that the implementation of learning with Movie Learning strategy reached 71% (category Good). The movie learning strategy had an impact of 51.5% on student learning motivation. Post-test results showed a score of 74% (kategori Baik). A Sig value of 0.00 is smaller than 0.05 and a Thitung value of 5.533 is larger than Table 2.045, indicating a significant relationship between the two variables. A product moment correlation coefficient of 0.718 with a significance level of 0,00 indicates a strong relationship. The R Square summary model of 0.515 means that the Movie Learning strategy variable affects student learning motivation by 51.5%, with 48.5% being influenced by other variables not studied. Thus, the Movie Learning strategy can increase student learning motivation by 51.5%.

Keywords : *Movie Learning, Learn Motivation, History Education*

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang sentral kehidupan yang memainkan peran penting dalam perkembangan manusia. Sebagai upaya sadar untuk menyiapkan kehidupan yang lebih baik, pendidikan adalah hak seluruh manusia dan bertujuan untuk membentuk individu yang mampu menghadapi tantangan hidup. Dalam era global yang dinamis, pendidikan berperan sebagai tonggak utama dalam mengembangkan potensi peserta didik, tidak hanya melalui transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan karakter, keterampilan, dan nilai-nilai moral. Pembelajaran merupakan proses mendasar yang menentukan ketercapaian tujuan pendidikan. Bruner (1997) menyatakan bahwa pembelajaran adalah landasan penting yang membentuk inti pengalaman pendidikan, melibatkan aktivitas dan interaksi yang membawa perubahan pemahaman individu. Proses ini bersifat dinamis, di mana siswa berpartisipasi aktif dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman, menciptakan suasana belajar yang interaktif, inspiratif, dan produktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi dan media pembelajaran untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa.

Motivasi belajar adalah kekuatan pendorong penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi diartikan sebagai hasil interaksi antara individu, sikap, kebutuhan, dan persepsi dengan lingkungan, menciptakan dorongan untuk mencapai tujuan. Strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran, termasuk pemanfaatan teknologi yang relevan. Strategi Movie Learning adalah salah satu strategi pembelajaran yang memanfaatkan film dalam proses belajar. Konten pembelajaran disesuaikan dengan film, memungkinkan siswa memahami materi melalui tayangan visual. Strategi ini sangat relevan dalam pembelajaran sejarah, karena film dapat memberikan kesan mendalam dan membantu siswa memahami situasi serta kondisi peristiwa sejarah. Menurut Julaha (2023), motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh strategi Movie Learning. Pembelajaran sejarah tidak hanya mengajarkan peristiwa masa lalu tetapi juga konsep kesinambungan dan perubahan, mengajarkan siswa untuk berpikir sistematis dan memahami hubungan kausalitas antar peristiwa. Namun, persepsi siswa yang menganggap sejarah sebagai mata pelajaran membosankan dan sulit dipahami menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, seperti Movie Learning, untuk memotivasi siswa.

Berdasarkan kendala yang ditemukan di kelas X SMA IPIEMS, di mana siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran sejarah, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi pengaruh strategi Movie Learning terhadap motivasi belajar sejarah siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana strategi ini

dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah di SMA IPIEMS Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pre-eksperimen. Metode yang akan digunakan yakni metode *one shot case study*. Digunakannya metode tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh sebab akibat antara variabel X dan Y. Metode *one shot case study* merupakan salah satu rancangan penelitian pre-eksperimen yang melibatkan satu kelompok subjek dan hanya melakukan pengukuran pasca-perlakuan (post-test). Penelitian dilaksanakan di SMA IPIEMS Surabaya pada pembelajaran semester genap tahun 2023/2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 siswa. Pemilihan sampel ditentukan dengan *Purposive Sampling*, teknik sampling ini akan mempertimbangan penentuan kelas berdasarkan saran dan pertimbangan guru mata pelajaran sejarah kelas X di SMA IPIEMS. Penelitian ini menggunakan dua variabel yakni, strategi movie learning (X) dan motivasi belajar (Y).

