

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan tentang Belajar Sejarah

a. Pengertian Belajar

Menurut teori Gestalt yang terpenting dalam belajar adalah penyesuaian pertama, yaitu mendapatkan respon atau tanggapan yang tepat. Belajar yang terpenting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh *insight*. Dalam teori Gestalt prinsip-prinsip belajar, dirumuskan sebagai berikut: (1) belajar berdasarkan keseluruhan, (2) belajar adalah suatu proses perkembangan, (3) anak didik sebagai organisme keseluruhan, (4) terjadi transfer, (5) belajar adalah reorganisasi pengalaman, (6) belajar harus dengan insight dan, (7) belajar berlangsung terus-menerus (Djamarah, 2002: 19).

Mengenai belajar, Gagne (dalam Djamarah, 2002: 22) memberikan dua definisi, yaitu: (1) belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan tingkah laku dan, (2) belajar adalah pengetahuan atau ketrampilan yang diperoleh dari instruksi. Sedangkan dalam buku *The Condition of Learning* (1997) disebutkan bahwa belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu

sebelum mengalami situasi itu ke waktu sesudah mengalami situasi tadi (Purwanto, 2004: 84).

Skinner menyebutkan belajar adalah suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Skinner membedakan adanya dua macam respon yaitu: (1) *respondent response* yakni, respon yang ditimbulkan oleh perangsang-perangsang tertentu yang disebut *elicting stimuli*, menimbulkan respon-respon relatif tetap, (2) *operant response*, yakni respon yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh perangsang-perangsang tertentu yang disebut *reinforcing stimulli* (Suryabrata, 1971: 271).

Belajar bukan hanya menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam beberapa bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, ketrampilannya, kecakapannya dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimanya dan lain-lain aspek yang ada pada individu (Nana Sudjana, 2004: 28).

Dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap, harus merupakan akhir. Perubahan itu hendaknya

merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung sehari-hari, berbulan-bulan atau bertahun-tahun. Ini berarti harus menyampingkan perubahan-perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh motivasi, kelelahan, adaptasi, ketajaman atau kepekaan seseorang yang biasanya hanya berlangsung sementara (Purwanto, 2004: 85).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau aktivitas siswa secara sadar dan sengaja, yang dirancang untuk mendapatkan suatu pengetahuan dan pengalaman yang dapat mengubah sikap dan tingkah laku seseorang. Sehingga dapat mengembangkan dirinya kearah kemajuan yang lebih baik.

b. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. (Dimiyati dan Mudjiono 1996: 297)

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Syaiful Sagala, 2006: 61).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik, dimana dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang berasal dari dalam individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. (Mulyasa, 2005: 110). Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa berupa aktivitas belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan metode pengajaran, waktu dan materi pembelajaran.

Sejarah adalah rekonstruksi masa lalu, yaitu merekonstruksi apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dirasakan, dan dialami oleh orang. Namun, 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, 1995: 17). Menurut Sartono (1993: 49), sejarah adalah citra tentang pengalaman kolektif suatu komunitas atau nasion dimasa lampau. Manusia mengalami masa kini atas dasar peristiwa atau perkembangan-perkembangan dimasa lampau.

Sejarah merupakan situasi atau keadaan lampau yang memiliki arti perubahan dan peristiwa yang realitas. Menurut Sidi Gazalba (1966: 7-8), sejarah mengandung arti.

- 1) Sejumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar kita.
- 2) Cerita tentang perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa yang merupakan realitas tersebut.
- 3) Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian-kejadian yang merupakan realitas tersebut.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan lingkungannya untuk mengetahui serangkaian peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan tujuan menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang dan menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air. Tujuan pembelajaran sejarah yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan tiga aspek (ranah) kemampuan yaitu: aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (I Gde Widja, 1989: 27-28).

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Chatarina, dkk, 2004: 4). Perolehan aspek-aspek perilaku tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana 1999: 3). Pada dasarnya kemampuan kognitif merupakan hasil belajar, sebagaimana diketahui bahwa hasil belajar merupakan perpaduan antara faktor pembawaan dan pengaruh lingkungan (Sunarto 1999: 11).

