

BAB II

KAJIAN TEORI, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

Efektivitas dapat diartikan sangat beragam terkait dengan bidang keahlian dan tergantung pada konteks apa efektivitas tersebut digunakan. Menurut Gie (1989:147), efektivitas adalah suatu keadaan yang mengandung pengertian mengenai terjadinya suatu efek atau akibat yang dikehendaki. Kalau seseorang melakukan perbuatan dengan maksud tertentu yang memang dikehendaki, maka orang itu dikatakan efektif kalau menimbulkan akibat sebagaimana yang dikehendakinya.

Efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya. (Hidayat, 1986:7).

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu hal dapat dikatakan efektif apabila hal tersebut sesuai dengan dengan yang dikehendaki. Efektivitas dapat diartikan sebagai suatu proses pencapaian suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Semakin besar presentase target yang dicapai semakin tinggi efektivitasnya.

Suatu usaha atau kegiatan dapat dikatakan efektif apabila usaha atau kegiatan tersebut telah mencapai tujuannya.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan, peserta merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, membawa kesan, sarana dan fasilitas memadai, materi dan guru profesional. Tinjauan utama efektivitas pembelajaran adalah *outputnya*, yaitu kompetensi siswa.

Efektivitas dapat dicapai apabila semua unsur dan komponen yang terdapat pada sistem pembelajaran berfungsi sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ditetapkan. Efektivitas pembelajaran dapat dicapai apabila rancangan pada persiapan, implementasi, dan evaluasi dapat dijalankan sesuai prosedur serta sesuai dengan fungsinya masing-masing.

2. Pembelajaran IPS Materi Sejarah

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Sugihartono, dkk (2007:80) pembelajaran sebagai aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses pembelajaran tidak hanya lingkungan ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran merupakan proses komunikatif-interaktif antara sumber belajar, guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran juga merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan dan pembelajaran itu hanya terjadi di dalam kelas. Jadi pembelajaran itu adalah upaya mengoptimalkan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan atau upaya mengarahkan aktivitas siswa kearah aktivitas belajar. Dalam pembelajaran itu terdapat interaksi antara guru dengan siswa atau peserta didiknya. Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun menjadi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. (Hamalik, 2001:57).

Dari berbagai macam pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran itu adalah proses dan upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik atau guru kepada peserta didik atau siswa yang memberikan pengetahuan dan melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran untuk menciptakan sistem lingkungan

dengan macam-macam model pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan efektif.

b. Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. (Slameto, 2003:2)

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut rebel yang dikutip oleh Sugihartono, dkkmendefinisikan belajar dalam 2 pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Sugihartono (2007:74) menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

c. Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri belajar adalah sifat atau keadaan yang khas yang dimiliki oleh perbuatan belajar. Menurut Sugihartono (2007:74) ada beberapa tingkah laku yang dikategorikan sebagai prilaku belajar, ciri-cirinya sebagai berikut:

1). Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar

Suatu prilaku digolongkan sebagai aktifitas belajar apabila pelaku menyadari terjadinya perubahan tersebut atau sekurang-kurangnya merasakan adanya suatu perubahan dalam dirinya misalnya menyadari pengetahuan bertambah.

2). Perubahan bersifat kontinu dan fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi pada diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan selanjutnya akan berguna bagi kehidupan atau bagi proses belajar berikutnya misalnya jika seorang anak belajar membaca maka ia akan mengalami perubahan dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca.

3). Perubahan bersifat positif dan aktif

Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari proses belajar apa bila perubahan itu bersifat positif dan aktif. Dikatakan positif apabila prilaku bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

4). Perubahan bersifat permanen

Perubahan yang terjadi karena belajar bersifat menetap atau permanen. Misalnya kecakapan seorang anak dalam bermain sepeda setelah belajar tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus dimiliki bahkan akan makin berkembang kalau terus dipergunakan atau dilatih.

5). Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku dalam belajar mensyaratkan adanya tujuan yang akan dicapai oleh pelaku belajar dan terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik.

6). Perubahan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkat secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

d. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar itu ialah suatu pedoman dalam proses belajar untuk menuju hasil belajar yang memuaskan. Adapun prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli, diantaranya: menurut Dimiyati dan Mujiono (2006:42) mengemukakan bahwa prinsip-

prinsip dalam belajar itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, tantangan, balikan, dan penguatan serta perbedaan individual.

1). Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar karena tanpa perhatian tidak akan terjadi prose pembelajaran. Perhatian itu merupakan pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu objek atau banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktifitas yang dilakukan. Sedangkan motivasi dalam belajar adalah tenaga yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Motivasi berkaitan dengan minat, apabila siswa mempunyai minat terhadap pelajaran mereka akan cenderung timbul motivasi untuk mempelajarinya.

2) Keaktifan

Dalam kegiatan belajar, dengan dibantu oleh guru maka siswa harus aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat diamati dari kegiatan fisik dan psikis. Kegiatan fisik itu dapat berupa membaca, menulis, mendengar dan berlatih keterampilan. Sedangkan kegiatan psikis itu merupakan kemampuan untuk memecahkan suatu permasalahan, menyimpulkan hasil percobaan dan membandingkan satu konsep dengan konsep lainnya.

3) Keterlibatan Langsung/Pengalaman.

Dalam belajar melalui pengalaman langsung, siswa tidak hanya mengamati saja tetapi siswa harus langsung terlibat dalam proses pembelajaran dan bertanggungjawab atas hasilnya.

4) Pengulangan

Prinsip belajar yang menekankan perlunya pengulangan barangkali yang paling tua adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menganggap, mengingat, merasakan, berfikir dan lain sebagainya.

5) Tantangan.

Dalam melakukan kegiatan belajar siswa akan menghadapi hambatan yaitu dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Sehingga untuk menghadapi hal tersebut maka timbul motif untuk menghadapi hambatan tersebut dengan mempelajari materi tersebut dan apabila hambatan tersebut dapat diatasi maka tujuan dari belajar tersebut dapat dicapai.

6) Balikan dan Penguatan

Siswa akan lebih bersemangat dalam belajar apabila mengetahui dan mendapat nilai yang baik. Jika hasilnya baik, maka mendapatkan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

7) Perbedaan Individual

Setiap siswa yang belajar pasti mempunyai karakteristik yang berbeda-beda antarayang satu dengan yang lainnya.

Perbedaan itu meliputi perbedaan psikis, kepribadian dan sifat-sifatnya. Perbedaan tersebut yang berpengaruh terhadap cara dan hasil belajar siswa. Dengan adanya perbedaan tersebut maka cara penggunaan model pembelajaran bervariasi, penggunaan media pembelajaran, memberikan pengayaan, pemberian materi tambahan bagi siswa yang kurang pandai agar tujuan belajar dapat tercapai.

e. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes, mengenai sejumlah materi tertentu (Hadari Mawawi, 1981: 100). Sedangkan menurut Slameto (2003:2) prestasi belajar dapat diartikan sebagai tinggi rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Hasil belajar siswa dapat berupa pengetahuan, sikap, nilai dan kemampuan, yang secara umum dapat diklasifikasikan dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek efektif dan aspek psikomotorik. Dengan demikian prestasi belajar dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan aktual yang diukur yang berupa penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil dari proses belajar mengajar di sekolah.

f. Penilaian Prestasi Belajar

Sugihartono (2007: 130) mendefinisikan penilaian sebagai suatu tindakan yang memberikan interpretasi terhadap hasil

pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik buruknya aspek tertentu. Hasil pengukuran tidak akan dapat dinilai jika tanpa menggunakan norma tertentu. Jadi semua usaha membandingkan hasil pengukuran terhadap suatu bahan pembanding, patokan atau norma disebut penilaian. Menurut Sanjaya (2006:27) penilaian merupakan suatu rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

g. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan terjemahan dari sosial studies adalah bidang pelajaran bagi siswa sekolah dasar dan menengah mengenai kehidupan kemasyarakatan yang bahannya berasal dari berbagai disiplin ilmu sosial (socialsciences). Ilmu sosial mempelajari perilaku manusia dalam kehidupan bersama orang lain(masyarakat). Sebagai ilmu sosial atau juga disebut ilmu masyarakat, ilmu sosial yangmempelajari aspek-aspek tertentu dari kehidupan manusia dalam masyarakat. Aspek-aspek tertentu dari kehidupan manusia tersebut merupakan disiplin-disiplin ilmu sosialyang bersifat mandiri, dalam arti mempelajari aspek-aspek tertentu dengan metodekeilmuan tertentu pula. Disiplin ilmu sosial itu seperti sosiologi, antropologi,

psikologi, ekonomi, geografi, politik, dan sejarah (Sapriya, 2009: 20-31).