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Instrumen penelitian Pengaruh Strategi Movie Learning Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X SMA IPIEMS Surabaya menggunakan angket/kuesioner, dengan digunakannya instrumen tersebut maka peneliti mendapatkan korelasi dari penggunaan strategi movie learning pada pembelajaran sejarah, dan melihat kelebihan dan kekurangan dari strategi movie learning. Angket/kuesioner yang berjumlah 50 butir pernyataan dengan menggunakan skala Likert (skala 1-5), dengan menyertakan kisi-kisi Strategi Movie Learning Terhadap Motivasi Belajar Kelas X SMA IPIEMS Surabaya.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan Uji Normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS IBM ver.27 dengan metode Kolmogorov-smirnov. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$ sedangkan nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Uji Linearitas digunakan dalam menguji regresi antar variabel dengan keterangan yang memiliki hubungan yang linear antara variabel X dan Y, dengan syarat nilai signifikasinya $< 0,05$ maka terdapat pengaruh antara kedua variabel dan H_a diterima, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka kedua variabel tidak berpengaruh dan H_0 diterima. Rumus yang digunakan dalam regresi linear sederhana yang digunakan yaitu $Y = a + bX$. Selanjutnya, yakni pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Pearson Product Moment* dengan membandingkan korelasi r hitung dan r tabel product moment. Sehingga uji hipotesis asosiatif menurut Sugiyono (2018) yaitu :

- $H_0 : \mu = 0$ (tidak terdapat hubungan antara X dan Y)
- $H_a : \mu \neq 0$ (terdapat hubungan antara X dan Y)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan hasil penelitian dan pembahasan data yang didapatkan dari siswa kelas X-Merdeka 1 SMA IPIEMS, Surabaya. Data yang telah dikumpulkan peneliti antara lain, lembar observasi pelaksanaan strategi *Movie Learning*, angket respon siswa terhadap penerapan strategi *Movie Learning*, dan skor hasil penilaian post-test untuk mengukur signifikansi dari tingkat motivasi belajar. Hasil data yang diperoleh selanjutnya akan diolah dan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan hipotesis.

1. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Strategi *Movie Learning*

Lembar keterlaksanaan pembelajaran menjadi salah satu instrumen pendukung dari variabel X pada penelitian ini. Hasil data yang diperoleh digunakan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Lembar observasi diberikan kepada observer yakni guru pengampu mata pelajaran sejarah kelas X-Merdeka 1 SMA IPIEMS Surabaya. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan strategi *Movie Learning* menggunakan skala Likert 1-5. Berikut adalah tabel hasil penilaian lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan strategi *Movie Learning*. Rata-rata prosentase keterlaksanaan pembelajaran memperoleh hasil sebesar 71% yang termasuk dalam kategori Baik. Berdasarkan hasil prosentase dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan *movie learning* telah terlaksana dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan Modul Ajar yang sudah disusun berdasar pada langkah-langkah pembelajaran *Movie Learning*.

2. Analisis Penilaian Post-test Siswa

Hasil penilaian tes pasca-perlakuan atau *post-test*, pada penelitian ini diperoleh melalui tes individu yang diberikan setelah diberikan perlakuan atau treatment berupa pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *Movie Learning*. Tes pasca-perlakuan ini terdiri dari 10 soal, jenis uraian, dengan skala skor 1-5. Berikut adalah hasil pengolahan data nilai tes pasca-perlakuan atau *post-test*. Berdasarkan hasil analisisnya ditemukan bahwa terdapat 4 siswa pada kategori cukup dengan jumlah nilai 223, dan 15 siswa pada kategori baik dengan jumlah nilai 1001 serta 12 siswa pada kategori sangat baik dengan jumlah nilai 1138. Dari data tersebut diperoleh rata-rata nilai tes kemampuan berpikir kritis dari 31 sampel siswa adalah 74,67. Adapun nilai tertinggi adalah 98, dan nilai terendah adalah 55. Berdasarkan uraian tersebut ditemukan bahwa

keterlaksanaan pembelajaran dengan strategi *Movie Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan dapat menambah wawasan melalui pembelajaran dengan audiovisual seperti film atau *movie*.

3. Analisis Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas ditujukan untuk mengetahui data yang dipakai dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27. diperoleh nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 yang menjadikan data penelitian mempunyai nilai yang lebih besar dari taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal sehingga telah memenuhi syarat untuk digunakan pada uji regresi sederhana.

b. Hasil Uji Linearitas

Hasil data yang diperoleh melalui uji linearitas berfungsi dalam mengetahui hubungan antara dua variabel berdasarkan tingkat signifikansinya. Menurut uji linearitas yang telah dilakukan pada SPSS versi 27, diperoleh nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,476 yang menjadikan data penelitian mempunyai nilai yang lebih besar dari taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$. Maka antara variabel X yaitu Strategi *Movie Learning* memiliki hubungan yang signifikan dengan variabel Y dalam hal ini adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

c. Hasil Uji Korelasi

1) Hasil Uji regresi Linear Sederhana

Setelah data penelitian melewati analisis uji prasyarat, dan telah dinyatakan data berdistribusi normal dan terdapat hubungan linier, maka selanjutnya dilakukan uji regresi linier sederhana. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan menganalisa besar pengaruh antara variabel strategi *Movie Learning* (X) dan motivasi belajar sejarah (Y). Berikut hasil uji regresi linear sederhana dengan menggunakan SPSS 27. hasil perhitungan uji regresi linear dalam hasil ini memanfaatkan aplikasi SPSS versi 27 untuk menjawab rumusan masalah dibawah ini ;

Ha : terdapat pengaruh strategi *Movie Learning* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y)

Ho : tidak terdapat pengaruh strategi Movie Learning (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y)

Interpretasi pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan merumuskan persamaan regresi linear sederhana. Adapun rumus persamaan regresi linear sederhana secara umum adalah $Y = a + bX$. Maka diperoleh rumus persamaan regresi linear dengan ketentuan sebagai berikut.

Y : Motivasi Belajar Siswa

a : Nilai konstanta dari tabel Unstandardized Coefficients sebesar 33.682

b : Nilai koefisien regresi sebesar 0,655

$$Y = a + bX$$

$$Y = 33.682 + 0,655 X$$

Dari persamaan regresi linier sederhana tersebut dapat dilihat bahwa nilai koefisien regresi linear sederhana bernilai positif (+), yang menyatakan Movie Learning berpengaruh positif terhadap motivasi belajar sejarah siswa. Hasil uji regresi linear sederhana coefficients diperoleh nilai koefisien (sig) sebesar $0,00 < 0,05$ dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh strategi Movie Learning terhadap motivasi belajar sejarah siswa. Dengan demikian maka H_a diterima dan H_o ditolak.

d. Hasil Uji Signifikansi

Uji hipotesis product moment dengan taraf signifikansi 0,05 dengan R_{tabel} . Uji ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel, strategi Movie Learning (X) dan motivasi belajar (Y). Hasil uji signifikansi menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < \text{ taraf signifikansi } 0,05$. Hal ini berarti strategi Movie Learning (X) berhubungan atau memiliki hubungan dengan motivasi belajar sejarah siswa (Y). Selain itu R_{hitung} mempunyai nilai sebesar $0,718 > R_{tabel}$ sebesar 0,367. Nilai Pearson Correlation lebih besar dari nilai R_{tabel} . Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa strategi Movie Learning (X) berpengaruh dengan motivasi belajar sejarah siswa (Y). Menurut nilai R Square sebesar 0,515 yang berarti besar pengaruh strategi Movie Learning terhadap motivasi belajar sejarah siswa sebesar 51,5% dengan kategori sedang. Sedangkan sisanya sebesar 48,5% pengaruh berasal dari variabel lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, menunjukkan adanya pengaruh yang positif antara variabel X yaitu strategi Movie Learning terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar siswa, sebesar 51,5% dengan kategori sedang, dan berkorelasi sebesar 0,718 dengan kategori kuat. Hal ini berarti strategi Movie Learning berpengaruh terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA IPIEMS Surabaya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chatib (2012) menunjukkan bahwa penerapan strategi Movie Learning dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran karakter yang dilakukan pada sekolah dasar.

Strategi movie learning, yang memanfaatkan film/movie dalam proses pembelajaran, memiliki kesesuaian dengan teori belajar kognitif dalam beberapa aspek yang dapat meningkatkan motivasi belajar, yaitu (1) Film/movie yang menarik dan informatif dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus mereka pada pembelajaran. (2) Penggunaan gambar, suara, dan narasi dalam film/movie dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. (3) Visualisasi dan cerita dalam film/movie dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik dan untuk jangka panjang. (4) Video yang terkait dengan minat dan pengalaman siswa dapat membuat mereka merasa lebih terhubung dengan materi pelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. (5) Proses pembelajaran dengan menggunakan film/movie yang interaktif dan menantang dapat mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas dan merasakan pencapaian, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka.

Hal tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran dengan strategi Movie Learning yang diterapkan pada kelas X-Merdeka 1 melalui aktivitas belajar dengan menonton cuplikan film/movie yang berjudul Walisongo dan Sultan Agung Mataram, serta proses diskusi yang dilakukan dengan bantuan lembar kerja peserta didik (LKPD). Aktivitas pembelajaran sejarah ini menggunakan materi Sejarah Indonesia Masa Islam, lebih khusus membahas mengenai strategi dan tantangan dakwah Walisongo, masa muda Sultan Agung Mataram, dan ambisinya dalam mengusir VOC. Cuplikan film yang disajikan menggugah siswa untuk

menganalisis bagaimana dakwah Walisongo yang mendapatkan tantangan, masa muda Sultan Agung yang dididik dengan nilai-nilai agama dan nilai-nilai luhur, yang menjadikannya seorang Sultan yang berpengaruh bagi kejayaan kerajaan Mataram Islam.

Didukung dengan hasil wawancara beberapa siswa yang menyebutkan bahwa mereka setelah mendapatkan pembelajaran melalui strategi movie learning mereka mendapatkan pemahaman yang bermakna pada proses pembelajaran, mereka juga mengatakan bahwa melalui strategi movie learning mereka mudah untuk menceritakan ulang dan menangkap isi film yang berkaitan dengan materi untuk dijadikan sebagai bahan diskusi serta memberi kesimpulan apa saja yang mereka dapatkan setelah mengikuti pembelajaran dengan strategi movie learning.

Proses pembelajaran dengan strategi Movie Learning berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana dan uji koefisien korelasi product moment dinyatakan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Dengan indikator motivasi belajar ekstrinsik, meliputi ; adanya penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, lingkungan belajar yang kondusif, interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan siswa.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh adalah $Y = 33.682 + 0,655 X$ dengan hasil uji pada Model Summary (R Square) sebesar 0,515, artinya besar pengaruh strategi Movie Learning terhadap motivasi belajar siswa adalah 51,5% dan sisanya 48,5% merupakan variabel lain yang tidak diteliti.

Maka dapat disimpulkan bahwa Strategi Movie Learning berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X SMA IPIEMS Surabaya. Hal ini ditinjau dari hasil uji regresi linear sederhana, sebesar 51,5% dengan kategori sedang, dan berkorelasi sebesar 0,718 dengan kategori kuat. Besar pengaruh strategi Movie Learning dapat dilihat dari hasil uji regresi linear sederhana pada perolehan R Square sebesar 0,515 atau 51,5% dan sisanya 48,5% merupakan variabel lain yang tidak diteliti.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Strategi Movie Learning berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X SMA IPIEMS Surabaya. Hal ini ditinjau dari hasil uji regresi linear sederhana, sebesar 51,5% dengan kategori sedang, dan berkorelasi sebesar 0,718 dengan kategori kuat.

Besar pengaruh strategi Movie Learning dapat dilihat dari hasil uji regresi linear sederhana pada perolehan R Square sebesar 0,515 atau 51,5% dan sisanya 48,5% merupakan variabel lain yang tidak diteliti.

Saran

1. Bagi tenaga pendidik, strategi Movie Learning dapat menjadi salah satu alternatif solusi, namun perlu diperhatikan pula muatan materi dan capaian pembelajaran, agar secara optimal.
2. Bagi peserta didik, penggunaan film atau movie dalam proses pembelajaran dapat membantu proses konstruksi sejarah selain dari proses literasi, sehingga penting untuk mengkondisikan diri dan fokus pada film yang menjadi sumber belajar.
3. Bagi peneliti yang berminat ingin melakukan pengembangan pada penelitian ini diharapkan mampu mengalokasikan waktu, materi pembelajaran, pilihan film, dan kondisi kelas beserta sarana dan prasarannya, agar dapat terlaksana secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Ridwan Sani. 2015. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 1-8 .
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tanangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: Journal Of Education*, 2(1), 64–73.
- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Bruner, J. (1997). *The Prosesof Education A landmark in educational theory*. . Harvad University Press.
- Bukatko, D., & Daehler, M. W. (2012). *Child Development: A Thematic Approach*. Canada: WADSWORTH CENGAGE Learning.
- B. Uno, Hamzah. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Chatib, Munif. (2014). *Gurunya Manusia*. Bandung : Khaifa.
- Davis, J.R. (1976). *Teaching Strategies for College Class Room*, P3G.
- Djaali, (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. hal. 101.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta. hal. 80
- Evans, R. J. (2016). "In Defence of History." Granta Books.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). "NMC/CoSN Horizon Report: 2014 K-12 Edition." The New Media Consortium.
- Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. hal.161
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamzah, M., & Zainuddin, A. (2014). Pengaruh strategi movie learning terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 15 Kota Padang pada materi tentang perjuangan kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam STAIN Padangsidimpuan*, 1(1), 1-11.
- Irianto, I. D. (2019). "Sejarah Nasional dan Identitas Bangsa: Antara Kebebasan dan Kewajiban." *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 89-104.
- Jucius, Michael J. (1991). *Personnel Management*, Illinois: Richard D Iswin Ich.
- Julaeha (2023) Pengaruh Penerapan Strategi Movie Learning Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Martinis Yamin, (2003). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jambi : Gaung Persada Press.
- Mayer, R. E. (2005). *Principles for reducing extraneous processing in multimedia learning: coherence, signaling, and temporal contiguity principles*. The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. New York, NY: Cambridge University Press.
- Mudjiman, Haris. (2007). *Belajar mandiri*. Surakarta,LPP dan UNS Press
- Munadi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Nana Syaodih Sukmadinata, (2003) *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, (2003), hal.64
- Newman & Logan (1971). *Strategi, Policy, And Central Management*. America: Printed in United States.
- Robert Slayin. (2009). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek Jilid 2*, (Jakarta: Indeks, 2009), 105-106.
- A.M, Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sayono, Joko. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah : Dari Pragmatis ke Idealis. Dalam *Jurnal Sejarah dan Budaya*, Vol. 7, No. 1, Hlm. 9-17
- Slameto (1991). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rinneka Cipta.
- Siemens, G. (2005). "Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age." *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Soedarsono, S. (2023). "Pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang." *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 123-145.

Prihartanta, Widayat (2015). Teori-teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, Vol. 1 No. 83 Tahun 2015.

Trianto, A. (2009). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, teori, dan implementasinya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *"21st Century Skills: Learning for Life in Our Times."* Jossey-Bass.

Wang, H., & Wang, L. (2020). "The Importance of History Education in Shaping Responsible Citizenship: A Cross-National Study." *Frontiers in Psychology*, 11, 556.

Wineburg, S., & Reisman, A. (2015). *"Beyond the Bubble Test: How Performance Assessments Support 21st Century Learning."* Jossey-Bass.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya