

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
JAWABAN TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA SMA
NEGERI 1 RANAH BATAHAN**

SRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Sejarah sebagai salah satu
persyaratan Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

HAFIZAH PUTRI

68078/2005

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS
UJIAN SKRIPSI**

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Tanggal 9 Agustus 2011**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
JAWABAN TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA SMA
NEGERI 1 RANAH BATAHAN**

Nama : Hafizah Putri
BP/ NIM : 2005/68078
Jurusan : Sejarah
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2011

TIM PENGUJI

Tanda Tangan

Ketua	: Drs. Zafri, M.Pd	1
Sekretaris	: Ike Sylvia, S.Ip, M.Si	2
Anggota	: Drs. Wahidul Basri, M.Pd	3
Anggota	: Drs. Gusraredi	4
Anggota	: Junaidi, S.Pd, M.Pd	5

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
JAWABAN TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA SMA
NEGERI 1 RANAH BATAHAN**

Nama : Hafizah Putri
BP/NIM : 2005/ 68078
Jurusan : Sejarah
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Padang, Agustus 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs.Zafri, M.Pd
NIP. 195909101986031003

Ike Sylvia, S.Ip, M.Si
NIP. 197706082005012002

Ketua Jurusan

Hendra Naldi, SS. M. Hum
NIP. 196909301996031001

ABSTRAK

Hafizah Putri. 2005/68078. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA N 1 Ranah Batahan. Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas negeri Padang. 2011

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan siswa menginterpretasikan fakta sejarah, ini disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya proses pembelajaran sejarah yang masih berupa penyampaian informasi yang menjadikan peserta didik hanya mampu mengingat. Padahal salah satu tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami fakta sejarah secara benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran tipe Bermain Jawaban terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA N 1 Ranah Batahan. Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan masukan bagi guru sejarah dalam menggunakan model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa dan kemampuan siswa dalam memahami materi sejarah. Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 ditolak yang berarti model bermain jawaban berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas XI IPS SMA N 1 Ranah Batahan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dimana data diperoleh melalui eksperimen langsung pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ranah Batahan yang jumlah siswanya 64 orang yang terbagi dalam dua kelas. Pemilihan sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan Random Kelompok dengan asumsi bahwa setiap kelompok memiliki kemampuan dan kebiasaan belajar sejarah yang sama. Pengambilan sampel dilakukan sebanyak dua kelas, untuk kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian ini menggunakan teori Pemrosesan informasi. Inti dari teori ini adalah proses berpikir/ *thinking*.

Setelah dilakukan penelitian dan analisis data di dapat bahwa pencapaian kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen 69.17 dan kelas kontrol 50.68. Dari perhitungan uji t diperoleh harga t_{hitung} 3.38 dan t_{tabel} 1,68, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Dari analisa hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Bermain Jawaban berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam menginterpretasikan fakta materi pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ranah Batahan. Model pembelajaran bermain jawaban juga dapat diterapkan untuk berbagai materi pelajaran sejarah. Hal ini disebabkan karena pada model pembelajaran bermain jawaban selalu diawali dengan pertanyaan untuk menginterpretasikan fakta sejarah.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah, rahmat dan karunia-Nya. Dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul : “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bermain jawaban Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 1 Ranah Batahan”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Sejarah Fakultas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Kelancaran dari penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih pada:

1. Bapak Drs. Zafri, M.Pd, selaku pembimbing I dan Ibu Ike Sylvia, S.Ip, M.Si selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
2. Bapak Drs. Wahidul Basri, M.Pd, Bapak Drs. Gusraredi, Bapak Junaidi, S.Pd, M.Pd selaku penguji.
3. Pimpinan Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
4. Bapak/Ibu dosen serta karyawan/ karyawanwati Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang memberikan bantuan dan motivasi dalam mengikuti perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Dinas Pendidikan Kabupaten Pasaman Barat yang telah memberi izin tempat penelitian.
6. Kepala sekolah, staf pengajar dan siswa-siswi SMA N 1 Ranah Batahan yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam penelitian.

7. Siswa-Siswa kelas XI IPS 1 dan IPS 2 SMA Negeri 1 Ranah Batahan Tahun Ajaran 2010-2011.
8. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa jurusan Sejarah Fakultas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dan semua pihak yang ikut memberikan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teristimewa untuk kedua Orang tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan materil.

Semoga bantuan, bimbingan dan arahan yang telah diberikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi pengelola pendidikan di masa yang akan datang dan dapat menambah khasanah keilmuan kita bersama. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK -----	i
KATA PENGANTAR -----	ii
DAFTAR ISI -----	iv
DAFTAR TABEL -----	vi
DAFTAR LAMPIRAN -----	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah-----	1
B. Batasan Masalah-----	9
C. Rumusan Masalah-----	10
D. Tujuan Penelitian-----	10
E. Manfaat Penelitian -----	10
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
1. HASIL BELAJAR	
a. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar-----	11
b. Fungsi Penilaian Hasil Belajar-----	12
c. Jenis- jenis Hasil Belajar -----	13
d. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil -----	14
e. Cara Perolehan Hasil Belajar-----	15
2. Hasil Belajar Sejarah-----	17
3. Proses Berpikir-----	23
4. Model Pembelajaran Bermain Jawaban-----	26
5. Teori Belajar Pemrosesan Informasi-----	29
6. Kerangka Berpikir-----	30
7. Hipotesis-----	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian-----	32
B. Populasi dan Sampel-----	32

C. Variabel Penelitian dan Data Penelitian-----	33
D. Desain Penelitian-----	35
E. Prosedur Penelitian-----	38
F. Validitas penelitian-----	39
G. Instrumen Penelitian-----	43
H. Teknik Analisis Data-----	51
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data-----	55
B. Uji Hipotesis -----	57
C. Pembahasan -----	58
D. Implikasi -----	62
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan-----	64
B. Saran -----	64
DAFTAR PUSTAKA-----	66
LAMPIRAN-----	68

DAFTAR TABEL

Tabel:

1. Hasil Validitas Yang Terbuang soal fakta-----	44
2. Hasil Validitas Yang Terpakai soal fakta-----	45
3. Hasil analisis tingkat kesukaran soal fakta yang tebuang-----	47
4. Hasil Uji Distraktor soal fakta-----	49
5. Analisis reliabilitas-----	50
6. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol-----	52
7. Perbandingan nilai Pretest pada soal fakta-----	55
8 Perbandingan nilai Postest soal fakta-----	56
9.Perbandingan nilai soal menginterpretasikan fakta pada materi masa pendudukan Jepang-----	56
10. Perbandingan nilai soal menginterpretasikan fakta pada materi revolusi Perancis----	57
11. Harga kritik dari r Product- Moment	
12. Uji Liliefors	
13. Distribusi Sebaran Uji F	
14. Distribusi Sebaran Uji t	
15. Kurva Distribusi Normal	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :

1. Rpp Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol-----	68
2. Kisi-kisi Soal Tes-----	112
3. Soal pretest dan postest-----	114
4. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Postest-----	124
5. Soal Fakta Pretest dan Postest-----	125
6. Kunci jawaban soal fakta pretest dan postest-----	130
7. Uji Validitas Soal Fakta-----	131
8 Tingkat Kesukaran Soal Fakta-----	137
9. Indeks Daya Beda Soal fakta-----	138
10. Perhitungan Tingkat Kesukaran dan Daya Beda-----	139
11. Uji Distraktor-----	140
12. Perhitungan Reliabilitas-----	141
13. Hasil Analisis soal pretest dan postest-----	142
14. Uji Normalitas Kelas Eksperimen-----	143
15. Uji Normalitas kelompok kelas kontrol-----	144
16. Uji Homogenitas-----	145
17. Rata-rata, S , S^2 Postest Kelas Eksperimen dan Kontrol-----	146
18. Uji Hipotesis-----	147
19. Perbandingan nilai postest soal menginterpretasikan fakta materi Pendudukan Jepang-----	148
20. Uji Hipotesis-----	149
21. Perbandingan nilai postest soal menginterpretasikan fakta materi Revolusi Perancis-----	150
22. Uji Hipotesis-----	151
23. Rata-rata, S , S^2 Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol-----	152
24. Uji Hipotesis-----	153
25. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	
26. Surat Izin Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk mengiringi kemajuan teknologi dan menjawab tantangan global diperlukan pendidikan yang bermutu, karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk memperoleh pengetahuan, nilai, sikap serta keterampilan. Namun persoalan mutu pendidikan nasional muncul sebagai isu sentral yang perlu dapat perhatian besar bagi semua kalangan.

Menurut Maslow dalam Anita (2002:5) tujuan pendidikan adalah "meningkatkan kemampuan siswa sampai setinggi yang dia bisa". Pemerintah telah melakukan berbagai usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, diantaranya adalah penyempurnaan kurikulum, peningkatan kualitas guru melalui penataran dan sertifikasi guru, penyediaan buku paket, serta melengkapi sarana dan prasarana sekolah.

Aplikasi dari ilmu pengetahuan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memberikan kontribusi yang besar terhadap pembentukan watak dan pribadi manusia dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara adalah sejarah, karena pelajaran sejarah mengandung pesan-pesan moral (Kuntowijoyo, 1999:5).

Menurut Kuntowijoyo (1999:3-4) :

”Untuk SD, sejarah diberikan untuk menanamkan rasa cinta kepada perjuangan, pahlawan, tanah air, dan bangsa. Untuk SLTP, sejarah menanamkan pengertian bahwa mereka hidup bersama orang, masyarakat dan kebudayaan lain, baik yang dulu maupun yang sekarang. Kepada anak SLTA yang sudah mulai bernalar sejarah diberikan secara kritis. Di tingkat universitas, sejarah diberikan secara akademis”.

Dalam tiap tingkatan pendidikan itu seharusnya mempunyai pendekatan dan strategi yang berbeda, sehingga sejarah tidak membosankan, karena banyak kesamaan dan pengulangan. Selain itu sejarah juga harus diberikan dimensi waktu (temporal) dan ruangnya (spatial), serta aspek proses dan strukturnya juga segi diakronis dan sinkronisnya (Kuntowijoyo, 1999: 5-6).

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah telah menyusun tujuan pendidikan bagi setiap mata pelajaran dan untuk masing-masing tingkat satuan pendidikan. Tujuan pembelajaran sejarah untuk Sekolah Menengah Atas yang telah dirumuskan Pemerintah dalam BSNP (2006:1) adalah sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu, tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lalu, masa kini masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metode keilmuan.
3. Menimbulkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lalu.
4. Menimbulkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menimbulkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan, baik nasional maupun internasional.

Salah satu aspek yang harus dicapai dalam tujuan pembelajaran sejarah dalam BNSP adalah melatih peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan. Untuk mencapai tujuan itu siswa harus mampu memahami fakta sejarah. Adapun yang dimaksud siswa paham menurut Sudjana (1995) adalah kemampuan berpikir yang lebih tinggi dari hanya sekedar mengetahui.

Adapun ciri-ciri siswa paham antara lain dapat disimpulkan dari penjelasan Suke Silverius (1991:40-44) mengenai ranah kognitif aspek pemahaman dari taksonomi Bloom (1956), yaitu kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

1. Menerjemahkan (Translation)

Pengertian menerjemahkan di sini bukan saja pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolis untuk mempermudah orang mempelajarinya. Kata kerja yang digunakan adalah menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan dan sebagainya.

2. Menginterpretasi (Interpretation)

Ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama komunikasi. Kata operasionalnya adalah menginterpretasikan, membedakan, menjelaskan, menggambarkan, dan sebagainya.

3. Mengekstrapolasi (Ekstrapolation)

Kata kerja operasional yang dapat dipakai untuk mengukur kemampuan ini adalah menghitungkan, memperkirakan, menduga,

menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi dan menarik kesimpulan.

Dalam Kuntowijoyo (1999:4) dikatakan bahwa, pada tingkat SMA sejarah harus diberikan secara kritis. Mereka diharapkan sudah bisa berpikir mengapa sesuatu terjadi, apa yang sebenarnya yang telah terjadi, dan ke mana arah kejadian itu". Fakta sejarah penting untuk dipahami karena disebutkan dalam Kuntowijoyo (1999: 25), salah satu guna belajar sejarah adalah sebagai pendidikan moral, "Kalau pendidikan moral harus berbicara benar salah, dan sastra hanya bergantung pada imajinasi pengarang, maka sejarah harus berbicara dengan fakta. Tanpa fakta sejarah tidak boleh bersuara".

Kuntowijoyo (1999:61) mengatakan bahwa untuk memunculkan tulisan sejarah maka fakta-fakta harus diinterpretasi terlebih dahulu, jadi dari interpretasi atas fakta itu barulah muncul karya sejarah. Menurut Halpen (1996), "berpikir kritis adalah memberdayakan keterampilan atau strategi kognitif dalam menentukan tujuan". Dengan kata lain siswa yang berpikir kritis tidak akan cepat puas terhadap jawaban yang sudah ada, tidak percaya begitu saja dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar.

Agar tujuan pembelajaran sejarah dapat diwujudkan, maka perlu digunakan suatu strategi yang lebih baik di dalam proses pembelajaran antara lain dari pihak pendidik sendiri yaitu guru. Guru harus menyadari bahwa dalam proses pembelajaran siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru sebagai inovator, motivator, dan fasilitator di dalam proses pembelajaran.

Seorang guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga akan menghasilkan siswa-siswa kritis di dalam memahami fakta – fakta sejarah dengan didasarkan penggunaan pendekatan ilmiah dan metode keilmuan.

Dari wawancara dan observasi yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Ranah Batahan pada tanggal 28 April- 4 Mei 2010, kemampuan siswa masih rendah dalam menginterpretasikan fakta sejarah menjadi konsep. Siswa kurang memahami peristiwa sejarah, indikasinya terlihat setelah guru menyampaikan informasi mengenai fakta sejarah siswa tidak mampu mengemukakan dengan bahasa sendiri. Ketika guru menanyakan pendapat siswa tentang faktor intern dan ekstern terjadinya nasionalisme Indonesia, tidak satupun siswa yang menjawab.

Guru mata pelajaran sejarah tersebut juga mengatakan bahwa, pada waktu proses pembelajaran berlangsung, guru menugaskan siswa untuk membaca buku paket dan kemudian menanyakan apa yang tidak dimengerti oleh siswa, karena siswa tidak ada yang bertanya sehingga siswa ditugaskan untuk menyimpulkan serta mengerjakan latihan dalam buku paket tersebut. Tetapi kesimpulan dan tugas yang mereka kerjakan menggunakan bahasa buku, dengan kata lain siswa belum terlatih membuat kesimpulan dan tugas dengan interpretasi mereka sendiri.

Padahal yang dituntut oleh guru adalah para peserta didik mampu untuk menulis dan mengemukakan kembali dengan bahasa atau interpretasi mereka sendiri. Karena ciri- ciri orang paham antara lain, mampu menginterpretasikan atau mengemukakan dengan bahasa lain apa yang sudah dipelajarinya.

Pembelajaran yang dilakukan guru di kelas merupakan inti proses belajar mengajar di sekolah. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang

dicapai siswa, yaitu faktor yang berasal dari siswa itu sendiri seperti kemampuan, motivasi belajar, minat, sikap, perhatian, ketekunan, kebiasaan belajar dan psikis. Faktor lain adalah faktor yang berasal dari luar siswa adalah lingkungan. Lingkungan yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah kondisi kelas dan kualitas pengajaran (Nana Sudjana, 2002: 39-41).

Lingkungan di sekolah sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti kondisi kelas dan kualitas pengajaran. Sewaktu penulis melakukan pengamatan, kondisi kelas cukup tenang saat proses belajar mengajar berlangsung, sarana dan prasarana serta buku sumber juga tersedia. Setelah diamati lagi ternyata rendahnya kemampuan siswa dalam menafsirkan fakta sejarah, disebabkan karena proses belajar cenderung bersifat satu arah dan hanya menyampaikan informasi. Siswa mendengar, mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Akibatnya siswa tidak memahami materi sejarah, karena metode pembelajaran ini tidak relevan untuk materi pelajaran sejarah yang menuntut pemahaman. Metode ini juga menyulitkan siswa untuk berpikir kritis, karena metode ini hanya untuk ingatan saja dan belum bisa melatih meningkatkan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan fakta sejarah ke konsep.

Hampir dalam setiap mata pelajaran guru-guru juga menggunakan metode yang sama, dimana metode ini belum bisa melatih meningkatkan pemahaman siswa. Akibatnya siswa kurang berinisiatif untuk berusaha mempelajari sendiri yang akan dipelajari, dengan kata lain keaktifan siswa dalam belajar belum optimal. Bahkan ada diantara siswa yang sengaja meninggalkan kelas pada saat jam pelajaran.

Untuk mengatasi kondisi di atas, diperlukan usaha guru sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran mampu menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dapat melatih siswa berinterpretasi dalam belajar. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru dituntut mampu memilih model pembelajaran yang memicu peserta didik untuk dapat memahami peristiwa sejarah. seperti yang dikemukakan oleh Roestiyah N.K (1989; 1) adalah:

”Dalam proses belajar mengajar, guru harus mempunyai strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai tehnik- tehnik penyajian, atau biasanya disebut model mengajar ”.

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak bermunculan model pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa mempunyai kemandirian dalam belajar. Guru juga dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pola pikirnya. Sehingga dengan demikian pembelajaran yang diberikan benar tertanam dalam ingatan siswa.

Menurut Melvin Silberman (2006: 27) bahwa:

”Ketika kegiatan belajar sifatnya pasif, siswa mengikuti pelajaran tanpa rasa ingin keingintahuan tanpa mengajukan pertanyaan, dan tanpa minat terhadap hasilnya (kecuali, barangkali nilai yang akan dia peroleh). Ketika kegiatan belajar bersifat aktif, siswa akan mengupayakan sesuatu. Dia menginginkan jawaban atas sebuah pertanyaan, membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah atau mencari cara untuk mengerjakan tugas”.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam mata pelajaran sejarah, salah satu model pembelajaran yang menurut peneliti cocok diterapkan adalah model pembelajaran Bermain Jawaban. Menurut Zaini

(2005:84) "Bermain jawaban adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari menit-menit awal sampai akhir". Menurut Hisyam Zaini (2005: 85) model pembelajaran Bermain Jawaban dapat dimodifikasi, maka dalam penelitian ini peneliti memodifikasi langkah- langkah model pembelajaran.

Model ini dapat membantu siswa untuk berfikir dalam menyelesaikan masalah, karena dalam model pembelajaran Bermain Jawaban memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan potensi-potensi yang dimilikinya termasuk kemampuan kreativitas dan kemampuan menginterpretasikan fakta. Dengan kreativitas yang dimiliki siswa diyakini peserta didik mampu menggali potensinya menemukan gagasan dalam memahami fakta sejarah yang melibatkan proses berfikir.

Langkah-langkah proses pembelajaran dalam model pembelajaran ini terbagi dalam delapan tahap. Pada tahap ke duanya tingkat berpikir pemahaman peserta didik dalam menginterpretasikan fakta sejarah dilatih, karena pada tahap ini guru memberikan tiga atau lebih pertanyaan berupa fakta sejarah yang menuntut pemahaman dalam menginterpretasikan fakta sejarah.

Karakteristik lainnya dalam model pembelajaran Bermain Jawaban terdapat pada tahap ke tiga yaitu siswa bekerjasama dengan teman belajarnya untuk membangun pemahamannya dan model ini dapat melatih kemampuan kritis peserta didik dalam memahami fakta sejarah secara benar sesuai dengan karakteristik materi sejarah di atas, hal ini sejalan dengan pendapat Bearison dan

Dorval dalam John W. Santrock (2007:390), menyatakan bahwa secara umum, pembelajaran dan pengetahuan itu dibangun dan dikonstruksi secara bersama.

Model pembelajaran bermain jawaban membutuhkan kerjasama tim, berbagi pengetahuan dan belajar secara langsung. Melalui model pembelajaran ini dimungkinkan anak terlatih untuk mengemukakan pendapat, karena model pembelajaran bermain jawaban selalu bekerja dengan diawali dengan pertanyaan yang menuntut pemahaman, kemudian menginterpretasikannya dan memilih jawaban yang paling benar diantara seluruh jawaban setiap kelompok, serta menyimpulkan materi pelajaran.

Penerapan model pembelajaran bermain jawaban diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pemahaman dalam belajar sejarah, khususnya pada materi yang diujikan mengenai fakta sejarah. Dalam model pembelajaran ini masih terdapat unsur bermainnya, sehingga dapat membuat siswa lebih senang belajar sejarah yang selama ini mereka anggap pelajaran yang membosankan karena berupa hafalan saja. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **”Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA N 1 Ranah Batahan”**.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini difokuskan pada pengaruh penerapan model pembelajaran Bermain Jawaban

terhadap hasil belajar sejarah siswa pada tingkat pemahaman untuk menginterpretasikan fakta sejarah ke konsep.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran Bermain Jawaban terhadap kemampuan menginterpretasikan fakta sejarah pada siswa SMAN 1 Ranah Batahan?"

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Bermain Jawaban terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA N 1 Ranah Batahan

E. Manfaat Penelitian

- 1) Untuk bahan masukan bagi guru-guru dan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah, untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam menginterpretasikan peristiwa sejarah.
- 2) Untuk penambahan referensi bagi mahasiswa lain dalam melakukan penelitian dengan memodifikasi model pembelajaran lain dalam pembelajaran sejarah

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Pengertian belajar menurut Margaret E. Bell Gredler (1994:1) adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Sedangkan menurut Djamarah (1996:11) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Perubahan tingkah lakunya dalam artian perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Tetapi tidak semua perubahan termasuk dalam proses belajar. Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam artian belajar menurut Slameto (2003:3-4) adalah perubahan yang terjadi secara sadar, bersifat kontiniu dan fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif serta perubahan itu bersifat bertujuan dan terarah selain itu mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Hasil belajar adalah suatu prestasi atau suatu kemampuan yang telah dicapai atau diperoleh sebagai hasil dari perbuatan. Selain itu, prestasi adalah hasil yang telah dicapai atau dilakukan, dilaksanakan dan dikerjakan. Hasil belajar merupakan suatu indikator yang penting untuk menyatakan kualitas suatu pendidikan. Secara umum Winkel (1996:53) mengemukakan : “Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap”

Berdasarkan pendapat tersebut, dijelaskan bahwa belajar menyebabkan terjadinya perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan tingkah laku pada diri seseorang yang melakukan kegiatan belajar.

b. Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Fungsi penilaian hasil belajar siswa menurut Suharsimi Arikunto dalam bukunya(2006:10-11) adalah sebagai berikut:

1. Penilaian berfungsi selektif

Penilaian mempunyai beberapa tujuan yaitu:

- a) Untuk memilih siswa yang diterima di sekolah tertentu.
- b) Untuk memilih siswa yang bias naik kelas atau ke tingkat selanjutnya
- c) Untuk memilih siswa yang berhak menerima beasiswa berdasarkan prestasinya.
- d) Untuk memilih siswa yang sudah berhak meninggalkan sekolah atau lulus.

2. Penilaian berfungsi Diagnosis

Melakukan penilaian, sebenarnya guru melakukan diagnosis kepada peserta didik tentang kelebihan dan kelimahannya, dengan diketahui sebab-sebab kelemahan tersebut, akan memudahkan mencari solusinya.

3. Penilaian berfungsi penempatan

Dalam mengelompokkan peserta didik, guru harus mengetahui kemampuan siswa dan untuk itu dilakukan penilaian. Sekelompok siswa yang mempunyai hasil belajar yang sama akan berada dalam kelompok yang sama dalam belajar.

4. Penilaian berfungsi sebagai pengukur

Penilaian juga berfungsi untuk mengetahui sejauh mana suatu program berhasil dilaksanakan atau diterapkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian yang berfungsi dalam penelitian ini adalah penilaian yang berfungsi sebagai pengukur yaitu untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran bermain jawaban berhasil diterapkan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat digunakan untuk melihat ketuntasan peserta didik dalam belajar.

c. Jenis-jenis Hasil Belajar

Benyamin S. Bloom (dalam Tengku Zahara Djaafar.2001:83) membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu :

- a) Hasil belajar yang bersifat kemampuan kognitif (pengetahuan), yaitu hasil belajar yang diperoleh dari kemampuan menguasai bahan pembelajaran.
- b) Hasil belajar berupa kemampuan afektif (sikap), yaitu hasil belajar yang diperoleh dari perubahan tingkah laku dari tidak baik menjadi baik, dari tidak tahu menjadi tahu.

- c) Hasil belajar berupa kemampuan psikomotor (keterampilan) yaitu hasil belajar yang diperoleh dari kemampuan bidang tertentu.

d. Faktor –Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa, yaitu faktor yang berasal dari siswa itu sendiri seperti kemampuan, motivasi belajar, minat, sikap, perhatian, ketekunan, kebiasaan belajar dan psikis. Faktor lain adalah faktor yang berasal dari luar siswa adalah lingkungan. Lingkungan yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah kondisi kelas dan kualitas pengajaran (Nana Sudjana, 2002: 39-41).

Pencapaian tujuan dari belajar dan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik diperlukan proses belajar yang efektif. Proses belajar akan berhasil bila hasilnya mampu membawa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap anak.

Untuk mengetahui apakah proses belajar mengajar telah dilakukan mampu mengubah tingkah laku peserta didik, maka terlebih dahulu perlu diketahui hasil belajar yang diperoleh siswa. Khusus pada penelitian ini dilihat hasil belajar, yang diteliti adalah kemampuan yang ada pada diri siswa dalam menjawab tes hasil belajar setelah kegiatan belajar dilaksanakan. Secara umum hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu ranah kognitif, psikomotor dan efektif. Ranah kognitif adalah kemampuan siswa bidang pengetahuan. Ranah psikomotor

berupa keterampilan seperti pada waktu siswa mengerjakan tugas, sedangkan ranah efektif adalah sikap yang diharapkan. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti adalah ranah kognitif yang berupa tes hasil belajar sejarah siswa, setelah menggunakan model bermain jawaban.

e. Cara Perolehan Hasil Belajar

Cara memperoleh hasil belajar yang maksimal dan memuaskan diperlukan belajar dengan giat dan tekun atau dengan semangat yang tinggi. Caranya adalah dengan menggunakan Tes:

1. Tes

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi yang dicapai oleh anak-anak lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan. Untuk menilai hasil belajar siswa dapat dibedakan atas dua jenis:

a. Tes obyektif

Tes obyektif disebut pula “short-answer” tes atau “new-Type” tes. Tes obyektif terdiri dari item-item yang dapat dijawab dengan jalan memilih salah satu alternatif yang benar dari sejumlah alternatif yang tersedia, atau dengan mengisi jawaban yang benar dengan beberapa perkataan atau simbol.

b. Tes Essay

Tes essay adalah suatu bentuk tes yang terdiri dari suatu pertanyaan atau suatu suruhan yang menghendaki jawaban yang berupa uraian-uraian yang relatif panjang. Bentuk-bentuk pertanyaan atau suruhan yang meminta kepada siswa untuk menggambarkan, membedakan, dan menjelaskan. Semua bentuk pertanyaan atau suruhan tersebut mengharapkan agar siswa mampu mendefinisikan pengertian tentang hubungan sebab-akibat menurut pendapat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Dapat disimpulkan bahwa cara belajar adalah kecenderungan siswa berbuat dalam proses belajar dengan aturan atau strategi tertentu yang dilakukan berulang-ulang untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Dengan adanya cara belajar yang baik akan memperoleh hasil belajar yang baik pula, sehingga dapat dikatakan apa yang telah dilakukan dalam proses belajar mengajar itu efektif.

Dalam penelitian ini penilaian yang dilakukan untuk melihat apakah model pembelajaran Bermain Jawaban dapat meningkatkan kemampuan memahami materi sejarah dengan tiga indikator (menginterpretasikan, membedakan dan menjelaskan) yaitu dengan melakukan penilaian berupa Tes, yaitu tes objektif.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada bidang kognitif pada aspek pemahaman yang materi yang diujikan adalah materi yang berbentuk fakta, konsep dan prinsip . Hasil belajar yang diolah dalam penelitian ini yaitu hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dan pelaksanaan tes yang berbentuk obyektif.

2. Hasil Belajar Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki arti yang strategis dalam peradaban bangsa dan pembentukan watak manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik dan berkualitas maka pemerintah menetapkan tujuan pembelajaran sejarah. Dalam BSNP (2006:1) menjelaskan tujuan pembelajaran sejarah adalah:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu, tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lalu, masa kini dan masa depan.
- 2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metode keilmuan.
- 3) Menimbulkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lalu.
- 4) Menimbulkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- 5) Menimbulkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dan bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan, baik nasional maupun Internasional.

Melalui pembelajaran sejarah siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuannya untuk berpikir secara kronologis dan berpikir kritis untuk melihat masa lampau, untuk dapat memahami dan menjelaskan proses perkembangan serta perubahan dalam masyarakat untuk masa sekarang dan yang akan datang melalui belajar sejarah. Mata pelajaran sejarah mempunyai karakteristik dalam Badan Standar Nasional Pendidikan Depdiknas (2006), karakteristik pembelajaran sejarah adalah :

- a) Sejarah terkait dengan masa lampau. Masa lampau berisi peristiwa dan setiap peristiwa sejarah hanya terjadi sekali. Jadi pembelajaran sejarah adalah pembelajaran peristiwa dan perkembangan masyarakat yang telah terjadi dan tidak dapat terulang lagi.
- b) Sejarah bersifat kronologis. Maksudnya. dalam menyusun materi pokok pembelajaran sejarah haruslah berdasarkan pada urutan kronologis peristiwa sejarah.
- c) Dalam sejarah ada tiga unsur penting yakni manusia, ruang dan waktu. Dengan demikian mengembangkan pembelajaran sejarah haruslah selalu diingat siapa pelaku peristiwa sejarah dimana dan kapan.
- d) Perspektif waktu merupakan dimensi yang sangat penting dalam sejarah. Perspektif waktu dalam sejarah adalah waktu lampau, sekarang dan yang akan datang.
- e) Sejarah mempunyai prinsip sebab – akibat. Dalam menjelaskan peristiwa sejarah yang satu dengan peristiwa yang lain perlu mengingat prinsip sebab-akibat, dimana peristiwa yang satu diakibatkan oleh peristiwa yang lain.

Maka dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah bertujuan untuk mendorong anak didik untuk mempunyai mental dan kritis terhadap persoalan bangsa dalam rangka pembangunan Indonesia ke depannya. Pada dasarnya materi pelajaran sejarah terbagi atas tiga, yaitu fakta sejarah, konsep dan sebab akibat, adalah sebagai berikut :

a. Fakta Sejarah

1. Definisi fakta sejarah

Pengertian fakta sejarah sangat beragam sekali. Di antara pakar-pakar sejarah atau filsafat sejarah sendiri terdapat berbagai pendapat atau tafsiran tentang fakta itu, di antaranya ; Helius Sjamsuddin (2007:20) mengatakan fakta sejarah merupakan ”suatu penegasan, pernyataan, atau informasi yang berisi atau mengandung sesuatu

yang mempunyai kenyataan objektif, dalam arti luas: sesuatu yang ditampilkan dengan benar atau salah karena mempunyai realitas objektif”.

Menurut Louis Gottschalk (1995:113) fakta sejarah dapat didefinisikan sebagai ”sesuatu unsur yang dijabarkan secara langsung atau tidak langsung dari dokumen-dokumen sejarah dan dianggap kredibel setelah pengujian yang saksama sesuai dengan hukum-hukum metode sejarah”.

Menurut Prof.Soekanto dalam Mestika Zed (1999:51) fakta adalah kenyataan-kenyataan dan dalam pengertian ini fakta terletak pada pengertian sejarah sebagai aktualitas dan kenyataan objektif. Sedangkan menurut pendapat Drs.R.Moh.Ali yang terdapat dalam Mestika Zed (1999:51) fakta adalah kesan-kesan atau bekas yang dapat ditangkap oleh manusia, artinya fakta sama dengan peninggalan atau sumber-sumber sejarah. Dari beberapa pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa fakta sejarah merupakan pernyataan tentang sesuatu yang telah terjadi dan diketahui benarnya serta mempunyai bukti.

2. Ciri- ciri fakta sejarah

Dari beberapa definisi fakta sejarah yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan ciri-ciri fakta sejarah adalah:

- a. Suatu pernyataan atau gambaran
- b. Selalu terjadi pada masa silam
- c. Dapat dibuktikan
- d. Berhubungan atas pertanyaan tentang apa, siapa, kapan dan dimana

3. Manfaat/ fungsi fakta sejarah

Fakta sejarah sangat diperlukan karena berguna sebagai:

- a. Memberi gambaran kepada kita tentang kejadian-kejadian, atau tentang individu-individu yang ada sekarang atau yang pernah ada dimasa lalu (Helius Sjamsuddin 2007:22)
- b. Dengan adanya fakta barulah muncul tulisan sejarah (Kuntowijoyo 1999:61)
- c. Menunjukkan suatu peristiwa, tokoh dan gambaran khusus atau unik yang terjadi pada suatu waktu dan tempat tertentu.

4. Macam-macam fakta sejarah

Menurut Mestika Zed (1999:50) para ahli biasanya membagi macam-macam fakta ke dalam beberapa kelompok seperti berikut ini;

1. Fakta keras (*hard-fact*)

adalah fakta-fakta yang biasanya sudah diterima selaku benar yaitu benar pada dirinya. Karena itu fakta tidak diperdebatkan lagi dan tidak mungkin untuk dipalsukan oleh orang.

2. Fakta mentah (*cold-fact*)

Dapat disebut juga fakta dingin karena masih perlu dibuktikan dengan fakta –fakta lainnya. Dalam metode sejarah proses pembuktian fakta lewat dukungan fakta lain disebut *koraborasi*. Fakta jenis ini masih diperdebatkan lemahnya bukti-bukti pendukung.

5. Faktor fakta sejarah

Dalam merekonstruksi fakta-fakta sejarah tergantung pada beberapa faktor, antara lain lengkap atau tidaknya bukti, keahlian dan masalah waktu.

a. Masalah waktu.

Menurut Mestika Zed (1999: 55), "sejarah tidak dapat diobservasi langsung dan juga tidak mungkin dibuatkan percobaannya, kenyataan sejarah yang telah terjadi tidak mungkin diulang lagi".

b. Bukti

Tidak semua peristiwa meninggalkan bukti-bukti yang lengkap, atau dari bukti yang ada tidak semuanya dapat terjangkau oleh peneliti, sehingga rekonstruksi sejarah terbatas (Mestika Zed, 1999:55).

c. Keahlian

Menurut Kuntowijoyo (1999:167), salah satu kesalahan sejarawan dalam mengumpulkan sumber sejarah adalah menganggap pendapat pribadi sebagai fakta sejarah.

6. Cara terbentuk fakta

Cara terbentuk fakta merupakan cara seorang sejarawan dalam mengambil fakta. Menurut E.H.Carr dalam Heliuss Syamsudin (2007:23-24), sejarawan memperoleh fakta-fakta itu dari dokumen, inskripsi, dan dari ilmu-ilmu bantu sejarah lainnya. Sejarawan melakukan seleksi terhadap apa yang dapat dijadikannya fakta itu, sejarawan terus terlibat dalam proses mengolah fakta dalam interpretasinya dengan fakta-fakta.

b. Konsep

Konsep merupakan kategori-kategori yang mengelompokkan objek, kejadian dan karakteristik berdasarkan properti umum. Konsep menurut Hanh dan Ramscar dalam Santrock (2007:352) adalah elemen dari kognisi yang mampu menyederhanakan dan meringkas informasi. Konsep adalah salah satu set dari objek yang terkelompok bersama atas dasar karakteristik kepemilikan bersama yang dinyatakan dalam satu nama atau lembaga tertentu.

c. Kausalitas Dalam Sejarah

Masalah kausalitas adalah bagian dari masalah eksplanasi (penjelasan) sejarah, apabila dipandang dari metodologi sejarah. F.R Ankersmith (1987:192) menjelaskan bahwa pengertian sebab dan penjelasan berjalan sejajar yaitu berkaitan dengan proses-proses perubahan. Dalam sejarah. Temperley dalam Helius Sjamsuddin (2007:197) mengatakan “hukum sebab-akibat” (*law of causation*) menunjukkan bahwa setiap fenomena merupakan “akibat” dari sebab (sebab-sebab) sebelumnya.

Fungsi kausalitas dalam sejarah adalah untuk mendapatkan penjelasan-penjelasan dalam peristiwa sejarah yang dapat menjelaskan dengan mengajukan pertanyaan mengapa. Selain itu, untuk merangkaikan fakta harus menggunakan prinsip kausalitas.

3. Proses berpikir

Dalam ranah koognitif terdapat enam jenjang proses berfikir, dari jenjang terendah sampai jenjang tertinggi: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) sintesis, (6) evaluasi. Hubungan antara setiap jenjang bersifat hirarkis, sehingga akan dapat dicapai apabila yang rendah sudah dapat dicapai. Sesuai dengan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka pembahasan proses berpikir difokuskan pada tingkat pemahaman dan interpretasi.

Pemahaman dan Interpretasi

Merujuk pada taksonomi Bloom, pemahaman merupakan bagian dari pengembangan ranah koognitif. Yang dimaksud ranah koognitif adalah, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak dan mental.

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menyerap makna dari segala sesuatu yang diindera/ pemahaman ditandai dengan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan kembali arti yang dipelajari, menginterpretasikannya, kemudian memprediksi hasil atau akibat dari apa yang diinderanya.

Pemahaman tidak sekedar merupakan suatu proses pengenalan, namun memiliki tingkatan yang lebih tinggi dan memerlukan kemampuan berfikir yang matang. Dalam ranah koognitif terdapat enam jenjang proses berfikir, dari jenjang terendah sampai jenjang tertinggi: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) sintesis, (6) evaluasi. Hubungan antara setiap jenjang bersifat hirarkis, sehingga akan dapat dicapai apabila yang rendah sudah dapat dicapai.

Menurut Sudjana (1995) pemahaman merupakan kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari hanya sekedar mengetahui. Selanjutnya menurut taksonomi Bloom dalam Mega Wati (2009:16) tentang pemahaman yaitu tujuh kategori memahami, yaitu:

1. Interpretasi, kemampuan seseorang untuk mengubah suatu bentuk representasi.
2. Memberikan contoh, kemampuan seseorang untuk mencerminkan contoh spesifik terhadap suatu konsep atau prinsip. Kemampuan ini disebut juga dengan kemampuan mengilustrasikan
3. Klasifikasi, kemampuan seseorang untuk dapat menyatakan apakah suatu objek itu merupakan anggota atau bukan dari suatu kelompok kategori.
4. Membuat rangkuman atau abstrak membuat generalisasi, kemampuan seseorang membuat abstrak membuat generalisasi, kemampuan seseorang membuat abstraksi suatu tema umum.
5. Membuat inferensi, kemampuan seseorang untuk merumuskan kesimpulan logis berdasarkan pada informasi yang disajikan.
6. Membedakan, kemampuan seseorang untuk melacak keterhubungan dua ide atau konsep, melihat persamaan dan perbedaan.
7. Menjelaskan, kemampuan seseorang untuk membangun model sebab akibat suatu sistem tertentu.

Dari uraian di atas, kemampuan menginterpretasikan merupakan bagian dari pemahaman, pengertian interpretasi menurut Levy dalam MegaWati (2009:18) adalah

kegiatan yang memberikan suatu kerangka referensi yang lain atau mengemukakan suatu bahasa lain bagi sejumlah yang pelajarinya atau tingkah laku dengan tujuan untuk meningkatkan pengertian. Sedangkan menurut Suke Silverius (1991:45), interpretasi adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama komunikasi.

Interpretasi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menjelaskan kembali terhadap sesuatu yang yang didengarnya atau dilihatnya dan dipahami setelah peserta didik belajar dengan menggunakan bahasa mereka sendiri untuk mengenal dan memahami ide utama komunikasi.

Menurut F. X Widaryanto dalam Kartika (2009:20), ada beberapa faktor yang mempengaruhi penafsiran peserta didik yaitu:

1. Pengalaman

Setiap individu tidak mengalami atau merasakan pengalaman yang sama, yang menyebabkan setiap individu dalam mengartikan dan menyusun pesan atau informasi tidak ada yang benar-benar sama.

2. Hasil Interaksi

Penafsiran dalam diri seseorang dapat timbul apabila adanya rangkaian proses memahami informasi atau pesan dengan berinteraksi dengan individu lain.

3. Belajar

Perilaku berkomunikasi tidak diperoleh oleh seseorang dari faktor keturunan atau genetik, tetapi informasi adalah hasil dari belajar terhadap simbol-simbol yang ada dilingkungan sekitarnya.

4. Persepsi

Persepsi adalah proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh seseorang sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang integrated dalam diri seseorang.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh pemahaman, maka siswa harus memiliki pengetahuan (kemampuan ingatan). Pemahaman siswa terhadap fakta sejarah sangatlah penting, karena siswa dituntut bukan hanya untuk mengingat fakta tetapi juga untuk memahami fakta yang terdapat dalam peristiwa pada materi sejarah. Fakta terletak pada setiap gerak perubahan (proses) yang terdiri dari awal, berkembang, mundur dan habis dari suatu peristiwa yang membawa perubahan dalam kehidupan manusia.

4. Model Pembelajaran Bermain Jawaban

Menurut Hisyam Zaini (2008:84) “Bermain jawaban adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari menit-menit awal sampai akhir”. Dalam pelaksanaan model bermain jawaban ini siswa dibagi atas beberapa kelompok. Siswa akan mendapatkan pertanyaan-pertanyaan yang menyangkut tentang materi yang akan dipelajari. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama. Masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan jawaban.

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran bermain jawaban yang dikemukakan oleh Hisyam Zaini (2008:84) adalah sebagai berikut :

1. Buatlah sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas, dan masing-masing ditulis pada selembar kertas.
2. Tulis sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan. Jumlah jawaban harus lebih banyak dari jumlah pertanyaan
3. Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat dengan kategori tertentu. Misalnya adalah kategori; tokoh, nama tempat, peristiwa, tahun, dan lain-lain.
4. Masukkan jawaban-jawaban tadi ke dalam kantong-kantong kertas. Setiap kantong ditulisi nama kategori sesuai dengan kategori jawaban.
5. Tempelkan kantong-kantong kertas tadi pada selembar kertas karton atau pada selembar papan di depan kelas.
6. Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa.
7. Beri masing- masing kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.
8. Minta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada.
9. Mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak.

10. Langkah no.9 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan.
11. Guru memberikan klarifikasi jawaban.

Menurut Hisyam Zaini, model pembelajaran Bermain Jawaban ini dapat dimodifikasi, maka dalam penelitian ini peneliti memodifikasi langkah- langkah model pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Langkah-langkah yang penulis laksanakan adalah sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan suasana kelas agar siswa siap untuk belajar dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai jumlah siswa.
2. Guru menjelaskan materi pelajaran secara umum dan memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi yang akan dipelajari kepada tiap kelompok.
3. Siswa mendiskusikan jawaban pertanyaan dalam kelompoknya masing-masing.
4. Siswa menuliskan jawaban pertanyaan itu di kertas dan mengumpulkannya ke depan berdasarkan nomor soal.
5. Secara bergiliran utusan dari tiap kelompok maju ke depan dan mempresentasikan jawabannya.
6. Setelah itu mengambil satu kertas jawaban dengan soal yang sama kemudian membandingkan jawaban tersebut dengan yang telah di sampaikan tadi.

