

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Konsep Dasar Sejarah**

Sejarah dalam bahasa arab syajarahtun yang berarti sil-silah, dalam bahasa inggris adalah *history*, bahasa latin dan yunani disebut *historia*, kata *history* yang berarti sejarah. Sartono Kartodirdjo mendefinisikan bahwa sejarah adalah suatu cerita tentang pengalaman kolektif suatu komunitas dimasa lalu (Kuntowijoyo, 2001: 1), sedangkan Roeslan Abdhulgani (1963: 174) memaparkan sejarah ialah salah satu bidang ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau.

Sartono Kartodirdjo (1993: 14-15), mengemukakan bahwa Sejarah dalam arti subjektif adalah suatu rekontruksi peristiwa yang disusun penulis dalam bentuk kesatuan fakta-fakta. Kesatuan fakta-fakta tersebut bersifat saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Sejarah juga bersifat objektif. Sejarah sebagai objek merupakan sesuatu kejadian atau peristiwa. Peristiwa sejarah bersifat unik, karena hanya terjadi sekali dan tidak dapat diulang. Objektif yaitu memuat pengertian tidak mengandung unsur-unsur subjektif.

Menurut Ahmad Syafi'i M. (2003: 34), sejarah adalah hasil rekaman interaksi dan dialog jiwa dan pikiran sejarawan dengan realitas kehidupan manusia yang berlangsung secara dinamis dan kreatif dalam ruang dan waktu tertentu. Menurut Sardiman A.M (2004: 9), sejarah merupakan cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupan yang terjadi di masa lampau. Sejarah merupakan pengetahuan atau uraian peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Sejarah merupakan cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat. Sejarah merupakan rekonstruksi masa lalu (Kuntowijoyo, 2005 : 18).

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah rekonstruksi peristiwa dalam bentuk fakta-fakta yang benar-benar terjadi pada masa lampau sekaligus refleksinya dengan panduan jiwa para ahli. Dengan belajar sejarah diharapkan kita dapat mengambil hikmah dari masa lampau untuk dijadikan refleksi diri agar lebih baik.

## **2. Pembelajaran Sejarah**

### **a. Belajar**

Menurut W Gulo (2005: 73), belajar adalah aktifitas manusia dimana semua potensi manusia dikerahkan. Proses belajar bertujuan untuk mengubah perilaku siswa. Perubahan terjadi

sebagai hasil dari pengalaman sebagai proses pertumbuhan. Perubahan yang terjadi dapat berupa perubahan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperoleh melalui pengalaman.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, selain itu belajar adalah suatu proses, sesuatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami hasil. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Oemar Hamalik 2003: 27).

Berdasarkan dua definisi belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan manusia ke arah tujuan yang lebih baik dengan pengerahan seluruh potensi yang dimiliki.

#### **b. Pembelajaran Sejarah**

Menurut Kochar (2008: 33-36), memperkokoh rasa nasionalisme dan mengajarkan prinsip-prinsip moral adalah sasaran umum diselenggarakannya pembelajaran sejarah. Tujuannya adalah, selain untuk memperluas wawasan intelektual, dapat memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat itu sendiri.

Pembelajaran sejarah di sekolah sering mendapatkan kesan tidak menarik dan sangat membosankan. Siswa tidak dilatih dan dibiasakan untuk mengartikan suatu peristiwa guna memahami

sebuah perubahan. Kochar (2008: 393-395) menyatakan bahwa kualitas yang harus dimiliki guru sejarah adalah penguasaan materi dan penguasaan teknik. Tujuan pembelajaran sejarah di sekolah untuk mencapai kehidupan yang bebas, bahagia, adil, dan makmur, serta mengajarkan pengajaran tentang dasar dan tujuan kehidupan manusia berjuang pada umumnya.

Pendidikan seharusnya dapat mengondisikan dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran (Rusman 2010: 201).

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran sejarah untuk Sekolah Menengah Atas meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Prinsip dasar ilmu sejarah
- 2) Peradaban awal masyarakat dunia dan Indonesia
- 3) Perkembangan negara-negara tradisional di Indonesia
- 4) Indonesia pada masa penjajahan
- 5) Pergerakan kebangsaan
- 6) Proklamasi dan perkembangan negara kebangsaan Indonesia

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 berisikan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Adapun SK dan KD mata pelajaran Sejarah SMA Kelas XI IPS Semester II sebagai berikut.

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata pelajaran Sejarah Kelas XI Program IPS Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menganalisis perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan pendudukan Jepang	<p>2.1 Menganalisis perkembangan pengaruh Barat dan perubahan ekonomi, demografi, dan kehidupan sosial budaya masyarakat di Indonesia pada masa kolonial</p> <p>2.2 Menganalisis hubungan antara perkembangan paham-paham baru dan transformasi sosial dengan kesadaran dan pergerakan kebangsaan</p> <p>2.3 Menganalisis proses interaksi Indonesia-Jepang dan dampak pendudukan militer Jepang terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia</p>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Menganalisis sejarah dunia yang mempengaruhi sejarah Bangsa Indonesia dari abad ke-18 sampai abad ke-20	<p>3.1 Membedakan pengaruh Revolusi Prancis, Revolusi Amerika, dan Revolusi Rusia terhadap perkembangan pergerakan nasional Indonesia</p> <p>3.2 Menganalisis pengaruh revolusi industri di Eropa terhadap perubahan sosial, ekonomi, dan politik di Indonesia</p>

### 3. Model Pembelajaran *Kooperatif*

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Teti Sobari, 2006:15).

Pengembangan konstruktivisme pada pembelajaran kooperatif adalah adanya bantuan dari pihak lain dalam kelompok untuk mencapai konstruktifitas atau pembangunan makna dalam pikiran. Hal ini kemudian menuntut siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi (Nurulhayati dalam Rusman 2011: 203). Dalam sistem pembelajaran kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lain. Pembelajaran kooperatif siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok. Sementara itu, Tom V. Savage dalam Rusman (2011: 203) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif lebih menempatkan guru sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi guru juga membantu siswa membangun pengetahuan dalam pikiran siswa.

#### **a. Pengertian Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota kelompok tersebut.

### **b. Unsur-unsur model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Roger dan David Johnson (Anita Lie,2008: 31) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative Learning*), yaitu:

- 1) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh sebab itu anggota kelompok akan saling ketergantungan.
- 2) Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- 4) Partisipasi dan komunikasi (*Participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran



- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

#### **4. Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Ibrahim dan nur (Rusman, 2001:241) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata. Sedangkan, Mofft (Depdiknas, 2002: 12) mendefinisikan *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks nyata bagi siswa untuk berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Pemahaman materi konsep dan prinsip dimuai dari bekerja dan belajar terhadap terhadap situasi atau masalah yang diberikan melalui investigasi, inquiry, dan pemecahan masalah. Siswa membangun konsep dengan kemampuannya sendiri yang berpengaruh pada ketrampilan dan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. (Rusman, 2011: 242)

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik memetakan dan memecahkan masalah. Diawali dari analisis permasalahan tertentu, siswa kemudian mampu memecahkan permasalahan sesuai dengan materi yang di berikan oleh guru.

**a. Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL)**

Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2011: 243) mengemukakan langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.

- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

**b. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia nyata dan kemampuan sesuatu yang baru. Menurut Rusman (2011: 232) karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut.

- 1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- 5) Belajar pengarah diri menjadi hal yang utama
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *Problem Based Learning*.

- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- 8) Pengembangan ketrampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- 9) Keterbukaan proses dalam *Problem Based Learning* (PBL).
- 10) *Problem Based Learning* melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning***

Adapun kelebihan dan kurangan dari model *Problem Based learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan dari model *Problem Based Learning*
  - a) Mengembangkan jawaban yang bermakna bagi suatu masalah yang akan mampu membawa siswa menuju pemahaman lebih dalam mengenal suatu materi.
  - b) *Problem Based Learning* memberikan tantangan pada siswa sehingga mereka memperoleh kepuasan dengan menemukan pengetahuan baru bagi dirinya sendiri.
  - c) *Problem Based Learning* membuat siswa selalu aktif dalam pembelajaran.
  - d) *Problem Based Learning* membantu siswa untuk mempelajari bagaimana cara untuk mentranfer

kemampuan mereka untuk beradaptasi untuk belajar dengan situasi yang baru.

- e) Dapat membantu siswa bagaimana mentranfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.

## 2) Kekurangan dalam model *Problem Based Learning*

Kekurangan dalam model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a) Siswa yang terbiasa dengan informasi yang diperoleh dari guru sebagai narasumber utama, akan merasa kurang nyaman dengan cara belajar sendiri dalam pemecahan masalah.
- b) Jika siswa tidak mempunyai rasa kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba masalah.
- c) Tanpa adanya pemahaman siswa mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

## 5. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

*Student Teams Achievement Division* merupakan pembelajaran kelas yang mana di dalamnya terdapat kelompok-kelompok heterogen dengan perbedaan karakteristik pada tingkat kemampuan intelegensi, gender, dan ras (Arend, Richard I, 2008: 13). *Student Teams Achievement Division* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling mudah. Model *Student Teams Achievement Division* merupakan model yang baik bagi guru, apabila guru tersebut baru saja memulai aplikasi menggunakan pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Selain itu, model *Student Teams Achievement Division* dapat juga digunakan untuk memberikan pemahaman konsep materi yang sulit kepada siswa dimana materi tersebut telah dipersiapkan oleh guru melalui lembar kerja atau perangkat pembelajaran lainnya.

### a. Langkah-langkah pembelajaran dalam Model *Cooperactive Learning* model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* dilakukan dalam serangkaian tindakan dalam suatu siklus. Menurut Slavin (2008: 147-158), pembelajaran dengan tipe *Student Teams Achievement Division* dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

#### 1) Persiapan

- a) Guru menyiapkan materi yang akan diberikan siswa.

- b) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda.
- c) Menentukan skor nilai dasar yang merupakan nilai rata-rata siswa pada tes yang lalu atau nilai akhir siswa secara individu.
- d) Membangun tim yang dimaksudkan agar tidak ada kecanggungan dalam kelompok dan untuk mengenal satu sama lainnya.

#### Tahap pembelajaran

- a) Guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. Siswa di bawah bimbingan guru bekerja sama untuk menyelesaikan LKS atau tugas.

#### 2) Evaluasi individu dan penghargaan kelompok

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa mengerjakan kuis. Dari sini guru memberikan skor paling tinggi berhak mendapatkan penghargaan.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* ini adalah satu kesatuan yang tidak dapat dilakukan sendiri-sendiri dan harus dilakukan secara sistematis. Hal ini agar hasil dari pembelajaran tersebut tercapai.

**b. Komponen Utama Tipe Student Teams Achievement Division  
STAD**

Menurut Slavin (2008: 143-146), komponen utama dalam Tipe STAD adalah sebagai berikut.

1) Presentasi Kelas

Materi STAD ditentukan oleh guru, dan disampaikan dalam bentuk langsung atau ceramah. Presentasi kelas ini bisa menggunakan media, misalnya secara audio, visual, maupun audiovisual. Siswa difokuskan pada strategi STAD agar siswa dapat menyelesaikan kuis atau tes dengan baik.

2) Pembentukan Tim

Pembentukan tim ini dilakukan oleh guru dengan skala kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa yang memiliki perbedaan pada presentasi akademik, jenis kelamin, ras dan etnik. Pembentukan tim ini berfungsi untuk memastikan semua anggota tim telah belajar dengan baik dan mampu menyelesaikan tes atau kuis yang di berikan oleh guru.

Dalam tim ini diharapkan, adanya saling membantu dalam membahas masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan meluruskan kesalahpahaman dalam penyelesaian tugas atau kuis.



3) Pemberian kuis

Setelah presentasi dan pelaksanaan diskusi dalam tim dilakukan sekitar 1-2 kali, maka dilakukan pemberian kuis atau tes. Dalam pemberian kuis ini, siswa dilarang untuk bekerja sama, karena hal ini dilakukan untuk menilai kesiapan materi setiap individu siswa.

4) Pemberian skor peningkatan Individu

Walaupun dalam tipe STAD ini menggunakan sistem kooperatif atau kerjasama dan diskusi, pada saat penilaian tetap mengukur peningkatan individu siswa.

5) Penghargaan Tim

Unsur terakhir dari tipe STAD ini adalah penghargaan tim. Penghargaan tim ini diberikan pada kelompok atau tim yang paling baik dalam kelas tersebut. Penghargaan tim ini diberikan pada kelompok atau tim yang paling baik dalam kelas tersebut.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

1) Kelebihan dari model *Student Teams Achievement Division* adalah sebagai berikut.

a) Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang substansial kepada kelompoknya, dan posisi anggota kelompok adalah setara. Allport dalam Slavin (2005: 103).

- b) Menggalakkan interaksi secara aktif, positif dan kerjasama anggota kelompok menjadi lebih baik. (Salvin, 2005: 105).
  - c) Peran guru menjadi aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator, dan evaluator
  - d) Pengelompokan siswa secara heterogen dapat membuat kompetisi yang terjadi di kelas menjadi lebih hidup.
  - e) Anggota kelompok dengan hasil belajar rendah memiliki tanggungjawab besar agar nilai yang didapat tidak rendah seupaya nilai kelompok baik.
  - f) Dapat mengurangi nilai individual siswa.
- 2) Kelemahan Model *Teams Achievement Division* (STAD)

Selain berbagai kelebihan, model *Student Teams Achievement Division* juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari model *Teams Achievement Division* adalah sebagai berikut.

- a) Membutuhkan waktu yang lama

Pembelajaran menggunakan model *Teams Achievement Division* (STAD) membutuhkan waktu yang lama. Penggunaan waktu yang tidak efisien dapat diminimalisir dengan menyediakan lembar kerja siswa (LKS) sehingga siswa dapat bekerja dengan efektif dan efisien.

- b) Memerlukan kemampuan khusus dari guru

Dalam penggunaan model *Teams Achievement Division* (STAD) guru dituntut sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator (Isjoni, 2010: 62). Tidak semua guru mampu menjadi fasilitator, mediator, motivator dan evaluator dengan baik. Solusi yang dapat dijalankan adalah meningkatkan mutu guru oleh pemerintah dengan mengadakan kegiatan-kegiatan akademik.

#### **6. Penggabungan Model Tipe *Problem Based Learning* (PBL) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

Kekurangan dan kelebihan yang ada pada masing-masing tipe PBL maupun tipe STAD, jika digunakan dalam satu waktu maka pembelajaran di sekolah tidak akan membuahkan hasil yang maksimal sesuai dengan hasil yang ingin dicapai. Sehingga peneliti menggunakan penggabungan dua model yaitu model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD). Langkah-langkah untuk melakukan penggabungan adalah sebagai berikut.

- a. Guru membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai materi penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.
- b. Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.

- c. Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan serta solusi.
- d. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat atau lima anggota secara heterogen. Kemudian, guru menginformasikan pada siswa untuk mengerjakan tugas yang belum dipahami secara berkelompok, dan teman sekelompoknya yang sudah paham menjelaskan, sebelum meminta bantuan kepada guru. Selama siswa berada dalam kelompok guru bertindak sebagai fasilitator yang mengawasi dan mengamati setiap kegiatan kelompok.
- e. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain menanggapi
- f. Guru menilai dan memberikan *reward* atau penghargaan kepada kelompok yang paling baik mempresentasikan hasil diskusinya.

Dengan memberikan siswa kesempatan untuk mengetahui masalah yang ada pada dirinya dan memecahkan secara bersama dalam kelompok-kelompok kecil, sehingga permasalahan yang dihadapi siswa dapat terpecahkan tanpa bantuan dari guru. Walaupun siswa berpikir bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, namun dengan melakukan kegiatan berkelompok-kelompok masalah yang siswa hadapi dapat dipecahkan secara bersama-sama dengan teman yang lain.

## **7. Hakikat Hasil Belajar**

### **a. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Nana Sudjana (2005: 22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Keberhasilan belajar dapat dinyatakan berupa hasil belajar yang diukur, yang kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai sebagaimana pencerminan prestasi yang diperoleh seseorang dari pendidikan serta proses belajar yang telah dialami. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misal kemampuan menyusun suatu program.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan criteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Mencakup kemampuan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Sugiharto, dkk. (2007: 76-77),

menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut.

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmani dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif PBL dan Model STAD. Pelaksanaan dua jenis model pembelajaran kooperatif ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kebumen.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yania Risdiawati yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan motivasi dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams*

*Archievement Division* (STAD) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada model yang diterapkan sama-sama melibatkan siswa untuk berdiskusi saat pembelajaran berlangsung. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya tidak ada gabungan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Problem Based Learning* (PBL), penelitian terdahulu untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar, sedangkan peneliti sendiri ini meningkatkan hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Leonardo Baskoro Pandu yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan dan Hasil Belajar siswa pada pelajaran komputer (KK6) di SMK N 2 Wonosari Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajaran yang diterapkan sama. Perbedaannya terletak pada penerapan model pembelajaran peneliti yang meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, sedangkan peneliti hanya ingin meningkatkan hasil belajar.

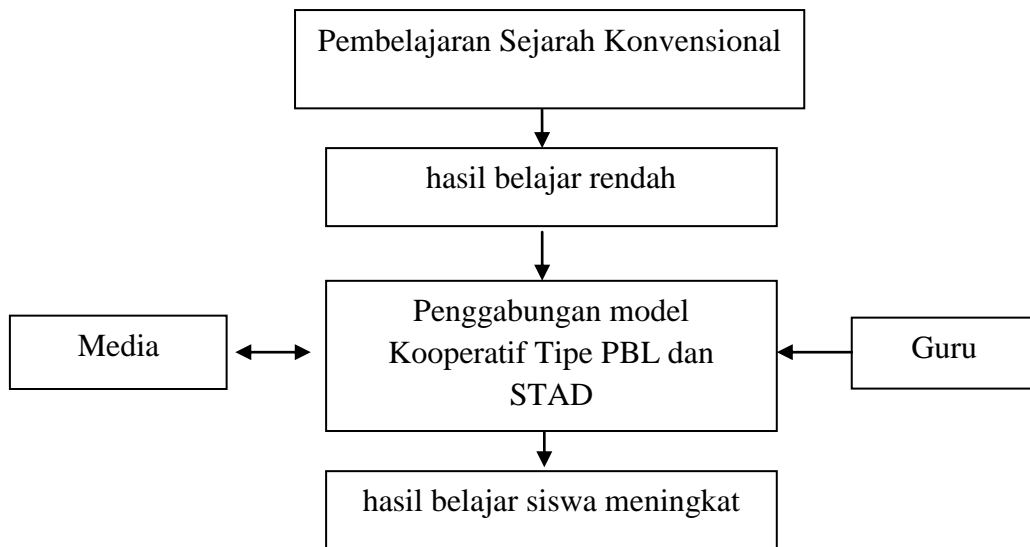


### C. Kerangka Pikir

Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kebumen masih terpusat pada guru. Penyampaian materi dengan ceramah dan tidak adanya kesempatan bagi siswa untuk bertanya mengakibatkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan tidak adanya keaktifan dalam proses belajar mengajar secara maksimal, sehingga hasil belajar menjadi rendah.

Melalui penerapan gabungan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Media tambahan juga dapat dikolaborasikan dengan gabungan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) sehingga hasil belajar siswa dapat lebih meningkat. Peran guru dalam hal ini hanya mengkoordinasikan kegiatan belajar mengajar, menciptakan suasana kelas yang kondusif dan membantu siswa yang mengalami kesulitan.

Dengan demikian penelitian ini mencari pemecahan masalah dengan penerapan gabungan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kerangka berpikir dapat digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini diterapkan pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Kebumen. Metode pembelajaran yang akan digunakan yakni penggabungan model PBL dengan STAD, model penggabungan tersebut melatih siswa untuk berpikir mencari dan menyelesaikan masalah yang dihadapi, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator terhadap siswa, melatih siswa untuk bekerja sama dengan yang lainnya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dapat diajukan hipotesis tindakan yaitu pembelajaran sejarah yang diimplementasi melalui penggabungan model PBL dan STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kebumen.

### **E. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana penerapan gabungan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Model Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar di SMA Negeri 1 Kebumen?
2. Apa kendala-kendala yang dihadapi melalui penerapan gabungan model *Problem Based Learning* (PBL) dan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) di SMA Negeri 1 Kebumen?
3. Apa kelebihan pembelajaran sejarah melalui penerapan gabungan model *Problem Based Learning* (PBL) dan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) di SMA Negeri 1 Kebumen?