Menurut Somantri seperti dikutip Sapriya (2009; 11), pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pendidikan disiplin ilmu merupakan suatu batang tubuh disiplin yang menyeleksi konsep, generalisasi dan teori dan struktur disiplin-disiplin (*universal*) dan disiplin ilmu pendidikan yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Sapriya, 2009: 14). Ilmu-ilmu sosial yang menjadi salah satu sumber IPS adalah antropologi, ekonomi, geografi, politik, psikologi, sejarah, dan sosiologi.

h. Pengertian Sejarah

Sejarah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian sebagai berikut:

- 1) Asal-usul (keturunan) silsilah.
- 2) Kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.
- 3) Pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi dimasa lampau.

Menurut Sidi Gazalba (1966: 11) menggambarkan sejarah sebagai masa lampau manusia dan sekitarnya yang disusun secara ilmiah dan lengkap mengikuti urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberi pengertian dan kefahaman tentang apa yang berlaku.

Sejarah adalah rekonstruksi masa lalu, yaitu merekonstruksi apa saja yang sudah dipikirkan, dikerjakan, dikatakan, dirasakan, dan dialami oleh orang. Perlu ditegaskan bahwa membangun kembali masa lalu bukan untuk kepentingan masa lalu itu sendiri. Sejarah mempunyai kepentingan masa kini bahkan, untuk masa yang akan datang (Kuntowijoyo, 2005: 18).

Oleh kerennanya, orang tidak akan belajar sejarah kalau tidak ada gunanya. Kenyataannya, sejarah terus ditulis orang, di semua peradaban, dan disepanjang waktu. Hal ini, sebenarnya cukup menjadi bukti bahwa sejarah itu perlu.

i. Pembelajaran IPS Materi Sejarah

Dari definisi antara pembelajaran, belajar, dan sejarah maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS materi sejarah adalah proses interaksi antara pendidik dan siswa pada satu lingkungan dengan materi sejarah. Tujuannya untuk memberikan pendidikan agar terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, agar siswa dapat belajar dengan baik. Atas dasar nilai guna yang dimilikinya, tidak mengherankan apabila IPS materi sejarah perlu diberikan

kepada siswa sekolah menengah pertama (SMP) dalam bentuk mata pelajaran.

Tujuan diajarkannya sejarah di sekolah adalah untuk memperkenalkan pelajar kepada riwayat perjuangan manusia untuk mencapai kehidupan yang bebas, bahagia, adil dan makmur, serta menyadarkan pelajar tentang dasar dan tujuan kehidupan manusia berjuang pada umumnya (Soewarso, 2000: 31).

Kedudukannya yang penting dan strategis dalam pembangunan watak bangsa merupakan fungsi yang tidak bisa digantikan oleh mata pelajaran lainnya. Namun demikian, tujuan pembelajaran IPS materi sejarah itu tidak sepenuhnya dapat tercapai yang disebabkan oleh beberapa faktor antara lain berkaitan dengan proses pembelajarannya. upaya-upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS materi sejarah sampai kapan pun harus di tingkatkan. Dalam hal ini guru menduduki posisi yang penting dan strategis dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS materi sejarah.

Selain itu, dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat 1 disebutkan bahwa “pendidik dan tenaga kependidikan berhak memperoleh kesempatan menggunakan sarana dan prasarana, dan fasilitas pendidikan untuk menunjang kelancaran pelaksanaan tugas”. Pasal ini memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan dukungan sarana dan prasarana, dan fasilitas yang memadai. Pasal ini dipertegas oleh kewajiban pendidik dan tenaga kependidikan yang tertuang dalam pasal 40 Ayat 2 yang menyatakan bahwa pendidik berkewajiban “menciptakan suasana yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”. Sehingga interaksi belajar yang monolog dan komunikasi satu arah tidak lagi menjadi satu-satunya model pembelajaran (Setiadi, 2007:3).

Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar (SKKD) pembelajaran IPS materi sejarah adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) Pembelajaran IPS Materi Sejarah Kelas VII SMP/MTs

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
Memahami Lingkungan Kehidupan Manusia	Mendeskripsikan Kehidupan Pada Masa Pra-Aksara di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan Pengertian masa Pra-aksara. • Menjelaskan penbabakan zaman Pra-aksara menurut Geologi, Arkeologi, ciri kehidupan masyarakat dan alat yang digunakan. • Mendeskripsikan jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia. • Menjelaskan Kedatangan dan persebaran nenek

		<p>moyang bangsa indonesia di nusantara.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami corak kehidupan msyarakat pra-aksara di Indonesia.
--	--	--

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar (Solihatin,dkk, 2007:5).

. Suasana belajar yang berlangsung dalam interaksi saling percaya, terbuka, dan rileks diantara anggota kelompok memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh dan memberi masukan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan moral, serta keterampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran (Solihatin,dkk, 2007: 6).

Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya (Suherman, dkk, 2003:

260). Ada beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif, hal-hal tersebut meliputi: (1) para siswa yang bergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim dan mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai, (2) siswa yang tergabung dalam sebuah kelompok harus menyadari bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan bahwa berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama oleh semua anggota kelompok itu, (3) untuk mencapai hasil yang maksimal, para siswa yang tergabung dalam kelompok itu harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapinya dan, (4) para siswa tergabung dalam suatu kelompok harus menyadari bahwa setiap pekerjaan siswa mempunyai akibat langsung pada keberhasilan kelompoknya (Suherman, 2003: 260).

Dalam format pembelajaran kooperatif, setelah guru menyampaikan materi pelajaran, para siswa tergabung dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal latihan, kemudian menyerahkan hasil kerja kelompok kepada guru. Selanjutnya guru memimpin diskusi tentang pekerjaan kelompok tersebut yang membutuhkan penjelasan atau klarifikasi. Untuk mengoptimalkan pembelajaran kooperatif, keanggotaannya sebaiknya heterogen, baik dari kemampuan atau karakteristik

lainnya. Untuk menjamin heterogenitas keanggotaan kelompok, sebaiknya gurulah yang membagi kelompok. Jika para siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda dimasukkan dalam satu kelompok, maka dapat memberikan keuntungan bagi siswa yang berkemampuan rendah dan sedang, sedangkan siswa yang pandai akan dapat menstransfer ilmu yang dimilikinya.

Ukuran kelompok akan berpengaruh pada kemampuan produktivitas kelompoknya. Ukuran kelompok yang ideal untuk pembelajaran kooperatif adalah 3-5 orang. Agar siswa dapat bekerjasama dengan baik didalam kelompoknya perlu diajarkan keterampilan-keterampilan kooperatif pada peserta didik (Ibrahim 1996: 6). Keterampilan-keterampilan tersebut adalah berikut ini.

1. Berada dalam tugas, yaitu siswa tetap berada dalam kerja kelompok, merumuskan tugas yang menjadi tanggung jawabnya dengan melatih keterampilan ini siswa akan menyelesaikan tugas dalam waktu yang tepat dengan karakteristik yang lebih baik.
2. Mengambil giliran dan berbagi tugas, yaitu siswa bersedia menerima tugas dan membantu menyelesaikan tugas sehingga kegiatan akan terselesaikan pada waktunya.
3. Mendorong partisipasi, yaitu memotivasi teman sekelompok untuk memberikan kontribusi tugas kelompok.

4. Mendengarkan dengan aktif, yaitu memperhatikan informasi yang disampaikan teman sehingga anggota kelompok yang menjadi pembicara akan merasa senang karena apa yang mereka sumbangkan itu berharga.
5. Bertanya, yaitu siswa menanyakan informasi atau penjelasan lebih lanjut dari teman sekelompok apabila teman sekelompok tidak tahu jawabannya, baru menanyakan pada guru, hal ini penting karena siswa yang pasif dapat didorong untuk ikut aktif.

b. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembelajaran biasa. Roger dan Johnson dalam Lie (2004: 31) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, terdapat lima unsur model pembelajaran yang harus diterapkan sebagai berikut ini.

1. Saling ketergantungan positif, yakni untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri dan saling bekerjasama dalam kelompok, siswa dalam kelompok saling bekerjasama dan mereka menyadari bahwa diantara mereka saling membutuhkan satu sama lain dalam bekerja untuk mencapai kesuksesan bersama.

