

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR**

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

##### **1. Hakekat Belajar**

###### **b. Pengertian Belajar**

Menurut Kunandar (2010:320) hakikat belajar adalah suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan tingkah laku (*behavioral change*) pada diri individu yang belajar. Perubahan tingkah laku yang diharapkan tentunya perubahan ke arah yang lebih baik.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Dengan pengalamannya sendiri manusia cenderung bisa lebih mengerti tentang arti kehidupan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitar. Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi.

### c. Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto (2010:5) yaitu perubahan terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat kontinue dan fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Ciri-ciri (karakteristik) belajar menurut Oemar Hamalik (2009:48) yaitu

#### a. Belajar berbeda dengan kematangan

Pertumbuhan adalah saingan utama sebagai pengubah tingkah laku. Apabila serangkaian tingkah laku matang secara wajar tanpa adanya pengaruh dari latihan maka dapat dikatakan bahwa perkembangan itu adalah berkat kematangan. Apabila prosedur latihan tidak secara cepat mengubah tingkah laku maka berarti prosedur tersebut bukan penyebab yang penting dan perubahan-perubahan tidak dapat diklasifikasikan sebagai belajar.

#### b. Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental

Gejala-gejala seperti kelelahan mental, konsentrasi menjadi kurang, melemahnya daya ingat, jenuh, semua dapat menyebabkan perubahan tingkah laku misalnya berhenti belajar, bingung, dan rasa kegagalan. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak dapat digolongkan sebagai belajar.

c. Ciri belajar yang hasilnya relatif menetap

Hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku. Belajar berlangsung dalam bentuk latihan dan pengalaman. Tingkah laku yang dihasilkan bersifat menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tingkah laku itu berupa perilaku yang nyata dan dapat diamati.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang dengan ciri-ciri bersifat kontinue dan fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, belajar berbeda dengan kematangan, belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental, dan ciri belajar yang hasilnya relatif menetap.

**c. Prinsip Belajar**

Prinsip-prinsip belajar menurut Oemar Hamalik (2009:10-11) yaitu

- 1) Pendidikan bukan hanya mempersiapkan peserta didik untuk hidup sebagai orang dewasa, melainkan membantu mereka agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Peserta didik sebaiknya dididik sebagai suatu keseluruhan dan menempatkan mereka sebagai unit organisme yang hidup yang sedang tumbuh dan berkembang.

- 3) Pendidikan bertujuan untuk memperbaiki kualitas kehidupan dalam rangkaian pengembangan sumber daya manusia yang bermutu.
- 4) Peserta didik belajar dengan berbuat dan mengalami langsung serta keterlibatan secara aktif dalam lingkungan belajar.
- 5) Belajar dilakukan melalui kesan-kesan penginderaan yang menumbuhkan tanggapan yang jelas dan nyata, yang pada gilirannya diprotes menjadi informasi dan pengetahuan.
- 6) Proses belajar dan keberhasilan belajar dipengaruhi bahkan bergantung pada kemampuan masing-masing individu peserta didik.
- 7) Belajar adalah suatu proses yang berkesinambungan bahkan berlangsung seumur hidup, baik secara formal maupun informal.
- 8) Kondisi sosial dan alamiah turut menentukan dan berpengaruh dalam penyusunan dan pelaksanaan situasi-situasi belajar.
- 9) Motivasi belajar hendaknya bersifat intrinsik, orisinal, dan alamiah.
- 10) Pengajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan individual.
- 11) Hubungan-hubungan antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa lainnya dilaksanakan melalui kerjasama/atau proses kelompok.
- 12) Metode, isi, dan alat pengajaran besar pengaruhnya terhadap proses belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas prinsip belajar merupakan perubahan tingkah laku. Belajar adalah suatu proses yang berkesinambungan bahkan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

## **2. Hakekat Pembelajaran Sejarah**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (2009:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Tim Pengembang Ilmu Pendidikan (2007:137) pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam lingkungannya.

Menurut Kunandar (2010:287) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Agar proses pembelajaran berjalan lebih baik hendaknya diciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran.

Ciri-ciri pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2009:65-66)

yaitu

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) Kesalingtergantungan, antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Setiap unsur bersifat esensial dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
- 3) Tujuan, tujuan utama sistem pembelajaran adalah agar siswa belajar. Tugas seorang perancang sistem ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efektif dan efisien.

Menurut Kunandar (2010:298) ciri-ciri pembelajaran yaitu adanya kerjasama antara semua pihak, menekankan pemecahan masalah atau problem, bermuara pada keragaman konteks kehidupan siswa yang berbeda-beda, saling menunjang, menyenangkan, tidak membosankan, siswa aktif, siswa kritis, dan guru kreatif. Selain itu dinding kelas dan lorong-lorong penuh yang dengan hasil karya siswa, peta-peta, gambar artikel, humor, dan sebagainya merupakan indikator bahwa terdapat proses pembelajaran di dalam suatu ruangan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta

didik dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pendidik bukanlah pusat pembelajaran. Dalam suatu pembelajaran harus memiliki rencana, tujuan, dan kerja sama antar semua pihak. Salah satu proses pembelajaran dalam penulisan ini adalah melalui metode diskusi dan permainan Papan Memori.

#### **b. Pengertian Sejarah**

Menurut R. Moh Ali (2005:11) perkataan sejarah dalam bahasa Indonesia adalah sama dengan *history* (Inggris), *Geschiechte* (Jerman) atau *geschiedenis* (Belanda). Kata *history* berawal dari bahasa Yunani *historia* yang berarti inkuiri, wawancara, interogasi dari seorang saksi, dan juga laporan mengenai hasil-hasil tindakan itu.

Sejarah mengkaji perjuangan manusia sepanjang zaman. Waktu merupakan sesuatu yang penting dalam sejarah karena sejarah berkaitan dengan serangkaian peristiwa, dimana setiap peristiwa terjadi dalam lingkup waktu tertentu (Kochhar, 2008: 1-3). Definisi sejarah (Helius Sjamsuddin, 2007:15) menurut para ahli yaitu

1) E. Bernheim

Sejarah adalah suatu sains mengenai perkembangan kemanusiaan.

2) J. Huizinga

Sejarah sebagai “bentuk intelektual dimana suatu peradaban menceritakan dirinya sendiri mengenai masa lalunya”.

## 3) R. Aron

Sejarah adalah kajian tentang masa lalu manusia.

## 4) Marc Bloch

Sejarah menunjukkan aktivitas-aktivitas manusia pada masa lalu.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu yang mengkaji segala aktivitas manusia pada masa lalu yang meliputi segala aspek kehidupan termasuk aspek ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Sejarah memiliki 3 dimensi waktu yaitu masa lalu, masa depan, dan masa sekarang.

**c. Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah merupakan sarana untuk menyosialisasikan nilai-nilai tradisi bangsa, memahami perjuangan dan pertumbuhan bangsa dan negara, baik secara fisik, politik, dan ekonomi sekaligus mendidik sebagai warga masyarakat yang peduli kepada pentingnya pemahaman terhadap bangsa-bangsa lain. Pengajaran sejarah bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang.

Menurut S.K Kochhar (2008: 27) sasaran umum pembelajaran sejarah adalah mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan



masyarakat, membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai generasinya, mengajarkan toleransi, menanamkan sikap intelektual, memperluas cakrawala intelektualitas, mengajarkan prinsip-prinsip moral, menanamkan orientasi ke masa depan, memberikan pelatihan mental. Selain itu pembelajaran sejarah untuk melatih siswa menangani isu-isu kontroversial, membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan, memperkuat rasa nasionalisme, mengembangkan pemahaman internasional, dan mengembangkan ketrampilan-ketrampilan yang berguna.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, mata pelajaran sejarah SMA/MA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan
- 2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau

- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat di implementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

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 pergerakan negara kebangsaan Indonesia

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 juga berisi mengenai Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran sejarah kelas X SMA/MA adalah sebagai berikut:

Tabel 3. SK,KD Mata Pelajaran Sejarah Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menganalisis peradaban awal Indonesia dan dunia	1.1 menganalisis kehidupan masyarakat awal Indonesia 1.2 mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia 1.3 menganalisis asal-usul dan persebaran manusia di Kepulauan Indonesia

Belajar sejarah memiliki beberapa manfaat. Menurut Kuntowijoyo (2005:20) manfaat belajar sejarah ada dua yaitu secara intrinsik dan ekstrinsik. Manfaat belajar sejarah secara intrinsik yaitu sejarah sebagai ilmu, sejarah sebagai cara mengetahui masa lampau, sejarah sebagai pernyataan pendapat, sejarah sebagai potensi. Manfaat belajar sejarah secara ekstrinsik yaitu sejarah sebagai pendidikan moral, pendidikan penalaran, pendidikan politik, pendidikan kebijakan, pendidikan perubahan, pendidikan masa depan, pendidikan keindahan, ilmu bantu, sebagai latar belakang, rujukan, dan sebagai bukti.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan sarana untuk menyosialisasikan nilai-nilai tradisi bangsa, memahami perjuangan dan pertumbuhan bangsa dan negara, baik secara fisik, politik, dan ekonomi sekaligus mendidik sebagai warga masyarakat yang peduli kepada pentingnya pemahaman terhadap bangsa-bangsa lain. Manfaat belajar sejarah secara yaitu mengetahui masa lampau, sebagai pendidikan moral, pendidikan politik,

pendidikan kebijakan, pendidikan perubahan, dan pendidikan masa depan.

### **3. Pembelajaran Kooperatif**

Agus Supriyono (2009:54) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Dalam kelas kooperatif para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Anita Lie (2007:29) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada lima unsur dasar pembelajaran kooperatif yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran kooperatif memiliki lima unsur penting yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.

#### 4. Metode Diskusi

##### a. Pengertian Metode Diskusi

Metode mengajar adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar (J.J. Hasibuan dan Moedjiono, 2006:3). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diskusi adalah pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah.

Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau penyusunan berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah (Suryosubroto, 2002:179). Jenis-jenis teknik diskusi itu ada beberapa macam yaitu:

- 1) *Whole-Group*, suatu diskusi dimana anggota kelompok yang melaksanakan tidak lebih dari 15 (lima belas) orang.
- 2) *Buzz-Group*, satu kelompok besar dibagi menjadi 2 (dua) sampai 8 (delapan) kelompok yang lebih kecil jika diperlukan kelompok kecil ini diminta melaporkan apa hasil diskusi itu pada kelompok besar.
- 3) *Panel*, suatu diskusi dimana satu kelompok kecil (antara 3 sampai 6 orang) mendiskusikan suatu subjek tertentu, mereka duduk dalam susunan semi melingkar dihadapkan pada satu kelompok besar lainnya. Anggota kelompok besar ini dapat diundang untuk turut

berpartisipasi. Yang duduk sebagai panelis ialah orang yang ahli dalam bidangnya.

Berdasarkan penjelasan di atas metode diskusi merupakan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar dimana guru memberi kesempatan kepada kelompok-kelompok siswa untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah. Jenis-jenis metode diskusi ada 3 yaitu *whole group*, *buzz-group*, dan panel.

#### **b. Langkah-langkah Metode Diskusi**

Langkah-langkah penggunaan metode diskusi menurut Suryosubroto (2002:180) yaitu:

- 1) Guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya.
- 2) Dengan pimpinan guru para siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi dan mengatur tempat duduk ruangan.
- 3) Para siswa berdiskusi di dalam kelompoknya masing-masing serta guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain menjaga ketertiban, serta mendorong siswa agar berpartisipasi aktif.
- 4) Setiap kelompok melaporkan hasil diskusinya. Hasil-hasilnya yang dilaporkan itu ditanggapi oleh semua siswa. Guru memberi ulasan atau penjelasan terhadap laporan-laporan tersebut.
- 5) Para siswa mencatat hasil diskusi dan guru mengumpulkan laporan hasil diskusi dari setiap kelompok untuk *file* kelas.

### **c. Kegunaan Metode Diskusi**

Menurut J.J Hasibuan dan Moedjiono (2006:22) kegunaan metode diskusi yaitu:

- 1) Memanfaatkan berbagai kemampuan yang ada pada siswa
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan kemampuannya
- 3) Mendapatkan balikan dari siswa, apakah tujuan telah tercapai
- 4) Membantu siswa belajar berpikir kritis
- 5) Membantu siswa belajar menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman-temannya
- 6) Membantu siswa menyadari dan mampu merumuskan berbagai masalah yang dilihat, baik dari pengalaman sendiri maupun dari pelajaran sekolah
- 7) Mengembangkan motivasi untuk belajar lebih lanjut.

### **d. Kelemahan Metode Diskusi**

Menurut Suryosubroto (2002:186) kelemahan metode diskusi yaitu :

- 1) Suatu diskusi tak dapat diramalkan sebelumnya mengenai bagaimana hasilnya sebab tergantung kepada kepemimpinan siswa dan partisipasi anggota-anggotanya.
- 2) Suatu diskusi memerlukan keterampilan-keterampilan tertentu yang belum pernah dipelajari sebelumnya.
- 3) Jalannya diskusi dapat didominasi oleh beberapa siswa yang menonjol.

- 4) Tidak semua topik dapat dijadikan pokok diskusi, tetapi hanya hal-hal yang bersifat problematis saja yang dapat didiskusikan.
- 5) Diskusi yang mendalam memerlukan waktu yang banyak.
- 6) Apabila suasana diskusi hangat dan siswa sudah berani mengemukakan buah pikiran mereka, maka biasanya sulit untuk membatasi pokok masalahnya.
- 7) Sering terjadi dalam diskusi murid kurang berani mengemukakan pendapatnya.
- 8) Jumlah siswa yang terlalu besar akan mempengaruhi kesempatan setiap siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

## **5. Permainan Papan Memori**

### **a. Pengertian Permainan Papan Memori**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memori adalah kesadaran akan pengalaman masa lampau yang hidup kembali, ingatan. Telah terbukti bahwa memori yang baik adalah indikator sukses ujian yang lebih baik daripada IQ tinggi (Tom Barwood, 2011: 63). Papan Memori merupakan salah satu model pembelajaran yang cepat dan mudah untuk membantu siswa mengingat istilah dan definisi teknis. Kegiatan ini memerlukan keterlibatan aktif dari otak. Model pembelajaran ini memiliki dua poin utama. Pertama, konversi otak dari satu bentuk (istilah teknis) ke dalam definisi (lain) memaksakan pemahaman. Kedua, ketika otak memikirkan sesuatu, kemudian



membandingkan dengan versi percobaan dengan versi akurat ketika guru mengulang jawabannya, peringatan terjadi secara alamiah.

#### **b. Langkah-langkah Permainan Papan Memori**

Menurut Paul Ginnis (2008:146) langkah-langkah permainan Papan Memori yaitu:

- 1) Guru menunjukkan gambar *slide* atau presentasi *Powerpoint* yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.
- 2) Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala.
- 3) Guru menunjukkan gambar *slide* atau presentasi *PowerPoint* yang bergerak cepat dalam waktu satu menit dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun.
- 4) Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala mereka lagi.
- 5) Guru menunjukkan *slide* untuk kali ketiga dan terakhir.
- 6) Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar *slide* kemudian menuliskan makna gambar-gambar tersebut kemudian mempresentasikannya.

### **c. Kelebihan Permainan Papan Memori**

Menurut Paul Ginnis (2008:147) kelebihan atau manfaat permainan Papan Memori yaitu

- 1) Permainan Papan Memori mengajarkan peringatan dengan membuat dua poin. Pertama, konversi otak dari satu bentuk (istilah teknis) ke dalam definisi (lain) memaksakan pemahaman. Kedua, ketika otak memikirkan sesuatu, kemudian membandingkan dengan versi percobaan dengan versi akurat ketika guru mengulang jawabannya, peringatan terjadi secara alamiah.
- 2) Permainan Papan Memori mengajarkan poin revisi. Kebutuhan untuk mengulang materi beberapa kali agar terserap. Ini merupakan pelatihan yang sangat bagus dalam teknik revisi dasar.
- 3) Permainan Papan Memori memberi keceriaan pada tugas-tugas belajar yang membosankan.

## **6. Keaktifan Siswa**

### **a. Pengertian Keaktifan**

Keaktifan adalah pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap (Uzer Usman, 2011:23). Ada beberapa prinsip belajar yang dapat menunjang tumbuhnya cara belajar siswa aktif, yakni stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan dan umpan balik, serta pemakaian dan pemindahan. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Tanpa

aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik (Sardiman, 2012:97). Prinsip aktivitas belajar dibagi menjadi dua pandangan yakni ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern.

1) Menurut pandangan ilmu jiwa lama

Menurut konsep John Locke dan Herbert dalam proses belajar mengajar guru akan senantiasa mendominasi kegiatan. Siswa terlalu pasif, sedang guru aktif dan segala inisiatif datang dari guru (Sardiman, 2012:98). Yang banyak beraktivitas adalah guru dan guru dapat menentukan segala sesuatu yang dikehendaki.

2) Menurut pandangan ilmu jiwa modern

Menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas belajar didominasi oleh siswa. Tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar anak didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan untuk menumbuhkan aktivitas belajar yang optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan adalah pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap. Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Prinsip aktivitas belajar dibagi menjadi dua pandangan yakni ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern.

## **b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar**

Menurut Nana Sudjana (2006:61) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah atau mengemukakan pendapat; (3) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mempelajari materi pelajaran, mencari dan mencatat berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) melaksanakan proses pembelajaran sesuai petunjuk guru; (6) menilai kemampuan siswa itu sendiri dan hasil-hasil yang diperolehnya, hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengerjakan soal secara mandiri; (7) melatih diri dalam memecahkan soal dan menjawab pertanyaan baik dari guru maupun siswa lain; dan (8) menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas hal ini dapat dilihat dari kemauan, semangat, dan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Jenis-jenis aktivitas dalam belajar menurut Sardiman (2012:101) yaitu

- 1) *Visual activities*, yaitu membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

- 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Menurut Nana Sudjana dalam Cara Belajar Siswa Aktif (2006:

25) ada beberapa ciri yang harus tampak dalam proses belajar aktif yaitu

- 1) Situasi kelas menantang siswa melakukan kegiatan belajar secara bebas, tetapi terkendali.
- 2) Guru tidak mendominasi pembicaraan, tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berpikir kepada siswa untuk memecahkan masalah.
- 3) Guru menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi siswa.
- 4) Kegiatan belajar siswa bervariasi.

- 5) Hubungan guru dengan siswa sifatnya harus mencerminkan hubungan manusiawi.
- 6) Situasi dan kondisi kelas tidak kaku terikat dengan susunan yang mati, tetapi sewaktu-waktu diubah sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 7) Belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai siswa, tetapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan oleh siswa.
- 8) Adanya keberanian siswa mengajukan pendapatnya.
- 9) Guru senantiasa menghargai pendapat siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menggunakan delapan indikator untuk melihat keaktifan siswa yaitu 1) *visual activities* yaitu siswa memperhatikan penjelasan guru, 2) *oral activities* yaitu siswa bertanya dan berpendapat, 3) *listening activities* yaitu siswa mendengarkan diskusi, 4) *writing activities* yaitu siswa mencatat materi dan hasil diskusi, 5) *drawing activities* yaitu siswa menggambar hal-hal yang berkaitan dengan materi sejarah, 6) *motor activities* yaitu siswa bergerak, berpindah tempat untuk diskusi kelompok, 7) *mental activities* yaitu siswa memecahkan masalah, dan 8) *emotional activities* yaitu siswa berani mengemukakan pendapat. Apabila berbagai klasifikasi aktivitas tersebut dapat dilakukan maka akan tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

### c. Manfaat Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar antara siswa yang satu dengan yang lainnya mempunyai kadar yang tidak sama. Apabila dalam suatu pembelajaran terdapat berbagai aktivitas maka pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Oemar Hamalik (2009:91) mengungkapkan bahwa penggunaan asas aktivitas dalam pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, hubungan antar guru dan orangtua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistis dan konkret, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.

- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Berdasarkan penjelasan di atas keaktifan memiliki manfaat yang sangat efektif dan efisien dalam dunia pendidikan. Manfaat keaktifan yaitu siswa mencari pengalaman sendiri, mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, dan memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat. Selain itu pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

## **7. Hasil Belajar**

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

Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar (Nana Sudjana, 2004:111). Horward Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga macam yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar tersebut dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Robert M. Gagne membagi hasil belajar menjadi lima kategori yaitu (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Gagne mengungkapkan bahwa untuk dapat memperoleh dan menguasai kelima kategori kemampuan belajar tersebut, ada beberapa kondisi yang harus diperhatikan oleh pendidik yaitu kondisi belajar internal yang timbul



dari memori peserta didik sebagai hasil belajar dan beberapa kondisi eksternal peserta didik.

Pendidikan nasional di Indonesia dalam rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom. Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Nana Sudjana, 2005:22).

a) Tipe hasil belajar: pengetahuan

Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun tipe ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.

b) Tipe hasil belajar pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan kalimat sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

c) Tipe hasil belajar aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan ide, teori, petunjuk teknis pada situasi kongkret atau situasi khusus. Mengulang-ulang

menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

d) Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

e) Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif.

f) Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, dll.

- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi (Nana Sudjana, 2005:22). Kompetensi siswa dalam ranah afektif yang perlu dinilai utamanya menyangkut sikap dan minat siswa dalam belajar. Secara teknis penilaian ranah afektif dilakukan melalui dua hal yaitu laporan diri oleh siswa yang biasanya dilakukan dengan pengisian angket anonim dan pengamatan sistematis oleh guru terhadap afektif siswa dan perlu

lembar pengamatan. Ranah afektif tidak dapat diukur seperti halnya ranah kognitif, karena dalam ranah afektif kemampuan yang diukur adalah:

- a) Menerima (memperhatikan), meliputi kepekaan terhadap kondisi, gejala, kesadaran, kerelaan, mengarahkan perhatian.
  - b) Merespon, meliputi merespon secara diam-diam, bersedia merespon, merasa puas dalam merespon, mematuhi peraturan.
  - c) Menghargai, meliputi menerima suatu nilai, mengutamakan suatu nilai, komitmen terhadap nilai.
  - d) Mengorganisasi, meliputi mengkonseptualisasikan nilai, memahami hubungan abstrak, mengorganisasi sistem suatu nilai.
- 3) Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Menurut Nana Sudjana (2005:23) ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu
- a) gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
  - b) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
  - c) kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan sebagainya.
  - d) kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
  - e) gerakan-gerakan *skills*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan kompleks.

- f) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan. Fokus aspek hasil belajar pada penelitian ini adalah aspek kognitif yaitu nilai hasil belajar sejarah.

### **b. Faktor-faktor Belajar**

Belajar merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku peserta didik memiliki banyak faktor yang mempengaruhinya. Secara garis besar faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi faktor eksternal dan faktor internal.

- 1) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Menurut Syaifuddin Azwar (1999: 165) faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi:

- a) Kondisi tempat belajar

Suasana tempat belajar yang nyaman, bersih, dan rapi dikelas akan membuat proses belajar mengajar menjadi nyaman. Sebaliknya jika kelas dalam keadaan kotor dan berantakan maka suasana belajar menjadi kurang kondusif dan terganggu serta tidak nyaman.

- b) Sarana dan perlengkapan belajar

Sarana dan perlengkapan belajar sangat penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang

dilengkapi fasilitas, kurikulum, serta pengajar yang profesional adalah penentu tercapainya tujuan pembelajaran.

c) Materi pelajaran

Pemberian materi pelajaran yang disampaikan guru kepada siswa harus menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa. Cara penyampaian materi pelajaran oleh seorang guru akan mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa.

d) Kondisi lingkungan belajar

Kondisi lingkungan belajar yang tenang akan membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik tanpa terganggu dengan hal-hal diluar kelas. Sehingga dalam proses belajar dibutuhkan kondisi lingkungan yang tenang.

2) Thomas F. Staton dalam (Sardiman, 2012:39) menguraikan enam faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar yaitu

a) Motivasi

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal yaitu mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari.

b) Konsentrasi

Konsentrasi yaitu memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar. Keterlibatan mental secara detail sangat diperlukan sehingga bukan perhatian sekadarnya.

c) Reaksi

Kegiatan belajar memerlukan keterlibatan unsur fisik maupun mental, sebagai wujud suatu reaksi. Pikiran dan otot-ototnya harus dapat bekerja secara harmonis sehingga subjek belajar itu bertindak atau melakukannya.

d) Organisasi

Belajar dapat dikatakan sebagai kegiatan mengorganisasikan bagian-bagian bahan pelajaran ke dalam suatu kesatuan pengertian. Untuk membantu siswa agar cepat dapat mengorganisasikan fakta atau ide-ide dalam pikirannya maka diperlukan tujuan yang jelas dalam belajar.

e) Pemahaman

Pemahaman dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasinya serta aplikasi-aplikasinya sehingga siswa dapat memahami suatu situasi.

f) Ulangan

Mengulang-ulang suatu pekerjaan atau fakta yang sudah dipelajari membuat kemampuan para siswa untuk mengingatnya akan semakin bertambah.

Metode diskusi dan permainan Papan Memori melatih siswa meningkatkan motivasi, konsentrasi, reaksi, mengorganisasi,

memahami, dan mengulang fakta-fakta dan informasi-informasi dalam pembelajaran sejarah. Metode diskusi membantu siswa memecahkan masalah secara berkelompok. Permainan Papan Memori yang menampilkan gambar-gambar secara cepat dan berulang-ulang membantu siswa lebih konsentrasi dalam melihat gambar-gambar yang ditampilkan kemudian memahami informasi-informasi yang ditampilkan untuk dibahas lagi bersama kelompoknya.

Faktor eksternal yang berhubungan dengan metode diskusi dan permainan Papan Memori yaitu sarana prasarana dan materi pelajaran. Pembelajaran yang dilengkapi fasilitas, kurikulum, serta pengajar yang profesional adalah penentu tercapainya tujuan pembelajaran. Sebelum menerapkan metode diskusi dan permainan Papan Memori guru memberikan sedikit pengantar. Pemberian materi pelajaran yang disampaikan guru kepada siswa menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa, agar siswa dapat memahami materi ajar yang diberikan oleh guru sehingga akan berpengaruh pada keaktifan dan hasil belajar siswa.

### **c. Penilaian Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu (2005:3). Penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional, umpan balik bagi

perbaiki proses belajar mengajar, dan dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada orang tuanya.

Mengingat pentingnya penilaian dalam menentukan kualitas pendidikan, maka upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian hendaknya memperhatikan beberapa prinsip dan prosedur penilaian (Nana Sudjana, 2005:8-9). Prinsip penilaian yaitu (a) dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas kemampuan yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian; (b) penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar; (c) agar diperoleh hasil belajar yang objektif penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif; dan (d) penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya.

Langkah-langkah proses penilaian hasil belajar (Nana Sudjana, 2005: 9-10) yaitu:

- 1) merumuskan tujuan-tujuan pengajaran
- 2) mengkaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran
- 3) menyusun alat-alat penilaian
- 4) menggunakan hasil-hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian.

Penelitian ini fokus kepada ranah kognitif. Pada umumnya hasil belajar dinilai melalui tes, baik tes uraian maupun tes objektif. Pelaksanaan penilaian bisa dilakukan secara lisan, tulisan, dan tindakan.



Menurut Nana Sudjana (2005:36) keunggulan tes uraian adalah dapat mengukur proses mental yang tinggi atau aspek kognitif tingkat tinggi, dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, dapat melatih kemampuan berpikir teratur atau penalaran, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan adanya keuntungan teknis seperti mudah membuat soalnya sehingga tanpa memakan waktu yang lama, guru dapat secara langsung melihat proses berpikir siswa. Kekurangan tes uraian adalah sampel tes sangat terbatas dan sifatnya sangat subjektif.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan bentuk soal pilihan ganda. Keunggulan bentuk soal pilihan ganda adalah materi yang diujikan dapat mencakup sebagian besar dari bahan pengajaran yang telah diberikan, jawaban siswa dapat dikoreksi dengan mudah dan cepat, jawaban untuk setiap pertanyaan sudah pasti benar atau salah sehingga penilaiannya bersifat objektif. Kelemahan bentuk soal pilihan ganda adalah kemungkinan untuk melakukan tebakan jawaban masih cukup besar dan proses berpikir siswa tidak dapat dilihat dengan nyata.

Sementara itu penilaian bukan tes atau nontes bisa dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi. Wawancara terutama digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat, pandangan, saran, dan kritik dari responden terhadap proses dan hasil belajar di sekolah. Observasi terutama digunakan untuk memperoleh data

mengenai perilaku atau proses kegiatan belajar mengajar selama berlangsungnya pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menilai hasil belajar kognitif siswa menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang masing-masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian. Peneliti memilih 10 soal pilihan ganda dengan pertimbangan waktu dan kemampuan siswa. Pemilihan 2 soal uraian berdasarkan pertimbangan yaitu untuk mengukur hasil belajar siswa secara lebih dalam. Karena jika menggunakan pilihan ganda ada kemungkinan siswa hanya beruntung atau bertanya teman.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Adapun hasil penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ivah Nurrohmah Nardiani dengan judul “Penggunaan Pendekatan Stop-Think Do Melalui Metode Diskusi Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 2 Bantul Kelas XI IPS 4 Semester 2 Tahun Ajaran 2009/2010” dengan hasil penelitiannya bahwa penggunaan pendekatan *Stop-Think Do* melalui metode diskusi terbimbing dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada metode yaitu diskusi, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian, lokasi penelitian, dan waktu penelitian. Selain itu, peneliti

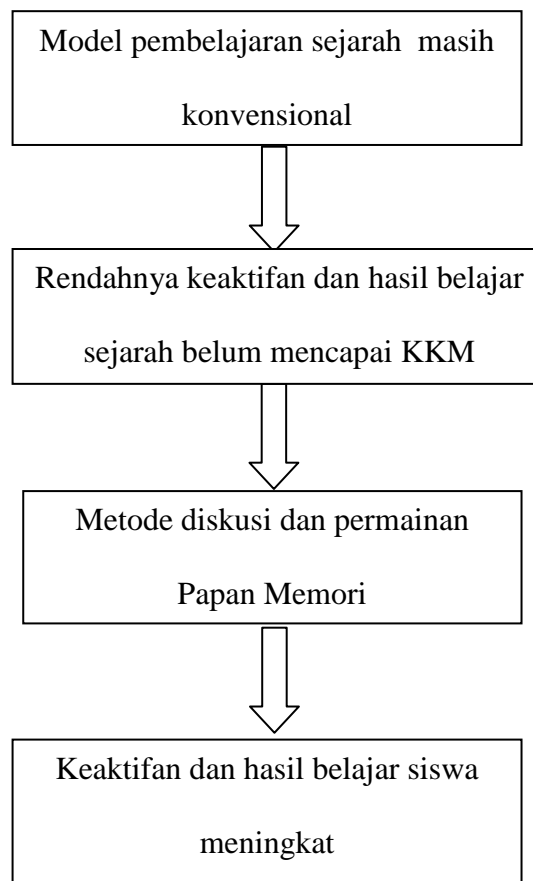
terdahulu meneliti mengenai motivasi dan prestasi belajar siswa sedangkan penelitian ini mengenai keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Penelitian Rizqi Pratamajati dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Melalui Penerapan Gabungan Model Pembelajaran Kooperatif *Problem Based Learning (PBL)* dan *Students Teams Archievement Division (STAD)* Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kebumen” dengan hasil penelitiannya bahwa model *Problem Based Learning* dan *Student Teams Archievement Division* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kebumen. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada metode yang diterapkan yaitu sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, lokasi penelitian, dan waktu penelitian.

### **C. Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran di SMA Muhammadiyah 2 Magelang masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang belum mencapai KKM. Keberhasilan Proses Belajar Mengajar (PBM) terletak pada guru dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai keberhasilan PBM diperlukan metode dan pembelajaran yang tepat. Peneliti memilih metode diskusi dan permainan Papan Memori.

Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, menyusun kesimpulan, dan menemukan cara untuk menyelesaikan suatu masalah. Papan Memori merupakan permainan yang dapat membantu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Jadi dengan diterapkannya metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Magelang pada tahun ajaran 2013/2014.



Gambar 1. Kerangka Pikir

**D. Hipotesis Tindakan**

Penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang dalam pembelajaran sejarah.

**E. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana penerapan metode diskusi dan permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Magelang dalam pembelajaran sejarah?
2. Apa saja kelebihan metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah?
3. Apa saja kendala metode diskusi dan permainan Papan Memori dalam pembelajaran sejarah?