7. Semua siswa diminta untuk memilih jawaban yang paling benar dan diberi penegasan oleh guru kemudian siswa diberi kesempatan untuk bertanya.
8. Guru meluruskan jawaban siswa yang salah dan menyelesaikan pertanyaan yang belum terjawab.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran bermain jawaban pada langkah ke duanya siswa dilatih untuk memahami fakta sejarah dan menginterpretasikannya ke konsep. Pada langkah ke tiga siswa dituntut untuk saling bekerja sama di dalam kelompok memecahkan masalah yang dihadapi. Pada langkah ke lima dan ke tujuh siswa belajar mengemukakan pendapat mereka dan menerima pendapat orang lain. Dengan pemahaman materi pelajaran yang baik, siswa dibebaskan untuk menentukan jawaban dengan cara mereka sendiri.

5. Teori Belajar Pemrosesan Informasi

Teori ini dikembangkan oleh sejumlah pakar seperti Biehler dan Snowman (1986). Teori belajar pemrosesan informasi mendeskripsikan tindakan belajar merupakan proses internal yang mencakup beberapa tahapan. Tahapan-tahapan ini dapat memudahkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang mengikuti urutan tertentu sebagai peristiwa pembelajaran (*the events of instruction*) yang mempreskripsikan kondisi belajar internal dan eksternal utama untuk kapabilitas apapun (Asri Budi Ningsih, 2005:90).

Pendekatan pemrosesan informasi menyatakan bahwa anak mengolah informasi, memonitornya dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut. Inti dari

teori pemrosesan informasi ini adalah proses memori dan proses berpikir/ *thinking* (Jhon w.Santrock, 2007:310). Teori pemrosesan informasi mempunyai asumsi bahwa antara stimulus dan respon terdapat suatu seri tahapan pemrosesan informasi dimana pada masing-masing tahapan dibutuhkan sejumlah waktu tertentu, dan stimulus yang diproses melalui tahapan-tahapan tadi akan mengalami perubahan bentuk atau isinya (Asri Budi Ningsih, 2005:82).

Penerapan model pembelajaran tipe bermain jawaban yang akan dilaksanakan sejalan dengan teori pemrosesan informasi ini, karena model bermain jawaban menggunakan urutan tertentu sebagai peristiwa pembelajaran yang mengutamakan proses berpikir. Pertanyaan yang diberikan oleh guru merupakan sebagai stimulus yang diproses oleh siswa dengan membaca materi dan kemudian mendiskusikannya dalam kelompok, sehingga respon dari stimulus tadi tidak hanya bersumber dari bahan ajar tetapi juga dari pendapat atau interpretasi siswa itu sendiri.

6. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori dapat diambil kesimpulan penerapan model pembelajaran bermain jawaban dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Materi pembelajaran sejarah terdiri atas tiga jenis yaitu, fakta, konsep dan kausalitas peristiwa sejarah. Sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah, peserta didik harus dapat berpikir kritis dalam memahami peristiwa sejarah. Untuk itu peserta didik harus mempunyai kemampuan untuk menginterpretasikan fakta sejarah.

Model bermain jawaban merupakan alternatif untuk lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Dengan model ini, siswa dapat menghadapi kegiatan proses pembelajaran di kelas dengan lebih terstruktur dimana dalam model pembelajaran bermain jawaban ini siswa dituntut untuk berpikir menginterpretasikan fakta sejarah ke konsep, siswa diberi pertanyaan berupa fakta oleh guru.

Pertanyaan yang diberikan oleh guru sebagai stimulus diproses oleh siswa dengan membaca materi dan kemudian mendiskusikannya dalam kelompok, sehingga respon dari stimulus tadi tidak hanya bersumber dari bahan ajar tetapi juga dari pendapat atau interpretasi siswa itu sendiri. Dengan teori pemrosesan informasi tersebut dapat di ketahui bahwa dengan menerapkan model bermain jawaban diyakini dapat meningkatkan pemahaman fakta sejarah dan kemampuan menginterpretasikan fakta.

7. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran bermain jawaban terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA N 1 Ranah Batahan.

H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran bermain jawaban terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA N 1 Ranah Batahan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan model bermain jawaban berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam menginterpretasikan fakta sejarah ke konsep.
2. Dalam model pembelajaran bermain jawaban siswa berdiskusi secara berkelompok untuk menginterpretasikan fakta ke konsep dengan menggunakan bahasa mereka sendiri dan tidak lagi terfokus pada kalimat dalam buku paket.
3. Siswa dibimbing oleh guru dalam belajar dan siswa berinteraksi dengan temannya untuk meningkatkan kemampuan menginterpretasikan fakta sejarah.

B. Saran

Berdasarkan implikasi, maka dikemukakan beberapa saran yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, guru dan sekolah sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran Bermain Jawaban dapat digunakan sebagai alternatif yang perlu diterapkan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menginterpretasikan fakta sejarah untuk berbagai materi,

2. Pembelajaran harus mengutamakan interpretasi siswa dan Siswa disuruh untuk mencari bahan atau sumber dari internet untuk setiap materi berikutnya.
3. Peranan guru dalam model pembelajaran ini adalah sebagai motivator dan fasilitator dan bukan sebagai sumber informasi satu- satunya dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ankersmit, FR. 1987. *Refleksi tentang Sejarah*. Jakarta : PT. Gramedia
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gottschalk, Louis. 1995. *Mengerti Sejarah*. Jakarta : Universitas Indonesia
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Kuntowijoyo.1999. *Pengantar Ilmu Sejarah*.Yogyakarta: Bentang
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Jogjakarta: Mitra Cendikia
- Nasution, S. 1995. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pasaribu, I.L. 1986. *Didaktik dan Metodik*. Bandung: Tarsito
- Roesatiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Santrock, Jhon W. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana
- Silberman,Melvin. 2006. *Aktive Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media
- Silverius, Suke. 1991. *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*.Jakarta:Rosindo
- Slameto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya