

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *RESOURCE BASED LEARNING* BERBASIS MUSEUM VIRTUAL INDONESIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMK NEGERI 1 MOJOAGUNG

Arum Ariesta Wardani

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email : arum.20082@mhs.unesa.ac.id

Septina Alrianingrum

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email : septi@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran sejarah berpusat pada guru cenderung dilakukan dengan sumber yang kurang bervariasi dan tidak mengakomodir heterogenitas siswa. Hal ini mengakibatkan hasil pembelajaran yang cenderung rendah. Dari hasil penelitian sebelumnya, model pembelajaran berbasis museum virtual dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Resource Based Learning* berbasis Museum Virtual Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Mojoagung. Rancangan penelitian ini yaitu kuantitatif-eksperimen dengan desain penelitian pre-eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Mojoagung tahun ajaran 2023/2024 semester genap dengan pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian dengan model *Resource Based Learning* dilakukan 2 pertemuan dengan materi proses masuknya Islam di Nusantara, perkembangan Islam di Nusantara, dan akulturasi budaya Islam berbasis media Museum Virtual Indonesia di kelas X Akutansi 2 yang berjumlah 36 siswa. Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen non-tes (angket, observasi, dan dokumentasi) dan tes (pretest dan posttest). Selanjutnya, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis *Paired Sample T Tes*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik dengan nilai sig 2-tailed $0,000 < 0,005$. Data rata-rata nilai postes sebesar $79,31 \geq 31,94$ menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sedangkan hasil angket kesesuaian model dengan teori konstruktif menunjukkan kesesuaian positif dengan persentase sebesar 81,9%. Saran yang dapat diberikan yaitu: (1) bagi sekolah, meningkatkan hasil belajar siswa dengan memotivasi guru untuk lebih meningkatkan metode pengajaran, disamping menemukan dan mengatasi faktor-faktor penyebab lainnya; (2) bagi guru sejarah diharapkan dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan penyampaian materi pembelajaran tertentu, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima konsep-konsep pelajaran.

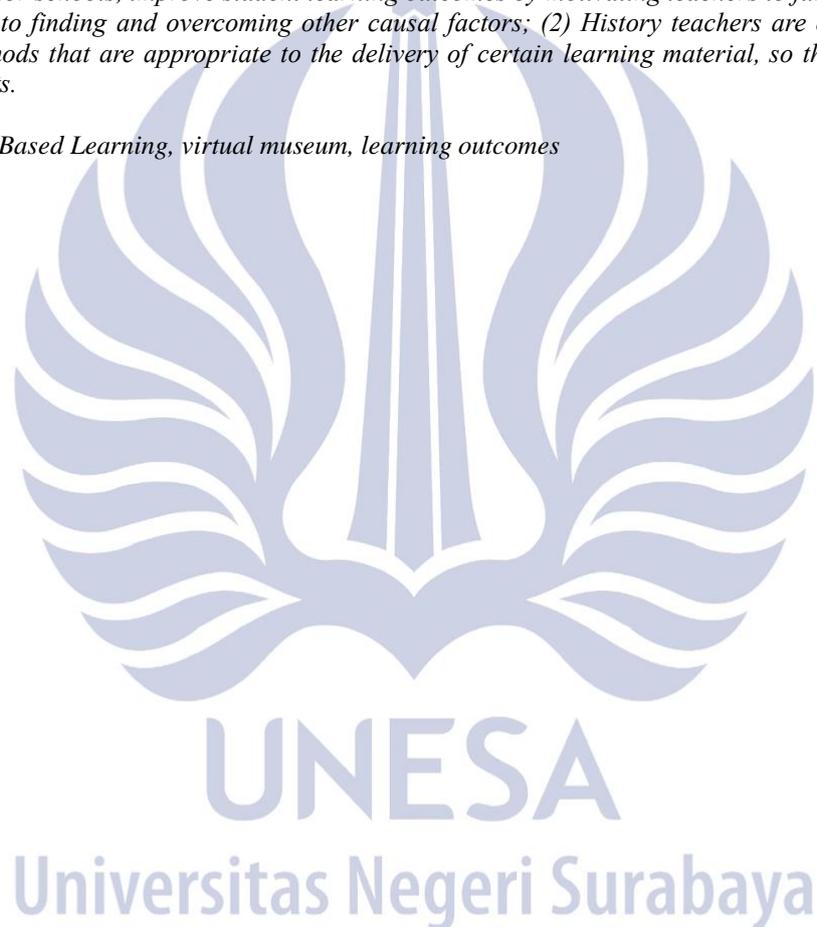
Kata Kunci: *Resource Based Learning*, museum virtual, hasil belajar

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Teacher-centered history learning tends to be carried out with less varied sources and does not accommodate student heterogeneity. This results in learning outcomes that tend to be low. From the results of previous research, a virtual museum-based learning model can influence student learning outcomes. So this research aims to determine the influence of the Resource Based Learning learning model based on the Indonesian Virtual Museum on the learning outcomes of class X students at SMK Negeri 1 Mojoagung. This research design is quantitative-experimental with a pre-experimental research design. The population of this study were students of class Research using the Resource Based Learning model was carried out in 2 meetings with material on the process of the entry of Islam in the archipelago, the development of Islam in the archipelago, and the acculturation of Islamic culture based on the Indonesian Virtual Museum media in class X Accounting 2, totaling 36 students. The data collection process was carried out using non-test instruments (questionnaires, observation and documentation) and tests (pretest and posttest). Next, the data analysis technique used is Paired Sample T Test analysis. The results of the research show that there is an influence between the Indonesian virtual museum-based Resource Based Learning model on student learning outcomes with a 2-tailed sig value of $0.000 < 0.005$. The average post-test score data was $79.31 \geq 31.94$ showing a significant increase. Meanwhile, the results of the model suitability questionnaire with constructive theory showed positive suitability with a percentage of 81.9%. Suggestions that can be given are: (1) for schools, improve student learning outcomes by motivating teachers to further improve teaching methods, in addition to finding and overcoming other causal factors; (2) History teachers are expected to be able to choose learning methods that are appropriate to the delivery of certain learning material, so that students can easily accept lesson concepts.

Keywords: Resource Based Learning, virtual museum, learning outcomes



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, nilai dan norma. Pendidikan memiliki tujuan sebagai pengembangan pengetahuan, pengembangan ketrampilan dan pengembangan karakter. Pendidikan merupakan bagian penting dari pembangunan negara dan bangsa, dan tujuan pendidikan nasional, menurut Pasal 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa.

Pendidikan harus dilakukan dalam tiga komponen: bimbingan, pembelajaran, dan pelatihan. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses memberi siswa kesempatan untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik dikenal sebagai pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya untuk mempengaruhi perasaan, intelektual, dan spiritual siswa sehingga peserta didik belajar. Potensi dan kemampuan siswa akan ditingkatkan dengan belajar yang dirancang oleh guru. Hal ini termasuk berpikir logis, kreatif, memecahkan masalah, dan merekonstruksi pengetahuan, peserta didik harus menerapkan model pembelajaran kontemporer. Pendidikan telah menjadi standar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, dan tugas guru adalah meningkatkan kecerdasan masyarakat.

Dalam proses pendidikan nasional, pelajaran sejarah sangat penting dan tidak dapat ditinggalkan; itu membentuk identitas dan sifat bangsa. Pembelajaran serajah digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pembentukan karakter siswa. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan untuk berpikir tentang masa lalu, menyadari masa lalu, dan membangun nilai-nilai moral bangsa Indonesia berdasarkan idiologi Pancasila sebagai warisan leluhur.

Pembelajaran sejarah melibatkan pemahaman tentang manusia sebagai makhluk sosial yang selalu berubah, dan bahwa kehidupan kita saat ini adalah lanjutan dari masa lalu, sehingga pelajaran sejarah memberikan dasar pengetahuan untuk memahami kehidupan kita saat ini. Pembelajaran sejarah harus menumbuhkan rasa nasionalisme pada siswa dan membuat peserta didik percaya diri sebagai bangsa yang bermartabat seperti leluhurnya.

Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran sejarah mengatakan bahwa siswa harus membangun pemahaman di dalam diri peserta didik sendiri. Pendekatan ini melihat proses pembentukan pengetahuan dari sudut pandang sosial kultural dan personal, dan sama-sama menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam belajar dan pentingnya lingkungan sosial kultural peserta didik. Guru yang mengajar sejarah harus menggunakan sumber belajar yang relevan sesuai dengan materi yang diajarkan dalam kurikulum dan diharapkan mampu menggunakan

berbagai sumber belajar yang tersedia, karena cakupan materi sejarah yang luas. Selain itu, penggunaan sumber belajar yang tidak menarik dapat menyebabkan siswa bosan.

Pada saat ini pembelajaran tidak hanya berpacu terhadap buku saja, memasuki abad 21 memiliki erat kaitannya dengan digitalisasi. Pendidikan akan bertumpu pada literasi digital. Pembelajaran sejarah abad 21 mulai memanfaatkan teknologi dalam penyusunan bahan ajar, sehingga memberi ruang pada peserta didik berinovasi mengembangkan materi ajarnya.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang. Untuk menjadi lebih mudah bagi orang-orang di zaman modern, kualitas pendidikan harus terus maju. Hal ini menempatkan siswa dalam situasi dimana proses pembelajaran dikelilingi oleh berbagai sumber pembelajaran dan layanan pendidikan elektronik. Teknologi berfungsi sebagai salah satu sumber pengetahuan dan referensi dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan modern.

Akibatnya, teknologi telah masuk ke dalam dunia pendidikan untuk memberikan peserta didik berbagai sumber belajar yang lebih beragam. Guru pada saat ini diwajibkan untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam mendesain pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Diera digital saat ini tugas guru tidak hanya sebagai penyaji informasi, melainkan menjadi fasilitator dan motivator yang dapat memberikan waktu kepada peserta didiknya dalam mengeksplor kemampuan belajarnya dalam mencari dan mengolah informasi belajar sendiri. Hal tersebut bertujuan agar guru dapat memanfaatkan ketersediaan informasi teknologi dalam menambah wawasan serta menambah skill dalam merancang dan menyediakan metode yang kreatif dan bervariasi, agar minat belajar peserta didik meningkat. Pengetahuan manusia yang terus meningkat menyebabkan banyak bermunculan teknologi dan berbagai jenis informasi mengenai dunia pendidikan dan lainnya.

Berdasarkan temuan awal peneliti di SMK Negeri 1 Mojoagung, hasil pembelajaran sejarah menunjukkan nilai yang rendah. Pembelajaran sejarah berpusat pada guru (berpusat pada guru) cenderung dilakukan dengan sumber yang kurang bervariasi dan tidak mengakomodir heterogenitas siswa. Hal ini menyebabkan siswa menganggap pelajaran sejarah itu membosankan. Kedua, sebagian besar siswa tidak memahami dengan baik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tidak terlalu terlibat dan terlibat dalam mencari sumber dan referensi pembelajaran. Sumber daya manusia akan menjadi rendah jika pendidikan tidak dapat dikendalikan. Oleh karena itu, perbaikan harus dilakukan dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik. Ketiga, kegiatan pembelajaran berarti penggunaan strategi, pendekatan, metode, teknik, dan media untuk membangun proses belajar. Ini termasuk membahas materi dan melakukan pengalaman untuk

mencapai tujuan belajar.

Dengan demikian, peneliti menemukan bahwa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah. Dalam model pembelajaran *Resource Based Learning* berbasis Museum Virtual Indonesia, siswa dapat dihadapkan secara langsung dengan berbagai sumber belajar secara individual atau berkelompok, dan semua kegiatan yang terkait dengannya dapat dilakukan. Model pembelajaran berbasis sumber adalah implementasi dari paradigma kontrusivisme. Dalam model ini, guru berfungsi hanya sebagai fasilitator daripada sebagai sumber utama. Hal tersebut berkaitan bahwa guru tidak sebagai teacher center melainkan sebagai fasilitator. Sebagai seorang fasilitator, guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan mendukung perkembangan peserta didik. Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat mencari tahu pengetahuannya sendiri melalui proses diskusi ataupun menelusuri sumber belajar secara mandiri.

Dalam hal ini, menggunakan berbagai sumber belajar akan membuat proses pembelajaran menjadi efektif, terutama untuk siswa SMK. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar. Sumber belajar dapat beragam, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, museum, buku pelajaran, media online, dan perpustakaan. Semua jenis sumber belajar ini akan mendukung perkembangan potensi siswa dalam pembelajaran. Di luar sekolah, siswa dapat mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran yang bermanfaat, seperti mengunjungi museum.

Dunia telah mengalami banyak perubahan, antara lain karena dorongan perilaku manusia yang menuntut perubahan dalam penggunaan teknologi informasi. Tidak semua orang menggunakan teknologi pendidikan untuk belajar, meskipun itu bukan hal yang baru. Dunia pendidikan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi saat ini yang menghasilkan sumber belajar dan media belajar yang berbasis multimedia. Guru sekarang dapat menggabungkan metode pembelajaran dan media pembelajaran berbasis teknologi dengan fitur pembelajaran baru. Salah satu contoh kemajuan teknologi adalah kerjasama Kemendikbud dengan berbagai museum untuk menyediakan Museum Virtual.

Museum virtual adalah evolusi dari museum konvensional dan dapat diakses oleh semua orang, termasuk siswa. Museum virtual memberi siswa kesempatan untuk melihat dan melihat dunia sekitar secara keseluruhan. Fitur-fiturnya, seperti, (1) siswa dapat mengakses semua informasi tentang benda atau barang yang ada di museum, (2) siswa dapat melihat video yang menjelaskan secara detail tentang koleksi yang ada, dan (3) siswa dapat melihat dan mengamati dunia sekitar secara keseluruhan. Selain itu, siswa dapat melihat cerita dalam video yang disediakan oleh beberapa museum. Proses Islamisasi di Nusantara adalah contohnya. Museum ritual digunakan sebagai alat inovatif untuk pembelajaran dalam penelitian ini.

Museum memainkan peran penting dalam pendidikan, dan keberadaan peserta didik sangat penting untuk proses pembelajaran. Museum dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang interaktif dan mendalam, dan peran peserta didik sebagai sumber pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Museum juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran: sebagai sumber pembelajaran, museum menjadi tempat bagi siswa untuk mencari tahu dan belajar, dan sebagai media pembelajaran, museum menjadi tempat bagi siswa untuk mencari tahu dan belajar. Dengan menggunakan museum virtual, pembelajaran dapat memberikan fakta dan manfaat sejarah kepada siswa, khususnya peserta didik ini akan mencegah siswa bosan dan menghadapi kesulitan.

Peneliti telah mencapai kesimpulan dari penelitian sebelumnya, yaitu model pembelajaran berbasis sumber daya berbasis museum virtual dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Akibatnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh model pembelajaran berbasis sumber daya berbasis museum virtual di Indonesia terhadap hasil belajar siswa. Ada beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya, tetapi penelitian ini menggunakan Berdasarkan penjelasan peneliti di atas, penelitian akan dilakukan dengan judul **“Pengaruh Model *Resource Based Learning* Berbasis Museum Virtual Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Di SMK Negeri 1 Mojoagung”**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain preeksperimen. Pemilihan metode kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Pendekatan ini bertujuan untuk menyelidiki fenomena dengan cara mengumpulkan data yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik untuk memahami hubungan sebab akibat dan pola dalam data penelitian. Dengan demikian penelitian kuantitatif memfokuskan pada pengukuran dan analisis data untuk memperoleh pemahaman yang objektif. Penelitian ini dilakukan untuk menentukan adakah pengaruh dari model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia (X) terhadap hasil belajar (Y). Hal tersebut memungkinkan untuk analisis yang lebih mendalam dan generalisasi yang lebih kuat tentang efektivitas model pembelajaran dalam konteks yang spesifik. Berikut gambaran desain *One Group Pretest-Posttest* :

O1 X O2

Keterangan :

O1 : Hasil Pretest

O2 : Hasil Posttest

X : Perlakuan yang diterapkan oleh peneliti

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Model Resource Based Learning Berbasis Museum Virtual

Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran Resource Based Learning berbasis museum virtual Indonesia bertujuan untuk mengamati dan menilai sejauh mana model pembelajaran diterapkan. Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran terdapat 2 lembar penilaian, yaitu pertemuan pertama dan kedua. Berikut hasil analisis dari lembar observasi.

Hasil Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Model Resource Based Learning Berbasis Museum Virtual pada pertemuan 1&2

No	Kegiatan	Ya	Persentase
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam	√	100%
2.	Guru memimpin peserta didik untuk berdoa	√	100%
3.	Guru memimpin peserta didik untuk menyanyikan lagu Nasional Indonesia	√	100%
4.	Guru melakukan absensi peserta didik	√	100%
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	100%
6.	Guru mendemonstrasikan model pembelajaran yang dilaksanakan	√	100%
7.	Guru melakukan tanya jawab	√	100%
8.	Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok (setiap kelompok berisi 6 peserta didik)	√	100%
9.	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik	√	100%
10.	Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab	√	100%
11.	Guru memberikan penjelasan materi secara singkat	√	100%
12.	Guru memberikan informasi mengenai sumber-sumber belajar yang luas dan beraneka ragam	√	100%
13.	Guru dan peserta didik menyepakati penggunaan media pembelajaran	√	100%
14.	Guru memeberikan tugas	√	100%
15.	Guru meminta peserta didik untuk mampu	√	100%

	mengidentifikasi dalam memilih informasi		
16.	Guru meminta peserta didik untuk mengelola sumber informasi yang ditemukan	√	100%
17.	Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan secara optimal dan efisien	√	100%
18.	Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerja masing-masing	√	100%
19.	Guru dan peserta didik melakukan diskusi dan tanya jawab	√	100%
20.	Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran	√	100%
21.	Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi	√	100%
22.	Guru dan peserta didik melkaukan tanya jawab (guna mengetahui ketercapaian materi)	√	100%
23.	Guru memberikan motivasi dan pesan moral	√	100%
24.	Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa	√	100%

Berdasarkan table di atas maka dapat disimpulkan kegiatan pembelajaran melalui model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual berjalan secara lancar dan terlaksana secara penuh. Hal ini ditunjukkan melalui skor rata-rata yang sudah diperhatikan guru sejarah ketika pembelajaran memperoleh rata-rata 100% yang menandakan bahwa keseluruhan kegiatan terlaksana secara maksimal. Dengan demikian keterlaksanaan pembelajaran melalui model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia berjalan maksimal dan menghasilkan prosentase **100%** yang termasuk kategori **Sangat Baik** dan bisa diterapkan pada materi sejarah selanjutnya.

2. Hasil Analisis Angket Respon Model Pembelajaran Resource Based Learning berbasis Museum Virtual Indonesia

Angket respon penggunaan *Resource Based Learning* berbasis museum virtual digunakan untuk mengukur respon atau tanggapan peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran. Angket ini digunakan sebagai acuan pengaruh yang diberikan model terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil pengumpulan data yang digunakan dianalisis untuk diketahui besar pengaruh

yang diperoleh. Berikut disajikan tabel prosentase hasil analisis angket respon penggunaan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual sebagai berikut :

Hasil Analisa Angket Model Pembelajaran Resource Based Learning berbasis Museum Virtual Indonesia

No.	Pernyataan	Persentase	Kategori
1	Model RBL lebih bermanfaat untuk belajar Sejarah	81,9%	Sangat Baik
2	Menurut saya, model RBL dalam pembelajaran Sejarah menjemukan	88%	Sangat Baik
3	Belajar Sejarah dengan menggunakan model RBL membuat mengetahui beraneka ragam sumber belajar	83%	Sangat Baik
4	Model RBL membuat saya kesulitan mencari sumber belajar yang tepat	86%	Sangat Baik
5	Model RBL mendorong saya untuk belajar lebih aktif	79%	Baik
6	Model RBL membuat saya kurang aktif dalam pembelajaran	79%	Baik
7	Belajar Sejarah menggunakan RBL melatih saya untuk lebih kreatif dan inovatif dalam belajar	85%	Sangat Baik
8	Menurut saya, model RBL membuat saya tertekan	78%	Baik
9	Belajar Sejarah menggunakan model RBL membuat saya lebih memahami materi	79%	Baik
10	Saya mengerti materi, saat belajar Sejarah	80%	Sangat Baik

	menggunakan model RBL		
11	Belajar Sejarah menggunakan RBL saya merasa lebih termotivasi	87%	Sangat Baik
12	Model RBL membuat pelajaran Sejarah lebih menarik untuk dipelajari	90%	Sangat Baik
13	Belajar Sejarah menggunakan model RBL membuat materi mudah diingat	89%	Sangat Baik
14	Belajar Sejarah menggunakan model RBL melatih saya untuk mengerjakan soal dengan tepat	89%	Sangat Baik
15	Belajar Sejarah menggunakan model RBL kurang bermanfaat untuk belajar Sejarah	92%	Sangat Baik
16	Belajar Sejarah dengan model RBL membuang waktu belajar saya	79%	Baik
17	Belajar Sejarah dengan model RBL membuat saya lebih efisien dalam belajar Sejarah	80%	Sangat Baik
18	Model RBL mendorong saya untuk menukan ide-ide baru	76%	Baik
19	Belajar Sejarah menggunakan RBL dapat mengeksplorasi diri saya sendiri	75%	Baik
20	Saya merasa rugi belajar Sejarah menggunakan model RBL	55%	Kurang
Rata-Rata		81,9%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil analisis angket respon penggunaan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia pada pembelajaran Sejarah Kerajaan Islam di X AK

2 SMKN 1 Mojoagung pada 2 kali pertemuan tatap muka. Hasil tersebut menerangkan bahwa respon peserta didik terhadap model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia sangat baik, dimana hasil ini diperoleh melalui 36 responden. Dari soal nomor 2 yang membahas kemudahan belajar dan memahami materi sejarah saat belajar menerangkan adanya keinginan belajar peserta didik dengan kata lain peserta didik lebih antusias dan mampu meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia sangat cocok diterapkan pada pembelajaran sejarah di kelas dengan rata-rata penerapan yang diperoleh sebesar 81,9%.

3. Hasil Analisis Pre-Test dan Pos-Test

Soal pretes dan postes digunakan untuk melihat perkembangan hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model *resurce based learning* dengan sesudah penerapan model. Dengan adanya tes soal ini pengajar dapat mengetahui hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam bentuk rata-rata sebelum dan sesudah penerapa sebagai berikut :

Hasil Perbandingan Rata-Rata Pre-test dan PostTest Statistics

		Pretes	Postes
N	Valid	36	36
	Missing	0	0
	Mean	31.94	79.31
	Median	35.00	80.00
	Std. Deviation	7.679	7.852

Berdasarkan hasil statistika frekuensi di atas diketahui perbandingan sebelum penerapan dengan sesudah penerapan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia terdapat pengaruh. Hal ini dibuktikan melalui nilai mean yang diperoleh pretes sebesar 31.94, sedangkan postes 79.31. Selain itu, standar deviation antara kedua soal yang sudah dikerjakan juga berbeda. Dengan demikian dapat diketahui bahwa model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UJI PRASYARAT

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu melihat persebaran data yang digunakan dalam penelitian. Syarat dalam uji normalitas yaitu data harus normal dengan $\text{sig} > 0,05$.

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		36	36
Normal Parameters ^a	Mean	31.94	79.31
	Std. Deviation	7.679	7.852
Most Extreme Differences	Absolute	.206	.202
	Positive	.179	.151
	Negative	-.206	-.202
Kolmogorov-Smirnov Z		1.234	1.211
Asymp. Sig. (2-tailed)		.095	.106

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil angket di atas maka diketahui bahwa Sig pretes $0,95 \geq 0,05$ dan postes $0,106 \geq 0,05$ yang menandakan bahwa persebaran data yang diperoleh peneliti sudah dikatakan normal. Hasil pendukung lain juga disebutkan dari selisih nilai pre postes setelah diterapkan model *resource based learning* berbasis museum virtual. Alasan peneliti menggunakan uji One sample Kolmograv Smirnov karena data yang digunakan dalam penelitian ini tidak lebih dari 100 responden. Melihat hasil yang diperoleh melalui uji statistika tersebut menandakan bahwa data normal dan persebaran data mendekati diagonal.

2. Uji Homogenitas

Setelah data penelitian dinyatakan normal maka langkah selanjutnya yaitu melihat hasil uji homogenitas untuk mengetahui data yang digunakan sudah homogen. Hal ini dapat dilihat seperti pada hasil analisis berikut :

Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.004	1	70	.950
	Based on Median	.010	1	70	.920
	Based on Median and with adjusted df	.010	1	69.652	.920
	Based on trimmed mean	.058	1	70	.810

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi dari rata-rata data penelitian bernilai 0,950. Hal tersebut menandakan bahwa data sudah homogen karena di atas nilai 0,05 sehingga data dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis dan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Uji Hipotesis Menggunakan Paired Sample T Test

Setelah melakukan uji syarat yaitu normalitas dan homogenitas maka langkah

selanjutnya yang harus dilakukan peneliti yaitu melihat pengaruh dari penerapan model *resource based learning*. Pengaruh ini dapat diketahui melalui hasil uji signifikansi 2 tailed dari penerapan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia dengan perbandingan sebelum penerapan. Adapun model dianggap berpengaruh apabila nilai sig (2 tailed) $\leq 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima yang menandakan adanya pengaruh yang signifikan. Memenuhi uji tersebut disajikan data uji Paired sample t Test sebagai berikut:

Hasil Uji Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-47.369	10.589	1.765	-50.944	-43.778	-6.836	35	.000

Berdasarkan tabel 4.8 di atas maka diketahui sig 2-tailed memiliki nilai $0,000 < 0,005$ maka sesuai ketentuan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh antara model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun besar pengaruh dapat diketahui melalui nilai R Square pada regresi sebagai berikut :

4. Analisis Hasil Uji Regresi Persentase

Uji ini digunakan untuk melihat besar pengaruh penggunaan model pembelajaran Resource Based Learning berbasis museum virtual Indonesia terhadap hasil belajar. Berikut Hasil Uji Regresi Presentase:

Hasil Uji Regresi Presentase Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.789 ^a	.622	.611	1.54325

a. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan data model *summary* di atas diketahui nilai presentase pengaruh dari penerapan model *resource based learning* berbasis museum virtual sebesar 62%. Sedangkan pada 38% lainnya

dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian penulis seperti rasa kesenangan belajar peserta didik ketika menggunakan model yang lain, faktor lingkungan maupun teman satu kelompok. Namun di lain sisi hubungan antara 2 variabel juga terbukti melalui hasil nilai R sebesar 78% yang menandakan hubungan positif antara dua variabel.

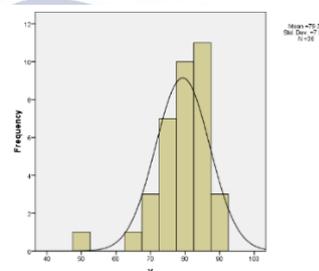
5. Analisis Statistika Perbandingan Rata-Rata

Hasil Analisis Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	31.94	36	7.679	1.280
Posttest	79.31	36	7.852	1.309

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai rata-rata yang diperoleh antara pretes dan postes terdapat perbedaan. Dimana jarak antara nilai keduanya sebesar 47,37, dengan kata lain terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia. Selain itu, jarak antara kedua data juga memiliki perbedaan yang dapat dilihat dari hasil *standar deviation*.

Peneliti juga melakukan uji kurva dari data penelitian hasil belajar postes peserta didik kelas X Akutansi 2 SMKN 1 Mojoagung untuk mengetahui besar bentuk kurva yang diperoleh. Adapun hasil kurva dari hasil belajar postes peserta didik sebagai berikut :



B. PEMBAHASAN

Dari analisis data melalui soal pretes dan postes diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas. Selain itu, saat pelaksanaan peneliti juga melakukan observasi mengenai model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia yang sudah diterapkan. Hal ini berkaitan dengan kondisi kelas X AK 2 SMKN 1 Mojoagung bahwa melalui model *Resource Based Learning* peserta didik di kelas cenderung lebih fokus belajar dengan santai, mudah paham, dan menarik. Selain itu, beberapa peserta didik lainnya juga mengungkapkan model ini cenderung tidak kaku, lebih aktif dan peserta didik aktif bertanya ketika mengalami kesulitan.

Dalam penerapan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan

agar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal pertama yang perlu dilakukan yaitu memancing atau memberikan pertanyaan bagi peserta didik tentang materi sejarah yang diajarkan untuk mendapatkan informasi yang relevan. Kemudian, langkah kedua yaitu bertanya mengenai materi Sejarah Kerajaan Islam kepada peserta didik dan apa yang mereka temukan sumber yang terdapat dalam museum virtual terkait materi yang sedang dibahas.

Langkah ketiga yaitu mengidentifikasi kemampuan dan pemahaman peserta didik tentang informasi atau sumber yang sudah diperoleh terutama untuk menguatkan penugasan infografis Sejarah Kerajaan Islam yang sudah diberikan oleh peneliti kepada peserta didik. Melalui hal ini peserta didik diberikan kebebasan dalam mengumpulkan informasi secara museum virtual baik berupa arsip atau dokumen.

Langkah yang dilakukan selanjutnya yaitu peserta didik mengumpulkan penugasan yang sudah dilakukan melalui analisis waktu presentasi infografis mengenai informasi yang sudah diperoleh selama pembelajaran melalui *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia. Penerapan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia ini cocok untuk peserta didik secara mandiri mencari pemahaman dan pengetahuan mereka.

Penerapan pembelajaran di kelas pun juga berjalan dengan maksimal dimana peserta didik cenderung lebih aktif bertanya dan mencari informasi. Hal ini membuktikan bahwa adanya rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi sejarah yang diberikan. Melalui keinginan tahu maka hasil belajar akan muncul dan menjadi motivasi peserta didik dalam memperoleh nilai yang maksimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ani Cahyani (2019) yang mengungkapkan bahwa belajar menganalisa sumber berarti belajar secara terbuka, mudah diakses dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu pendapat ini diperkuat oleh Jean Piaget bahwa pada usia 11 tahun ke atas kemampuan anak cenderung berpikir abstrak dan hipotesis. Oleh karena itu, Pembelajaran harus mencakup masalah-masalah yang memerlukan pemikiran kritis dan analisis, seperti diskusi, perencanaan proyek dan eksperimen ilmiah yang lebih kompleks. Seperti halnya yang peneliti laksanakan di kelas, peserta didik cenderung diberikan kesempatan menganalisis masalah yang dihadapi kemudian mencari solusi dengan menambah pengetahuan sumber materi pelajaran sejarah mereka dari *museum virtual*. Hal ini berdampak pada kemampuan menganalisa secara kritis bahan atau materi yang diperlukan dari digilib museum virtual yang digunakan.

Selain itu, melalui presentase penerapan pembelajaran di kelas dari model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia ditemukan bahwa rata-rata peserta didik menyukai

atau lebih suka dengan model pembelajaran ini dibandingkan konvensional atau ceramah. Model pembelajaran konvensional umumnya sekarang menjadi hal yang membosankan bagi peserta didik karena penuh hafalan dan penjelasan yang membuat mudah lelah dan mengantuk. Peserta didik cenderung tertarik dengan model pembelajaran yang menggunakan aktivitas gerak tangan, atau tubuh sehingga tidak mudah mengantuk. *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia menuntut peserta didik bergerak menggunakan tangan untuk mencari informasi secara virtual dan berdiskusi dengan teman lainnya. Penerapan ini cocok apabila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang tergolong kurang karena model pembelajaran yang kurang memenuhi minat belajar mereka.

Hasil membuktikan bahwa model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik melalui angket respon penggunaan model yang mendapatkan presentase sebesar 81,9% yang menandakan bahwa penerapan model ini sangat baik. Faktor yang menentukan keberhasilan pengaruh ini dikarenakan saat penerapan peneliti menerapkan keseluruhan pembelajaran sesuai dengan pedoman dan juga model *resources based learning* dengan maksimal sehingga hasil dari peserta didik sangat bagus. Selain itu, dari hasil pertanyaan respon peserta didik pada pertanyaan nomor 9 mengenai pemahaman peserta didik serta nomor 13 mengenai daya ingat peserta didik memperoleh kategori baik dan sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik cenderung memberikan respon positif terhadap model *resource based learning* berbasis virtual dan memberikan pengaruh. Sesuai dengan teori Ani Cahyani (2019) bahwa belajar dengan terbuka akan memberikan pemahaman lebih cepat.

Selain itu, hasil uji hipotesis atau tujuan penelitian juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas X AK 2 melalui hasil uji *Paired Sample T Test* antara kelas sebelum penerapan model dengan sesudah menghasilkan sig 2-tailed di bawah 0,05 memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan pretes dan postes nilai standar deviation postes lebih besar dari pretes. Kemudian hal ini diuji coba melalui uji hipotesis penggunaan model *Resource Based Learning* terhadap hasil belajar menghasilkan sig 2 tailed $0,00 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh signifikan yang diperoleh dari penerapan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual.

Dalam membuktikan pengaruh yang diperoleh tersebut, peneliti juga melakukan perbandingan nilai rata-rata antara pretes dan postes untuk melihat peningkatan nilai yang diperoleh. Diketahui bahwa melalui hasil statistika rata-rata nilai postes sebesar $79,31 \geq 31,94$ yang menandakan adanya peningkatan setelah penerapan model *resources based learning*. Adapun peningkatan yang dihasilkan yaitu sebesar

47.37. Hal tersebut menandakan bahwa penerapan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terbukti saat pembelajaran yang sudah dilakukan peneliti peserta didik cenderung sering bertanya dan mencari informasi secara mandiri. Selain itu, presentase pengaruh yang diberikan yaitu sebesar 62% yang menandakan pengaruh yang diberikan tergolong baik dan membawa dampak. Oleh karena itu, model *resource based learning* menjadi rekomendasi yang dapat diterapkan pada pembelajaran sejarah berikutnya. Akan tetapi, dari presentase 100% masih terdapat kekurangan model ini sebesar 38% yang terlihat ketika penerapan pembelajaran di kelas. Hasil ini dipengaruhi oleh faktor lain yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik X Akutansi SMKN 1 Mojoagung seperti model pembelajaran lain yang cenderung menarik, kerja sama dalam tim ketika mengerjakan lembar kerja yang diberikan, rasa bahagia yang dirasakan peserta didik baik dari faktor lingkungan, teman, maupun guru.

Penerapan museum virtual yang dikolaborasi dengan model pembelajaran *resource based learning* peserta didik cenderung melatih kemandirian belajar ketika mencari informasi mengenai materi sejarah yang diberikan. Mereka tampak antusias ketika mencari sumber di virtual museum nasional yang diakses ketika pembelajaran di kelas. Peserta didik mampu menganalisa beragam peninggalan yang berkaitan dengan Sejarah Kerajaan Islam yang berada di dalam museum virtual. Selain itu, peserta didik juga dapat mengakses peninggalan sejarah lainnya di dalam museum di luar materi Sejarah Kerajaan Islam sehingga ilmu yang diperoleh cenderung lebih luas dan mudah dipahami. Berbeda halnya dengan model pembelajaran sejarah satu arah yaitu ceramah peserta didik cenderung rame dan banyak yang mengantuk. Peran model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia memang memberikan dampak nyata terhadap hasil belajar peserta didik, namun di lain hal tersebut masih terdapat pengaruh dari luar yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti model atau media pembelajaran yang lain.

Menurut hasil pembahasan yang sudah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa penggunaan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia terhadap hasil belajar dapat dijadikan model pembelajaran sejarah yang lebih bervariasi. Respon peserta didik terhadap *Resource Based Learning* juga sangat baik artinya memiliki pengaruh bahkan menurut hasil penelitian olah data memiliki pengaruh yang lebih kuat. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian yang sudah dilakukan memiliki dampak terhadap pembelajaran sejarah di X Akutansi 2 SMKN 1 Mojoagung dibuktikan melalui hasil olah data dan juga wawancara. Hasil yang diperoleh yaitu adanya

peningkatan hasil belajar nilai postes dibandingkan pretes sebesar 47.37 peserta didik.

Namun demikian, keterbatasan penelitian yang sudah dilakukan hanya pada kondisi kelas saat pembelajaran yang kondusif terkadang satu dua peserta didik ada yang rame. Model ini dinyatakan berhasil menjadi model pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik dan rata-rata peserta didik menyatakan bahwa model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar selama pembelajaran sejarah.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya, simpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X AK 2 SMKN 1 Mojoagung. Hal ini didukung dengan hasil uji analisa data yang diperoleh dengan uji hipotesis nilai sig 2 tailed sebesar $0,00 < 0,05$ yang menandakan adanya pengaruh model pembelajaran yang diterapkan. Besar pengaruh yang diberikan dari penerapan model ini yaitu 62% dalam kategori baik. Dalam membuktikan hal tersebut peneliti melihat hasil rata-rata dari pretes dan postes terdapat selisih rata-rata yaitu $79,31 \geq 31,94$ menandakan adanya selisih sebesar 47,37. Artinya terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah menerapkan model *resource based learning* berbasis museum virtual. Selain itu, model pembelajaran ini diterima dengan sangat baik oleh peserta didik, yang merasa lebih fokus, aktif, dan tertarik selama proses belajar. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam bertanya dan mencari informasi secara mandiri, yang mencerminkan peningkatan motivasi dan partisipasi dalam kelas.

Pernyataan di atas didukung dengan hasil angket respon penggunaan model pembelajaran *resource based learning* yang diisi peserta didik kelas X Akutansi 2 sebanyak 36 peserta didik memperoleh presentase 81,9%. Hal tersebut mencerminkan kategori sangat baik dan direkomendasikan pada pembelajaran sejarah selanjutnya. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan, seperti kondisi kelas yang kadang tidak kondusif, secara keseluruhan, model *Resource Based Learning* berbasis museum virtual Indonesia terbukti efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Model ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini layak untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di dalam

kelas.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti merasa perlu untuk memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, khususnya SMKN 1 Mojoagung secara terus menerus dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memotivasi guru untuk lebih meningkatkan metode pengajaran, disamping menemukan dan mengatasi faktor-faktor penyebab lainnya.
2. Kepada guru, khususnya guru bidang studi sejarah diharapkan dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan penyampaian suatu materi pembelajaran tertentu sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima konsep-konsep pelajaran dan selanjutnya peserta didik akan lebih giat lagi belajar, sehingga dengan itu juga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
3. Kepada peneliti selanjutnya dapat memperdalam penelitian ini dengan memasukkan analisis komparatif terhadap efektivitas model *Resource Based Learning* (RBL) berbasis Museum Virtual Indonesia dengan model pembelajaran konvensional di SMK Negeri 1 Mojoagung. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi secara mendalam faktor-faktor kontekstual yang mempengaruhi penerimaan dan efisiensi implementasi model ini, seperti kesiapan teknologi sekolah, partisipasi aktif siswa dalam eksplorasi materi sejarah, dan persepsi guru terhadap pendekatan pembelajaran inovatif ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir and Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2016.
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin. "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital." *Seminar Nasional Dies Natalis 62-1* (2023): 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.
- Angga, Angga, Yunus Abidin, and Sofyan Iskandar. "Penerapan Pendidikan Karakter Dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1046–54. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>.
- Ani Cahyani. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002.
- Birsyada, Muhammad Iqbal, Dhiniaty Gularso, M. Fairuzabadi, Muhammad Khidir Baihaqi, Muhammad Abdu, and Ardhyansyah Wahyu Setiaji. *Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media, 2022.
- Erlangga, Gery, Amajida Triska Meilia, Nurul Hidayah, and Jaja Miharja. "Museum Virtual Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Program Kampus Mengajar 2 Di SDI Azzahro Tangerang." *Historiography* 2, no. 3 (2022): 453. <https://doi.org/10.17977/um081v2i32022p453-463>.
- Faizah, Silviana Nur. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran." *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 2 (2020): 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>.
- Fathurrohman. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum*, n.d.
- Habe, Hazairin, and Ahiruddin Ahiruddin. "Sistem Pendidikan Nasional." *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis* 2, no. 1 (2017): 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>.
- Hanna N, 1989, "Pretreatment with Paracetamol Inhibits Metabolism of Enflurane in Rats," *British Journal of Anaesthesia*, vol 4, hal 429–33, <https://doi.org/10.1093/bja/62.4.429>.
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.
- Kelas, D I, Dengan Power, Bagi Generasi, and Melaningrum Andarwati. "Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan" 2, no. 1 (2019): 64–81.
- Luckin, Rosemary, and Mutlu Cukurova. "Designing Educational Technologies in the Age of AI: A Learning Sciences-Driven Approach." *British Journal of Educational Technology* 50, no. 6 (2019): 2824–38. <https://doi.org/10.1111/bjet.12861>.
- Marpelina, Leni, Rahmat Fajar Asrofin, Magister Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret, and Jawa Tengah. "Eksistensi Museum Virtual Masa Pandemi" 8 (2022): 45–66. <https://doi.org/10.36424/jpsb.v8i1.282>.
- Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd, M.Pd Evi Chamalah, S.Pd., and M.Pd Oktarina Puspita Wardani, S.Pd. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Cetakan ke. Semarang: Unissula Press, 2013.
- Muhammad Fathurrohman. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Nana sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cetakan ke. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Sa'diyah, Iis Halimatus, and Jani Jani. "Pengaruh Model Pembelajaran Resource Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips Siswa

Kelas Viii Smpn 2 Kalidawir Tulungagung.”
*Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan
Teknologi* 10, no. 3 (2023): 1159–66.
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.905>.

Setiawan, Andi M. *Belajar Dan Pembelajaran*. Cetakan
ke. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.

Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan Ke.
Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.

Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, n.d.