Berbagai hasil penelitian telah menunjukkan hubungan erat antara IQ dengan hasil belajar di sekolah. Hasil belajar di sekolah dapat dijelaskan dengan IQ, yaitu kecerdasan yang diukur dengan tes inteligensi. Anak-anak yang mempunyai IQ 90 – 100 pada umumnya akan mampu menyelesaikan sekolah dasar tanpa kesukaran, sedang anak-anak yang mempunyai IQ 70 – 89 pada umumnya akan memerlukan bantuan khusus untuk dapat menyelesaikan sekolah dasar. Pada sisi lain, pemuda yang mempunyai IQ di atas 120 pada umumnya akan mempunyai kemampuan untuk belajar di perguruan tinggi (Djamarah, 2002: 161).

Menurut B.S Bloom (dalam Chatarina, dkk, 2004: 6) untuk mendapatkan hasil belajar kognitif seseorang memiliki 6 (enam) tingkatan kognitif, yaitu: (1) pengetahuan (*knowledge*), yaitu sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi pembelajaran) yang telah dicapai sebelumnya, (2) pemahaman (*Comprehention*), yaitu sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran. Hal ini ditujukan melalui penerjemahan materi pembelajaran, (3)penerapan (*application*), yaitu penerapan yang mengacu pada kemampuan menggunakan pembelajaran yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan konkrit. Ini mencakup penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil dan teori, (4) analisis (*analysis*), yaitu mengacu pada kemampuan memecahkan materi ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya. Hal ini mencakup identifikasi bagian-bagian, analisis antar bagian, dan mengenali prinsip-prinsip pengorganisasian, (5) sintesis (*synthesisa*), yaitu mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Hal ini mencakup komunikasi yang unik (tema atau percakapan), perencanaan operasional (proposal), atau seperangkat hubungan yang abstrak (skema untuk mengklasifikasi informasi), (6) penilaian (*evaluation*), yaitu mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pembelajaran untuk tujuan tertentu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah nilai yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran sejarah dan mengerjakan tes selama siklus yang berlangsung.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil suatu proses belajar dimana secara langsung terlibat sejumlah faktor yang masing-masing ikut berperan dan memberikan sumbangan terhadap prestasi belajar tersebut. Menurut Wasty Sumanto (1983 : 107-115) faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan tiga macam yaitu :

- 1) Faktor – faktor stimuli belajar, yaitu segala hal di luar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimuli dalam hal ini mencakup :
 - a) Panjangnya bahan pelajaran
 - b) Kesulitan bahan pelajaran
 - c) Berartinya bahan pelajaran
 - d) Berat ringannya tugas

- e) Sarana lingkungan eksternal : menyangkut cuaca, kondisi tempat, waktu, penerangan.
- 2) Faktor - faktor metode belajar, yaitu metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh si pelajar. Faktor-faktor metode belajar menyangkut hal-hal sebagai berikut :
- a) Kegiatan berlatih atau praktek. Berlatih dapat diberikan secara maraton atau terdistribusi. Latihan yang diberikan secara maraton dapat melelahkan dan membosankan, sedang yang terdistribusi menjamin terpeliharanya stamina dan kegairahan belajar.
 - b) Overlearning dan drill. Untuk kegiatan yang bersifat abstrak misalnya menghafal atau mengingat keterampilan keterampilan yang pernah dipelajari, tetapi dalam sementara waktu tidak dipraktikkan, seperti main piano, menjahit. Drill juga sama hanya berlaku bagi kegiatan berlatih abstraksi misalnya berhitung.
 - c) Resitasi selama belajar sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca itu sendiri, maupun untuk menghafalkan bahan pelajaran.
 - d) Pengenalan tentang hasil - hasil belajar. Hal ini sangat penting karena mengetahui hasil-hasil yang sudah

dicapai, seseorang akan lebih berusaha meningkatkan hasil belajar selanjutnya.

- e) Belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian. Apabila kedua proses ini di pakai secara simultan, ternyata belajar mulai dari keseluruhan ke bagian-bagian adalah lebih menguntungkan dari pada belajar mulai dari bagian-bagian.
- f) Penggunaan set dalam belajar, yaitu arah perhatian dalam interaksi bertujuan. Kita akan mengalami kesulitan dalam mengerjakan sesuatu dengan menggunakan dua set belajar atau lebih.
- g) Bimbingan dalam belajar. Bimbingan yang terlalu banyak diberikan orang lain atau guru, cenderung membuat si pelajar menjadi tergantung. Bimbingan dapat diberikan dalam batas-batas yang diperlukan oleh individu.
- h) Kondisi-kondisi insentif. Insentif adalah alat untuk mencapai tujuan, ada dua macam insentif yaitu :
 - (1) Insentif intrinsik : yaitu situasi yang mempunyai hubungan fungsional dengan tugas dan tujuan, misalnya pengenalan tentang hasil/kemajuan belajar, persaingan sehat dan koperasi.

- (2) Insentif ekstrinsik : yaitu objek atau situasi yang tidak mempunyai hubungan fungsional dengan tugas, misalnya ganjaran , hukuman, perlakuan kasar, kekejaman, dan ancaman yang membuat takut.
- 3) Faktor-faktor individual. Faktor individual sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang yaitu :
- a) Kematangan, dicapai individu dari proses pertumbuhan fisiologisnya.
 - b) Faktor usia kronologis, merupakan faktor penentu dari pada tingkat kemampuan belajar individu.
 - c) Faktor perbedaan jenis kelamin, fakta menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang berarti antara pria dan wanita dalam hal intelegensi. Barangkali yang membedakan adalah dalam hal peranan dan perhatiannya terhadap sesuatu pekerjaan, dan ini pun merupakan akibat pengaruh kultural.
 - d) Pengalaman sebelumnya
 - e) Kapasitas mental, dapat diukur dengan tes-tes intelegensi dan tes-tes bakat. Intelegensi seseorang ikut menentukan prestasi belajar seseorang itu.
 - f) Kondisi kesehatan jasmani
 - g) Kondisi kesehatan rohani

h) Motivasi

Menurut Sumadi Suryabrata (1971 : 253) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu :

1) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar yang dapat digolongkan menjadi 2 golongan yaitu :

a) Faktor-faktor non sosial, seperti keadaan udara, suhu, udara, cuaca, waktu (pagi, atau siang, ataupun malam), tempat (letak, pergedungannya), alat-alat yang dipakai untuk belajar.

b) Faktor-faktor sosial dalam belajar, seperti kehadiran orang atau orang-orang lain pada waktu sedang belajar, banyak sekali mengganggu belajar. Selain kehadiran yang langsung, mungkin juga yang hadir secara tidak langsung misalnya, potret, nyanyian lewat radio, dll, kehadirannya bersifat mengganggu proses belajar dan prestasi-prestasi belajar. Dengan berbagai cara faktor-faktor tersebut harus diatur, supaya belajar dapat berlangsung dengan sebaik-baiknya.

2) Faktor-faktor yang berasal dari diri si pelajar, yang digolongkan menjadi 2 golongan yaitu :

a) Faktor-faktor fisiologis atau jasmaniah individu baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh pada umumnya sangat berpengaruh terhadap belajar

seseorang, seperti penyakit kronis seperti pilek, influenza, sakit gigi, batuk, dan hal lain yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi panca indra terutama penglihatan dan pendengaran

b) Faktor-faktor Psikologis dalam belajar, seperti kebiasaan-kebiasaan yang buruk yang mengganggu, seperti frustrasi, konflik psikis, motivasi yang lemah. Selain itu ada beberapa faktor lain yang mendorong seseorang untuk belajar diantaranya :

- (1) Adanya sifat ingin tahu dan menyelidiki dunia yang lebih luas.
- (2) Adanya sifat yang kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju.
- (3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman.
- (4) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran
- (5) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar.
- (6) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu.

Menurut W.S. Winkel (1983 : 23- 42) Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa :

- 1) Faktor-faktor pada pihak siswa meliputi :
 - a) Taraf intelegensi
 - b) Motivasi belajar : keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar
 - c) Perasaan : senang (rasa puas, rasa simpati, rasa gembira)
 - d) Sikap : kecenderungan dalam subyek menerima atau menolak suatu obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek itu sebagai obyek yang berharga/baik atau tidak berharga
 - e) Minat : kecenderungan yang agak menetap dalam subyek merasa tertarik pada bidang/hal tertentu dan merasa senang berkecimping dalam bidang itu.
 - f) Keadaan sosio ekonomis : menunjuk pada kemampuan finansial siswa dan perlengkapan material yang dimiliki siswa, keadaan ini dapat bertaraf baik cukup-kurang,
 - g) Keadaan sosio kultural : menunjuk pada lingkungan budaya yang di dalamnya siswa bergerak setiap hari. Meliputi antara lain kemampuan berbahasa dengan baik, corak pergaulan antara orang tua dan anak, pandangan keluarga mengenai pendidikan sekolah. Keadaan ini dapat bertaraf tinggi-cukup kurang.

h) Keadaan fisik : menunjuk pada tahap pertumbuhan, kesehatan jasmani, keadaan alat-alat indra. Keadaan ini dapat baik, dapat juga kurang baik

2) Faktor-faktor di luar siswa meliputi :

a) Faktor-faktor pengatur proses belajar di sekolah meliputi:

- (1) Kurikulum pengajaran
- (2) Disiplin sekolah
- (3) Teacher effectiveness
- (4) Fasilitas belajar
- (5) Pengelompokan siswa

b) Faktor-faktor sosial di sekolah :

- (1) Sistem sosial
- (2) Status sosial siswa
- (3) Interaksi guru- siswa

c) Faktor-faktor situasional :

- (1) Keadaan politik ekonomis
- (2) Keadaan waktu dan tempat dan musim-iklim

d) Faktor pada pihak guru yaitu :

- (1) Sikap dan sifat yaitu ciri kepribadian yang memberikan corak khas pada subyek. Sejumlah sifat dan sikap yang sebaiknya dimiliki oleh guru, misalnya rela membantu, suka humor, mengambil

sikap positif terhadap semua siswa, peka terhadap kebutuhan remaja

- (2) Gaya memimpin kelas, menunjukkan pada corak interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas, gaya memimpin tertentu menciptakan suasana khas di dalam kelas

Setelah mengetahui faktor yang mempengaruhi hasil belajar maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yang pertama adalah rendahnya minat siswa untuk belajar sejarah sedangkan faktor yang kedua adalah guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah. Untuk itu penelitian ini akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar dan untuk guru akan meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad, 2011: 3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam

pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran seperti yg dikatakan Djamarah, (2002: 137).

Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 17). Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Ibrahim (Rusman, 2011: 77) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik

dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Dari uraian di atas dapat saya simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan pembelajaran antara pengajar dan pebelajar agar pebelajar dapat menerima atau menangkap suatu pesan tersebut dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, serta menimbulkan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sudjana dan Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2011: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Empat manfaat tersebut yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga dapat mengurangi komunikasi verbal oleh guru.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, melainkan siswa dapat mengamati, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan menurut, McKnow (Sihkabuden, 2005: 19) media terdiri dari fungsi yaitu Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang sebelumnya teoritis menjadi fungsional praktis. Membangkitkan motivasi belajar Memperjelas penyajian pesan dan informasi. Memberikan stimulasi belajar atau keinginan untuk mencari tahu.

Secara umum media pendidikan mempunyai manfaat sebagai berikut : Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru

banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam : Memberikan perangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman, 2005: 17).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan manfaat media dalam pembelajaran secara rinci adalah sebagai berikut: Memperjelas penyajian materi (pesan) dalam bentuk visualisasi yang jelas sehingga pesan tidak terlalu bersifat verbalistik. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi kongkret. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada siswa untuk belajar secara aktif. Dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

c. Jenis Media Pembelajaran

Macam-macam media menurut Djamarah (2006 : 124-126):

1) Berdasarkan Jenis Media:

a) Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti: radio, cassette recorder,

piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media ini adalah yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar, atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

c) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam:

- (1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara.
- (2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-casette.

- (3) Audiovisual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film video-cassette, dan
- (4) Audiovisual tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suar yang unsur gambarnya bersumber dari slides proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder. Contoh lainnya adalah film strip dan cetak suara.

2) Dilihat dari Daya Liputnya:

- a) Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contohnya : radio, televisi

- b) Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat
- c) Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.
- d) Media untuk pengajaran Individual
- e) Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, termsuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

3) Dilihat dari Bahan Pembuatannya:

a) Media sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b) Media kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit pembuatannya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

Setelah mengetahui jenis dari media pembelajaran maka dapat diketahui bahwa TTS dari jenis media visual karena TTS media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Dilihat dari daya liputnya termasuk dalam media dengan daya liput terbatas karena hanya untuk 1 kelas dan dilihat dari bahan pembuatannya media pembelajaran TTS termasuk media sederhana karena mudah dibuat.

4. Teka-Teki Silang (TTS)

a. Pengertian TTS

Teka-teki silang merupakan gambar yang didalamnya terdapat rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sama sisi. Kotak-kotak tersebut sebagian berwarna hitam. Pada sebagian kotak berwarna putih diberi nomor yang

mengindikasikan nomor jawaban. Kotak berwarna putih itu harus diisi dengan huruf-huruf, baik secara horizontal maupun vertikal yang akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada. Pertanyaannya terdiri dari dua macam, yaitu pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara horizontal (mendatar) dan pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara vertikal (menurun). Pertanyaan biasanya ditulis di bawah atau di samping gambar. (Muhaiban. [2008]. Teka-Teki Silang. [online]. Tersedia: <http://www.emhaiban.blogspot.com/2008>. [3 Juli 2009])

Teka-teki silang adalah susunan kotak-kotak yang diberi nomor yang diisi dengan kata-kata, setiap kotak diisi satu huruf sehingga membentuk suatu kata yang ditempatkan secara horizontal atau vertikal. Persamaan atau pengertian untuk setiap nomor diberikan sebagai petunjuk untuk menemukan kata tersebut. Pengertian tersebut berdasarkan kutipan berikut ini:

crossword puzzles an arrangement of numbered squares to be filled in with words. A letter to each square, so that a letter appearing in a word placed horizontally is usually also part of a word placed vertically numbered synonyms and definitions are given as clues for the words Websters. (1988) Webster's NewWorld Dictionary. [Online]. Tersedia: <http://www:/highbeam.com/doc/1P1-28273379.html/2005>. (3 Juli 2009)

Dengan demikian teka-teki dapat juga diartikan sebagai tugas dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk

kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuknya biasanya dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi, seperti yang diungkapkan oleh Collins, *crossword puzzle a puzzle in which words corresponding to numbered clues are to be found and written in to squares in the puzzle*. (Collins. [2006]. Thefreedictionary. [Online]. Tersedia: <http://www.thefreedictionary.com/crossword+puzzle/2006>. [3 Juli 2009]).

Teki-teki silang adalah sebuah teka-teki dimana kata-kata ditemukan dengan cara mencocokkan dengan petunjuk sesuai nomor dan ditulis kedalam kotak-kotak. Dalam penelitian ini teka-teki silang digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah. Media teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah ini maksudnya adalah suatu cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar sejarah dengan memakai teka-teki silang dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran

Pembelajaran sejarah dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan baik. Hal tersebut ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu pembelajaran sejarah harus

dilakukan dengan berbagai upaya dan pertimbangan-pertimbangan yang dapat menunjang keberhasilan yang diharapkan. Dalam hal ini guru mata pelajaran sejarah adalah orang yang memegang peranan yang sangat penting dalam penyelenggaraan pelajaran sejarah, Dalam menentukan cara belajar yang bagaimana, dikatakan guru memang memegang peranan yang menentukan. Dapat dikatakan bahwa cara belajar yang akan dialami oleh siswa sepenuhnya ditentukan oleh pertimbangan professional guru mengenai sifat, tujuan, materi, kemampuan awal siswa (*entry behavior*), sifat sumber materi dan suasana belajar (Said Hamid Hasan, 2002: 24).

Dengan demikian maka cara yang dipakai oleh guru dalam proses belajar mengajar sejarah akan sangat menentukan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran sejarah tersebut. Media pembelajaran sejarah yang merupakan bagian dari metode pembelajaran sejarah merupakan unsur penunjang yang sangat penting dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu penggunaan media belajar sejarah yang tepat dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, untuk materi-materi pelajaran yang bersifat hafalan, khususnya sejarah, penggunaan teka-teki silang dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar, karena melalui teka-teki silang ini, akan mengubah pola

menghafal menjadi mulai mencari pemahaman-pemahaman sendiri, hal tersebut dapat mengurangi kejenuhan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran sejarah. Guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Minat merupakan potensi yang dimanfaatkan untuk menggali motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentang waktu tertentu (Djamarah, 2002:33).

Pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang ini akan membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran karena siswa dilibatkan dalam sebuah permainan yang mendidik. Disamping itu minat siswa dalam pembelajaran juga akan mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, tetapi juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran (Slameto, 2003:180).

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan teka-teki silang ini dapat meningkatkan keaktifan siswa karena persentase keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar sangat tinggi, siswa dapat menggunakan sumber-sumber yang ada, untuk mencari pengetahuan-pengetahuan sendiri. Selain itu pembelajaran sejarah dengan menggunakan teka-teki silang ini

akan mengubah gaya transfer ilmu antara guru dan siswa yang cenderung searah, guru tidak lagi sebagai pusat dalam kegiatan belajar mengajar, akan tetapi siswa membimbing dan memberikan pengarahan tentang apa yang akan dilakukan siswa untuk menguasai kompetensi tertentu, dan siswa dipersilakan mencapai kompetensi itu dengan caranya sendiri.

Teka-teki silang dalam pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media tersebut digunakan agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Disamping itu dengan menggunakan teka teki silang dalam pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran. Teka-teki silang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas terutama untuk menguatkan pencantolan konsep ke dalam memori.

Melalui penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah ini dimaksudkan agar siswa tertarik untuk belajar sejarah sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, karena pembelajaran sejarah dengan menggunakan teka-teki silang menggabungkan antara kegiatan bermain dengan kegiatan belajar sehingga belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Siswa tidak lagi akan merasa jenuh ketika sedang belajar sejarah, karena mereka tidak hanya duduk, diam dan mendengarkan cerita dari guru saja, tetapi

mereka akan lebih aktif karena mereka dilibatkan dalam sebuah permainan yang mendidik. Peningkatan aktifitas belajar tersebut, akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa.

Melalui penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah guru mencoba membangun pemahaman siswa dari pengalaman belajarnya berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya, pembelajaran dikemas menjadi proses mengkonstruksi dan bukan menerima pengetahuan, siswa mencoba menemukan dan mencari sehingga terjadi perpindahan dari mengamati menjadi memahami, menemukan jawaban dengan berpikir kritis melalui keterampilan belajarnya. Ardi Widyarso. Tips belajar IPS dengan Metode Teka-Teki Silang. (2008). (online). Tersedia:

<http://www.smk3ae.wordpress.com/alm.html/2008> (3 Juli 2009).

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan teka-teki silang, merupakan alternatif untuk mengembangkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar karena akan mengubah gaya transfer ilmu antara guru dan siswa yang cenderung searah, guru tidak lagi sebagai pusat dalam kegiatan belajar mengajar, akan tetapi siswa dilibatkan secara penuh, guru hanya berperan sebagai fasilitator, yakni hanya membimbing dan memberikan pengarahan tentang apa yang akan dilakukan siswa untuk menguasai

kompetensi tertentu, dan siswa dipersilakan mencapai kompetensi itu dengan caranya sendiri.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah:

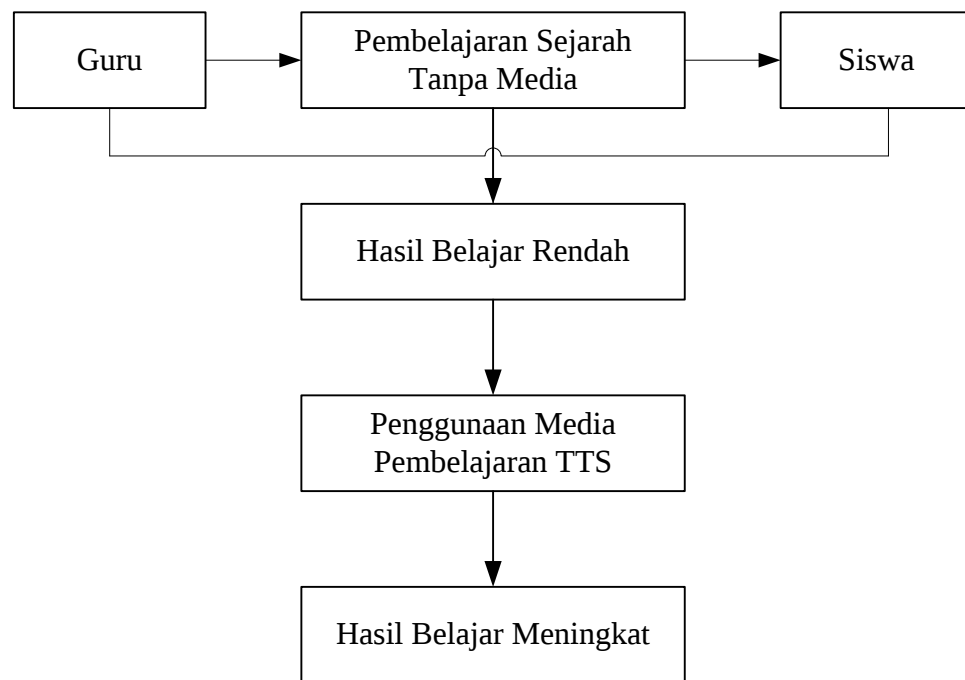
1. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ningrum (2012) dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran *Inside Outside Circle* (Lingkaran Kecil Lingkaran Besar) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 3 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012”, merupakan skripsi jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan Media Pembelajaran *Inside Outside Circle* (Lingkaran Kecil Lingkaran Besar) dapat meningkatkan Motivasi dan Prestasi hal tersebut terbukti dengan hasil peningkatan motivasi dan prestasi siswa di SMA tersebut. Skripsi ini berbeda dari skripsi yang saya buat. Dalam skripsi yang saya buat perbedaannya adalah penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu Dwi Prastiti (2010) “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Pada Siswa Kelas XI IPS 1 Semester II SMA N 1 NGEMPLAK Tahun Ajaran

2009/2010”, skripsi jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di SMA tersebut. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah terletak pada subyek penelitian, lokasi dan tujuan yang akan dicapai.

C. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran sejarah selama ini dianggap pelajaran yang sifatnya menghafal saja. Proses belajar mengajar yang belum menggunakan media pembelajaran sehingga dirasa pembelajaran sejarah membosankan bagi siswa. Siswa merasa kurang aktif, guru tidak menggunakan media pembelajaran . Hal itulah yang membuat siswa kurang berminat belajar sejarah selama ini dan membuat hasil belajar rendah.

Melihat situasi tersebut peneliti mencari pemecah masalah, salah satu alternatif adalah penggunaan teka-teki silang (TTS). Penggunaan teka-teki silang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA N 3 Bantul.