

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI, PENELITIAN YANG RELEVAN, DAN KERANGKA BERFIKIR**

#### **A. Kajian teori**

##### **1. Konsep Belajar**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah memperoleh pengetahuan, latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya (Oemar Hamalik, 2008: 28). Menurut Slameto (2003:2) 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.

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 (Sugihartono, 2007: 74).

Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

## b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Menurut M. Dalyono (2005: 55-60), faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar seseorang adalah sebagai berikut.

### 1. Faktor Internal meliputi:

#### a. Kesehatan

Apabila kesehatan fisik seseorang selalu tidak sehat, dapat tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula apabila kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, dapat mengganggu atau mengurangi semangat untuk belajar.

#### b. Intelegensi dan bakat

Seseorang yang mempunyai intelegensi tinggi, pada umumnya lebih mudah belajar dan hasilnya cenderung lebih baik dibanding orang yang memiliki intelegensi rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berfikir sehingga prestasi belajarnya rendah. Apabila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan memiliki bakat dalam bidang yang dipelajarinya, maka proses belajarnya akan lebih lancar dan sukses dibanding dengan orang yang mempunyai bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

c. Minat dan motivasi

Minat yang besar yang dimiliki oleh seseorang pada umumnya cenderung menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang mempunyai minat yang kurang.

d. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Seseorang yang belajar perlu memperhatikan teknik, faktor fisiologis, psikologi, dan ilmu kesehatan agar memperoleh hasil yang memuaskan

2. Faktor Eksternal meliputi:

a. Keluarga

Pencapaian hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan orang tua, perhatian dan bimbingan orang tua, rukun tidaknya kedua orang tua, keakraban hubungan anak dengan kedua orang tua, keadaan dan situasi dalam rumah serta ada tidaknya media belajar.

b. Sekolah

Meliputi kualitas guru, metode mengajar guru, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas dan sebagainya.

c. Masyarakat

Apabila disekitar tempat tinggal terdiri dari orang-orang yang berpendidikan dan mempunyai moral yang baik, maka hal ini akan mendorong motivasi anak untuk giat belajar.

d. Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim turut mempengaruhi prestasi belajar.

## **2. Hakikat Belajar Sejarah**

a. Pengertian Sejarah

Sejarah merupakan suatu ilmu yang mempelajari peristiwa dalam kehidupan manusia pada masa lampau. Sejarah banyak memaparkan fakta, urutan waktu dan tempat kejadian suatu peristiwa. Sejarah dalam wujudnya memberikan pengertian tentang masa lampau. Sejarah bukan sekedar melahirkan cerita dari suatu kejadian masa lampau tetapi pemahaman masa lampau yang didalamnya mengandung berbagai dinamika, mungkin berisi problematika pelajaran bagi manusia berikutnya. Sejarah itu juga sebagai cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau (Kuntowijoyo, 1995: 18).

Sejarah adalah biografi, setiap manusia mempunyai biografi, begitu pula manusia pada masa lampau, tetapi yang dipelajari hanyalah biografi manusia yang mempunyai peranan penting yang tercatat dalam sejarah. Kehidupan orang-orang yang memegang peranan penting dalam sejarah itulah yang akan ditiru oleh generasi muda sekarang (Soewarso, 2000: 26).

Roeslan Abdulgani, mengemukakan bahwa sejarah ialah ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau beserta kejadian-kejadiannya; dengan maksud untuk menilai secara kritis seluruh hasil penelitiannya, untuk dijadikan perbendaharaan-pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan masa sekarang serta arah progres masa depan. (<http://ridwanaz.com/umum/sejarah/pengertian-sejarah-pengertian-sejarah-menurut-beberapa-tokoh/>). Diakses pada 01 mei 2012 pukul 12.00 WIB).

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami.

b. Manfaat Belajar Sejarah

Belajar sejarah ada beberapa manfaatnya, manfaat belajar sejarah ada dua yaitu secara intrinsik dan ekstrinsik. (Kuntowijoyo 1999:19)

Manfaat belajar sejarah secara intrinsik antara lain :

- 1) Sejarah sebagai ilmu
- 2) Sejarah sebagai cara mengetahui masa lampau
- 3) Sejarah sebagai pernyataan pendapat
- 4) Sejarah sebagai potensi

Sedangkan manfaat belajar sejarah secara ekstrinsik antara lain :

- |               |                   |
|---------------|-------------------|
| 1) Moral      | 7) Kesadaran      |
| 2) Penalaran  | 8) Ilmu bantu     |
| 3) Politik    | 9) Latar belakang |
| 4) Kebijakan  | 10)Rujukan        |
| 5) Perubahan  | 11)Bukti.         |
| 6) Masa depan |                   |

Mengenai manfaat pendidikan sejarah terdapat didalam kurikulum berbasis kompetensi (KBK) mata pelajaran sejarah SMA dan MA bahwa pendidikan sejarah berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa dimasa lalu dan masa depan ditengah-tengah perubahan dunia.

### **3. Prestasi Belajar Siswa**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran. Lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995: 787).

Prestasi belajar siswa yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Perbedaan prestasi belajar siswa ini disebabkan karena beberapa faktor antara lain latar belakang masing-masing sikap dan bakat siswa terhadap suatu bidang pengajaran yang diberikan (Oemar Hamalik, 2004: 183). Untuk mengetahui prestasi belajar tiap siswa menggunakan tes hasil akhir yang diberikan saat proses pembelajaran selesai.

Prestasi belajar atau *achievement* merupakan realita atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan prestasi belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan

pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan prestasi belajar. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dan penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuh (Nana Syaodih Sukamdinata, 2003: 102-103).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan secara penuh setelah melakukan kegiatan belajar mata pelajaran yang telah ditempuh yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan cara tes atau evaluasi untuk menentukan hasil belajar siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar seseorang adalah ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. (M. Dalyono, 2005: 55-60).

a. Faktor Internal meliputi:

1) Kesehatan

Apabila kesehatan fisik seseorang selalu tidak sehat, dapat tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula apabila kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, dapat mengganggu atau mengurangi semangat untuk belajar.

## 2) Intelegensi dan bakat

Seseorang yang mempunyai intelegensi tinggi, pada umumnya lebih mudah belajar dan hasilnya cenderung lebih baik dibanding orang yang memiliki intelegensi rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berfikir sehingga prestasi belajarnya rendah. Apabila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan memiliki bakat dalam bidang yang dipelajarinya, maka proses belajarnya akan lebih lancar dan sukses dibanding dengan orang yang mempunyai bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

## 3) Minat dan motivasi

Minat yang besar yang dimiliki oleh seseorang pada umumnya cenderung menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibanding dengan orang yang mempunyai minat yang kurang.

## 4) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Seseorang yang belajar perlu memperhatikan teknik, faktor fisiologis, psikologi, dan ilmu kesehatan agar memperoleh hasil yang memuaskan

### b. Faktor Eksternal meliputi:

#### 1) Keluarga

Pencapaian hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan orang tua, perhatian dan bimbingan

orang tua, rukun tidaknya kedua orang tua, keakraban hubungan anak dengan kedua orang tua, keadaan dan situasi dalam rumah serta ada tidaknya media belajar.

## 2) Sekolah

Meliputi kualitas guru, metode mengajar guru, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/perengkapan di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas dan sebagainya.

## 3) Masyarakat

Apabila disekitar tempat tinggal terdiri dari orang-orang yang berpendidikan dan mempunyai moral yang baik, maka hal ini akan mendorong motivasi anak untuk giat belajar.

## 4) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim turut mempengaruhi prestasi belajar.

Cara untuk mengetahui prestasi belajar adalah melalui tes. Tes dibedakan menjadi tiga macam yaitu *tes diagnostik*, *tes formatif*, *tes sumative*". (Suharsimi Arikunto, 1986: 26).

- 1) Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk menentukan kelemahan dan kelebihan siswa dengan melihat gejala-gejalanya sehingga diketahui kelemahan dan kelebihan tersebut pada siswa dapat dilakukan perlakuan yang tepat.

- 2) Tes formatif adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami suatu satuan pelajaran tertentu. Tes ini diberikan sebagai usaha memperbaiki proses belajar.
- 3) Tes sumatif dapat digunakan pada ulangan umum yang biasanya dilaksanakan pada akhir catur wulan atau semester. Dari tes sumatif inilah prestasi belajar siswa diketahui. Dalam penelitian ini evaluasi yang digunakan adalah dalam jenis yang di titik beratkan pada evaluasi belajar siswa di sekolah yang dilaksanakan oleh guru untuk mengetahui prestasi belajar siswa. (<http://belajarpsikologi.com/cara-mengukur-prestasi-belajar/>). Diakses pada 02 Mei 2012 pukul 22.00).

#### **4. Tinjauan tentang pembelajaran *Active Learning***

##### **a. Pengertian Pembelajaran**

Dalam arti sempit pembelajaran itu merupakan suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Kata pembelajaran itu sendiri lebih menekankan pada kegiatan belajar siswa dengan sungguh-sungguh yang melibatkan aspek intelektual, emosional dan sosial. Dalam arti luas pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan siswa dikelas maupun diluar kelas, dihadiri secara fisik oleh guru atau tidak untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan (Zaenal Arifin, 2009:10).

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

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

Dari berbagai macam pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran itu adalah proses dan upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik atau guru kepada siswa untuk memberikan pengetahuan dan melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran untuk menciptakan sistem lingkungan dengan macam-macam model pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien.

b. Pengertian *active Learning*

*Active Learning* adalah penggunaan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (Melvin L. Silberman. 2006: 9).

Menurut Hartono Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu proses pembelajaran dengan maksud untuk memberdayakan siswa agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/ strategi secara aktif. Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa / anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. (<http://wordpress.com/2008/01/09/strategi-pembelajaran-active-learning>, Diakses pada tanggal 01 april 2012 pukul 19.00 WIB).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Active Learning* merupakan belajar aktif dimana siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran, siswa harus menggunakan semua potensi yang ada dalam dirinya. Penerapan model ini Pembelajaran menjadi

tidak satu arah yaitu pendidik menyampaikan dan peserta didik hanya menerima saja, dari pemberi dan penerima informasi yaitu antara pendidik dan peserta didik sama-sama aktif.

Pembelajaran *active learning* terdapat bermacam-macam metode pembelajaran yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. (Melvin L. Silberman. 2006: 19).

1. Kegiatan Belajar Dalam Satu Kelas Penuh.

Strategi dibagian ini dirancang untuk memajukan pengajaran satu kelas penuh.

2. Menstimulasi Diskusi Kelas.

Sering kali, seorang guru berupaya menstimulasi diskusi kelas namun dihadapkan pada kebungkaman yang tidak menyenangkan karena siswa sendiri tidak tahu siapa yang berani berbicara duluan. Memulai sebuah diskusi tidak jauh berbeda dengan memulai pengajaran berbasis ceramah atau penyajian materi secara lisan.

3. Pengajuan Pertanyaan.

“Ada pertanyaan?” Tanya guru. Seringkali, setelah ditanya seperti itu siswa justru diam. Sebagian guru menganggap diamnya siswa menunjukkan bahwa mereka tidak berminat. Sebagian lain mungkin menganggap bahwa semuanya sudah jelas. Sayangnya, yang sesungguhnya terjadi ialah bahwa siswa belum siap mengajukan pertanyaan.

#### 4. Belajar Bersama.

Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan belajar aktif adalah dengan pemberian tugas belajar aktif adalah dengan pemberian tugas belajar yang dilakukan dalam kelompok kecil siswa. Dukungan sesama siswa dan keragaman pendapat, pengetahuan, serta ketrampilan mereka akan membantu menjadikan belajar bersama sebagai bagian berharga dari iklim belajar dikelas anda. Namun demikian belajar bersama tidaklah selalu berlangsung efektif. Boleh jadi terdapat partisipasi yang tidak seimbang, komunikasi yang buruk, dan kebingungan, bukannya belajar yang sesungguhnya.

#### 5. Pengajaran Sesama Siswa

Sebagian pakar percaya bahwa sebuah mata pelajaran baru benar-benar dikuasai ketika si pembelajar mampu mengajarkannya kepada orang lain. Pengajaran sesama siswa memberi siswa kesempatan untuk mempelajari sesuatu dengan baik dan, sekaligus, menjadi narasumber bagi satu sama lain.

#### 6. Belajar Secara Mandiri

Belajar bersama dan belajar dalam salah satu kelas penuh bisa ditingkatkan dengan aktivitas belajar mandiri. Ketika siswa belajar dengan caranya sendiri, mereka mengembangkan kemampuan untuk memfokuskan diri dan merenung. Bekerja dengan cara

mereka sendiri dan juga memberi siswa kesempatan untuk memikul tanggung jawab pribadi atas apa yang mereka pelajari.

#### 7. Belajar Yang Efektif

Aktivitas belajar yang efektif yang efektif membantu siswa mengenali perasaan, nilai-nilai, dan sikap mereka. Topik yang paling teknis sekalipun melibatkan belajar yang efektif.

#### 8. Pengembangan Keterampilan

Salah satu tujuan terpenting di jaman sekarang adalah pemerolehan ketrampilan untuk kebutuhan pekerjaan modern. Terdapat ketrampilan non-teknis semisal mendengarkan dengan penuh perhatian dan berbicara dengan jelas. Ketika siswa berupaya mempelajari ketrampilan-ketrampilan baru dan meningkatkan kemampuan yang ada, mereka perlu mempraktikkannya secara efektif dan mendapatkan umpan balik yang berguna.

Permainan *Dart* ini masuk kedalam poin kedua yaitu menstimulasi diskusi kelas. Dalam penerapan Permainan *Dart* siswa diajak berdiskusi dengan tema masing-masing yang didapatkan dan kemudian dipersentasikan. Dari hasil penerapan pembelajaran ini diharapkan siswa lebih termotivasi sehingga prestasi dapat meningkat.

## 5. Tinjauan Tentang Pembelajaran Permainan *Dart*

Permainan *Dart* adalah sebuah permainan melemparkan panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar. Dimana papan *Dart* terbagi menjadi beberapa area yang memiliki point-point berbeda. Point tertinggi ada pada pusat atau bagian persis ditengah linkaran. Intinya adalah bagaimana bermain cara lempar *Dart* agar bisa mengumpulkan poin terbanyak dengan mengarahkan lemparan ke poin tertinggi.

Langkah-Langkah Permainan *Dart*:

- Dalam kelas dibagi menjadi 4 kelompok
- Masing-masing kelompok memiliki satu orang wakil untuk mewakili mengambil urutan dan melempar anak *dart*.
- Masing-masing kelompok melemparkan anak *dart* bergantian sesuai urutan
- Tiap-tiap kelompok wajib membahas materi yang ada pada nomer *dart* yang terkena sasaran
- Kelompok yang wajib membahas bersama-sama menuliskan materi yang didapatkan
- Setelah membahas kemudian materi tersebut ditulis sebanyak kelompok yang lain yaitu enam(4)

- Kemudian setelah selesai materi dibagikan kepada tiap-tiap kelompok, seterusnya sampai kelompok terakhir melempar anak *Dart*, membahas dan membagikan materi yang mereka dapatkan.
- Setelah proses diatas selesai kemudian tiap-tiap kelompok mempersentasikan hasil dari apa yang mereka diskusikan dengan materi yang mereka dapatkan.
- Kelompok yang lain menanggapi dan mengajukan pertanyaan atas apa yang dipersentasikan oleh kelompok lain.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah:

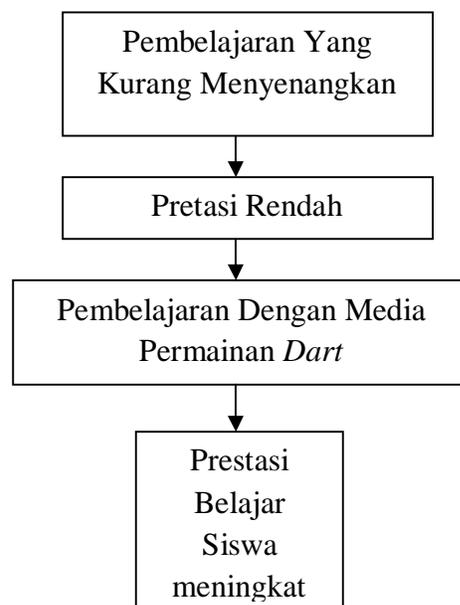
1. Wisnu Adi Wibowo (2012) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 3 SMA N 1 Banguntapan Tahun Ajaran 2011/2012”, merupakan skripsi jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Ular Tangga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi hal tersebut terbukti dengan hasil peningkatan motivasi dan prestasi siswa di kelas XI IPS 3 SMA 1 Banguntapan. Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Adi Wibowo berbeda dengan penelitian yang saya lakukan. Perbedaan tersebut terletak pada model pembelajaran, obyek penelitian, dan tempat penelitian.

2. Anggoro R.N. (2009) mahasiswa dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu (Sejarah) Melalui Pemanfaatan Media Dart Board Dengan Teknik Permainan Di Kelas VII H SMP Negeri 2 Malang Tahun Ajaran 2009/2010”, merupakan skripsi Jurusan Sejarah Fakultas Sosial Universitas Negeri Malang. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui pemanfaatan media Dart dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar sejarah siswa di SMP tersebut. . Penelitian yang dilakukan oleh Anggoro berbeda dengan penelitian yang saya lakukan. Perbedaan tersebut terletak pada, obyek, waktu, dan tempat penelitian.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pendidikan di Indonesia masih terjebak dengan berbagai masalah-masalah, seperti rendahnya mutu pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan yang disebabkan karena masih digunakannya model pembelajaran yang monoton (ceramah) dan berpusat pada guru. Guru seperti hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa. Model pembelajaran seperti itu umumnya tidak bisa menarik keaktifan siswa untuk berpartisipasi di kelas, dan pada akhirnya prestasi belajar menjadi menurun. Dengan melihat keadaan yang seperti itu, kita harus mencari solusi dari masalah itu melalui penerapan belajar mengajar yang menjadikan siswa lebih aktif. Sehingga keterampilan, pengetahuan dan partisipasi siswa meningkat dalam proses pembelajaran. Model

pembelajaran yang menarik dengan permainan seperti permainan *Dart* dapat memacu siswa untuk lebih aktif berfikir kritis untuk memecahkan masalah dan memberi tanggapan kepada kelompok lain. Guru bertugas untuk membimbing dan mengarahkan siswa. Guru juga memberi kesimpulan atas tanggapan yang dikeluarkan siswa. Jadi di sini diharapkan siswa aktif dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian maka dapat membawa pengaruh prestasi meningkat.



Gambar 1. Kerangka Berfikir.