2. Tanggung jawab perseorangan, yakni seorang guru dalam pembelajaran kooperatif perlu membuat tugas sedemikian rupa agar setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka masing-masing sebagai sumbang saran dalam kelompok untuk mencapai kesuksesan bersama.
3. Tatap muka, yakni setiap kelompok harus diberi kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi, saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi antar pribadi.
4. Komunikasi antar anggota, yakni menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan keterampilan berkomunikasi, karena tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara.
5. Evaluasi proses kelompok, yakni pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok agar selanjutnya bisa bekerjasama secara efektif.

Setiap siswa dalam pembelajaran kooperatif akan mempunyai tanggung jawab untuk tugasnya apabila dilakukan dengan menganut unsur-unsur tersebut secara sempurna serta berpeluang mempunyai pengetahuan yang lain melalui kelompok yang berbeda. Guru memainkan peran yang menentukan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif yang efektif. Materi harus

disusun agar setiap siswa dapat bekerja untuk memberikan sumbangan pemikirannya kepada kelompoknya. Guru harus mengatur ruang kelas agar setiap anggota kelompok duduk berdekatan sehingga dapat bekerja dengan nyaman. Jarak antara kelompok yang satu dengan yang lain jangan terlalu berdekatan agar tidak saling mengganggu.

4. Model Pembelajaran *The Power Of Two*

a. Pengertian Model Pembelajaran *The Power Of Two*

The Power Of Two (Kekuatan Dua Kepala) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dimainkan secara berpasangan. Aktivitas pembelajaran ini digunakan untuk mendorong pembelajaran kooperatif dan memperkuat arti penting serta manfaat sinergi dua orang. Strategi ini mempunyai prinsip bahwa berpikir berdua jauh lebih baik daripada berpikir sendiri (Zaini,dkk, 2008: 52).

b. Langkah-langkah dan Proses Pelaksanaan Model *The Power Of Two*

Langkah-langkah dan proses pelaksanaan sebagai berikut.

1. Ajukan satu atau lebih pertanyaan yang menurut perenungan dan pemikiran.
2. Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual.

3. Setelah semua peserta didik menjawab dengan lengkap semua pertanyaan, mintalah mereka untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban satu sama lain dan membahasnya.
4. Pasangan-pasangan tersebut diminta untuk membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan, sekaligus memperbaiki jawaban individual mereka.
5. Ketika semua pasangan telah menulis jawaban-jawaban baru, setiap pasangan diminta untuk membandingkan jawaban di dalam kelas.

Catatan:

1. Seluruh kelas diminta untuk memilih jawaban terbaik untuk setiap pertanyaan.
2. Untuk mempersingkat waktu, berikan pertanyaan spesifik kepada pasangan-pasangan tertentu daripada memberikan pertanyaan yang sama semua orang.
3. Setelah semua pasangan berhasil menjawab pertanyaan dan saling bertukar pikiran maka guru mengevaluasi pembelajaran. Dapat pula tiap pasangan untuk menyimpulkan atau menerangkan dari jawaban mereka.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah.

1. Bayu Parakoso (2011) “Implementasi Model Pembelajaran *The Power of Two* (Kekuatan Berdua) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Sejarah Siswa Kelas IX C SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”. Merupakan skripsi jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta. Menyimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative* dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa hal tersebut terbukti dengan hasil peningkatan prestasi siswa di SMP tersebut. Peneliti sebelumnya menggunakan Model Pembelajaran *The Power of Two* dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Sejarah Siswa Kelas IX C SMP Negeri 15 Yogyakarta Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian saya ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Turi dengan judul Efektivitas Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *The Power of Two* di Kelas VII SMP N 1 Turi. Peneliti ingin mengetahui sejauh mana efektivitas pembelajaran sejarah di Kelas VII SMP N 1 Turi apabila diterapkan model Pembelajaran *The Power Of Two* dalam proses belajar mengajar.
2. Kartika Gita Septiana (2011). “Pengaruh Penggunaan Peta Konsep dan Media Gambar Tentang Tanamanku Bebas Hama Terhadap Hasil Belajar dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran IPA Terpadu”.

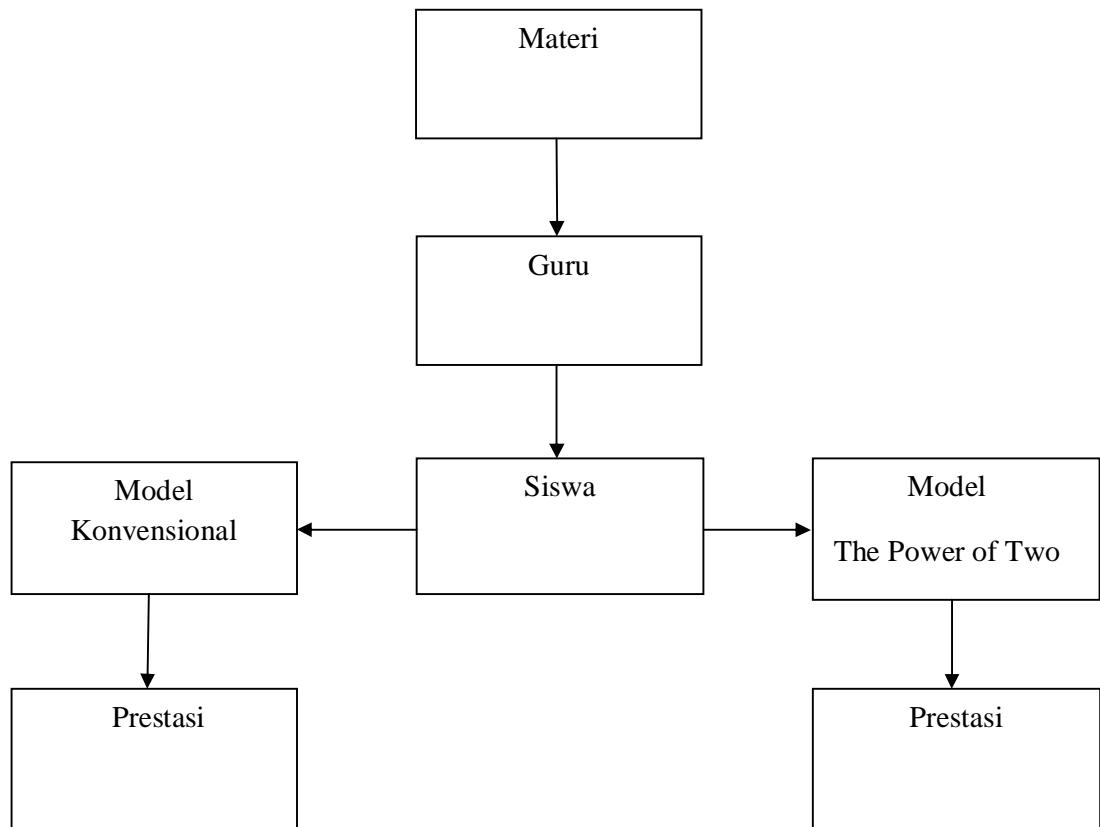
Merupakan skripsi jurusan Pendidikan IPA UNY. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan respon positif siswa, selain itu melalui metode ini pembelajaran terkesan hidup karena siswa lebih aktif dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian saya ini menggunakan model *The Power Of Two*.

C. Kerangka Pikir

Sejarah merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian dan kehidupan manusia pada masa lalu. Sejarah itu sudah menjadi bagian mata pelajaran umum dari tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas hingga perguruan tinggi. Banyak siswa yang menganggap bahwa sejarah itu merupakan mata pelajaran yang menghafal tahun-tahun, tempat-tempat kejadian/peristiwa masa lalu, membosankan dan bikin ngantuk. Hal inilah yang menyebabkan mata pelajaran sejarah kurang diminati oleh siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peran guru sangat penting dimana seorang guru harus bisa membuat pelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan.

Beberapa tahun belakangan ini banyak peneliti yang menerapkan pembelajaran siswa aktif diberbagai sekolah dan diperoleh hasil yang sangat memuaskan. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar adalah media dan model pembelajaran, yang mana melalui hal tersebut siswa dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu penggunaan metode pembelajaran berpengaruh terhadap minat dan prestasi siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Guru harus mampu menerapkan metode pembelajaran kepada siswa, salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran dengan *The Power Of Two*. Model ini merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan semua siswa dalam proses pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi sejarah yang diberikan oleh guru. Dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa dalam proses pembelajaran sejarah.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Model Pembelajaran *The Power of Two* lebih efektif dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model *The Power of Two*.