

**PENGARUH PENERAPAN MODEL QUICK ON THE DRAW
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI SMA N 1 BANGKO**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pendidikan di Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh :

ISRINA SIREGAR
2005/68074

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN TEKNIK QUICK ON THE DRAW
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI SMA N 1 BANGKO**

Nama : Isrina Siregar
Bp/NIM : 2005/68074
Jurusan : Sejarah
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Padang, Agustus 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Drs. Zafri, M. Pd
NIP. 195909101986031003

Pembimbing II

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

Ketua Jurusan

Hendra Naldi, SS. M. Hum
NIP. 196909301996031001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS

UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada tanggal 15 Agustus 2011**

**PENGARUH PENERAPAN TEKNIK QUICK ON THE DRAW
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI SMA N 1 BANGKO**

**Nama : Isrina Siregar
Bp/NIM : 2005/68074
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	: 1. Drs. Wahidul Basri, M.Pd	3.....
	2. Drs. Etmi Hardi, M. Hum	4.....
	3. Drs. Gusraredi	5.....

ABSTRAK

Isrina Siregar. 2005/68074. Pengaruh Penerapan Model Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA N 1 Bangko Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2011

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menginterpretasi fakta sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Bangko masih rendah, disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya proses pembelajaran sejarah yang masih berupa penyampaian informasi yang menjadikan peserta didik hanya mampu mengingat. Salah satu tujuan dari pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar. Salah satu cara untuk dapat meningkatkan menginterpretasi fakta sejarah melalui *Model Quick On The Draw*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Model Quick On The Draw* terhadap hasil belajar sejarah siswa SMAN 1 Bangko. Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan masukan dan mendorong guru sejarah berkreaitifitas dalam menggunakan model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi sejarah serta dapat meningkatkan hasil belajar sejarah.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *meaning full learning* dimana siswa diajarkan untuk belajar bermakna. Hipotesis dalam penelitian ini adalah (H_0) ditolak, dengan demikian berarti terdapat pengaruh *model Quick On The Draw* terhadap kemampuan siswa dalam menginterpretasikan materi fakta dalam pembelajaran sejarah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, data diperoleh melalui eksperimen langsung pada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Bangko yang jumlah siswanya 145 orang yang terbagi dalam empat 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 yaitu kelas XI IPS 2 dan kelas kontrol ialah kelas XI IPS 4.

Setelah dilakukan penelitian didapat bahwa hasil belajar menginterpretasikan fakta sejarah pencapaian kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 73.67 dan perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 48.39. Dengan demikian peningkatan hasil belajar interpretasi fakta sejarah kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar kelas kontrol.

Dari analisa hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan *Model Quick On The Draw* berpengaruh secara nyata/ signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam menginterpretasikan fakta materi pelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 1 Bangko.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ **Pengaruh Penerapan Model Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi SMA N 1 Bangko.**”

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak Drs. Zafri, M. Pd selaku pembimbing I dan ibu Ike Silvy, S.IP, M,SI selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, nasehat, petunjuk dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan orang tua, untuk itu pada kesempatan kali ini dengan sangat teristimewa dan dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayah dan Mama’ yang telah memberikan dukungannya baik moril maupun materil sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. M. Hayat yang telah membantu dalam melaksanakan tes uji coba di SMA 1 Bangko. Bapak Hendra Naldi, SS. M. Hum selaku ketua jurusan sejarah, FIS UNP. Selanjutnya untuk Bapak/ibu Dosen karyawan/Karyawati jurusan sejarah FIS UNP yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam mengikuti perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini. Terakhir untuk teman-teman mahasiswa Prodi sejarah BP 2005 yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan dan dukungan yang telah diberikan akan dibalas oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun penyajiannya. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun dari segala pihak sangat diharapkan. Selanjutnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi penulis.

Padang, September 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK -----	i
KATA PENGANTAR -----	ii
DAFTAR ISI -----	vi
DAFTAR TABEL -----	iii
DAFTAR LAMPIRAN -----	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah -----	1
B. Batasan Masalah -----	9
C. Rumusan Masalah -----	9
C. Tujuan Penelitian -----	9
D. Manfaat Penelitian -----	9
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Hasi Belajar -----	10
B. Hasil Belajar Sejarah -----	18
C. Pemahaman dan Interpretasi fakta -----	22
D. Model <i>Quick On The Draw</i> -----	25
E. Teori Belajar -----	28
F. Kerangka Berfikir -----	30
G. Hipotesis -----	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian -----	32
B. Populasi dan Sampel -----	32
C. Teknik pengambilan sampel -----	33
D. Variabel Penelitian dan data Penelitian -----	33
E. Desain penelitian -----	34

F. Validitas penelitian -----	37
G. Data dan Instrumen Penelitian -----	40
H. Prosedur penelitian -----	47
I. Teknik Analisis -----	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data -----	53
B. Pembahasan -----	57
C. Implikasi -----	66
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan -----	67
B. Saran -----	68
DAFTAR PUSTAKA -----	69
LAMPIRAN -----	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rpp Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol -----	71
2. Kisi-kisi Soal Tes -----	110
3. Soal Pretest Dan Postest -----	111
4. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posstest -----	123
5. Soal Fakta Pretest Dan Posttest -----	124
6. Kunci Jawaban Soal Fakta Pretest dan Posstest -----	130
7. Uji Validitasa Soal Fakta -----	131
8. Tingkat Kesukaran Soal Fakta -----	132
9. Daya Beda Soal Fakta -----	133
10. Perhitungan Tingkat Kesukaran -----	134
11. Uji Distraktor -----	135
12. Analisis Reliabilitas -----	136
13. Uji Hipotesis -----	137
14. Pengujian Normalitas Kelas Eksperimen -----	138
15 Pengujian Normalitas Kelas Kontrol -----	139
16. Pengujian Homogenitas Varians Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ----	140
17. Rata-rata, S , S^2 Postest Kelas Eksperimen dan Kontrol -----	141
18. Uji Hipotesis -----	142
19. Skor Soal Lahir -----	143
20. Uji Hipotesis Skor Soal Lahir -----	144
21. Skor Soal Berkembang -----	145
22. Uji Hipotesis Skor Soal Berkembang -----	146
23. Skor Soal Habis -----	147
24. Uji Hipotesis Skor Soal Habis -----	148
25. Rata-rata, S , S^2 Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol -----	149
26. Uji Hipotesis -----	150
27. Nama-Nama Kelompok Kelas Eksperimen -----	151
28. Soal Quick On The Draw Tiap-tiap Pertemuan Di Kelas Eksperimen -----	152
29 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan.	
30. Surat Izin Penelitian.	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan memiliki peranan strategis dalam upaya meningkatkan kesejahteraan hidup bermasyarakat. Pendidikan diharapkan dapat menjadi sebuah wahana untuk menciptakan manusia yang Indonesia yang berkualitas. Tak ada proses pendidikan yang berjalan sekedar proses tanpa tujuan, setiap proses pendidikan adalah proses bertautan.

Pengajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing pelajaran di dalam kehidupan, yakni membimbing perkembangan diri sesuai dengan tugas-tugas perkembangan yang harus dijalankan oleh pelajar itu. Tugas perkembangan tersebut mencakup kebutuhan hidup baik secara individual maupun sebagai anggota masyarakat. Penyelenggaraan pendidikan nasional sebagaimana yang diamanatkan dalam UUD 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Amanat yang terkandung dalam pembukaan tersebut mengandung makna bahwa pembangunan nasional dalam bidang pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa untuk mewujudkan masyarakat yang adil, makmur jasmani dan rohani.

Untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional ini pemerintah perlu mengusahakan dengan kebijakan-kebijakan yang jelas dan konsisten serta berkesinambungan, agar tercipta generasi muda sebagai penerus bangsa.

Menyadari pentingnya pendidikan nasional pemerintah Republik Indonesia telah menetapkan UU RI No.20 Tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional.

”Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Mengah Atas adalah mata pelajaran sejarah. Menurut C. P. Hill (1956:15) pengertian sejarah adalah merupakan suatu disiplin ilmu pengetahuan yang berisi catatan masa lampau suatu bangsa yang diperoleh melalui penyelidikan kritis dari dokumentasi dan kenyataan lainnya. Karena pelajaran sejarah merupakan kejadian atau peristiwa masa lampau manusia, maka pelajaran sejarah akan memberikan dampak yang positif apabila guru dapat mengkaitkan sejarah masa lampau dengan kejadian masa sekarang. Sejarah yang diajarkan dengan baik dapat menolong siswa untuk berfikir kritis dan tersentuhnya sikap mental yang penuh dengan kemanusiaan. Untuk mengembangkan pikiran kritis ini siswa memerlukan situasi di mana mereka dapat mengekspresikan pikirannya secara bebas dan bertanggung jawab.

Mata pelajaran sejarah mempunyai peranan penting dalam pembentukan watak dan karakter manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Sejalan dengan pendapat diatas dalam peraturan Mendiknas No 20 tahun 2007 mengenai tujuan dari pembelajaran sejarah 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 di masa lampau.
4. menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga 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 diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Berdasarkan penjabaran di atas sejarah bertujuan agar siswa mampu berfikir kritis maka dari itu siswa harus mengetahui fakta dalam melihat suatu peristiwa, Siswa dikatakan mampu memahami suatu peristiwa sejarah menurut Suke Silverius (1991:40-44) terbagi atas 3 ciri yaitu: (mengambarkan, membedakan, serta menjelaskan) fakta, konsep, dan prinsip dalam proses pembelajaran sejarah.

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 menghitung, memperkirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi dan menarik kesimpulan.

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. Belajar akan mencapai hasil yang otentik apabila melalui proses eksplorasi dan penemuan, artinya bila guru memberikan kesempatan dan peluang bagi siswa untuk berkomunikasi dua arah dan mendorong partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran.

Dalam kenyataannya dapat kita lihat bahwa pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas berdasarkan studi pendahuluan dan wawancara dengan guru mata

pelajaran kelas XI IPS 4-6 November 2010 SMA N 1 Bangko, menunjukkan masih rendahnya kemampuan siswa menginterpretasikan fakta dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat saat guru memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi kerajaan bercorak Hindu-Budha, dari beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru hanya beberapa siswa yang dapat menjawab dengan benar pertanyaan tersebut salah satu pertanyaannya adalah, kerajaan Sriwijaya menjadi pusat perdagangan dan pusat agama budha terbesar di Asia Tenggara hal ini dapat dilihat dari? Dari 37 orang siswa hanya 3 orang yang menjawab pertanyaan guru yaitu Ana, Dika dan Meri menjawab bahwa kerajaan Sriwijaya sering disinggahi oleh para pedagang dan kerajaan Sriwijaya memberikan perhatian yang besar terhadap pendidikan agama pada masanya sehingga kerajaan Sriwijaya maju dalam bidang pendidikan, siswa lain diam mendengarkan jawaban yang diberikan temannya, sebagian lagi sibuk dengan urusannya masing-masing.

Kemudian pada saat guru memberikan pertanyaan yang kedua, perkembangan kerajaan Sriwijaya dalam bidang politik dapat dilihat dari? Dari 37 orang siswa hanya 5 orang saja yang dapat menjawab dengan benar bahwa kerajaan Sriwijaya melakukan perluasan kekuasaan dengan menaklukkan daerah Jawa dan Semenanjung Malaya. Siswa yang lain masih sibuk dengan urusannya masing-masing tidak peduli dengan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Guru memiliki tanggung jawab atas keberhasilan dan kegagalan pengajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru 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).

Setelah di amati penyebab rendahnya pemahaman siswa menginterpretasikan fakta dalam pembelajaran sejarah, adalah metode ceramah yang digunakan guru selama ini. Metode ceramah menurut Sagala (2011:202) mempunyai kelemahan, salah satu metode ceramah tidak memberikan kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah sehingga proses penyerapan pengetahuan kurang tajam dan metode ceramah kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keberanian mengemukakan pendapatnya. Selain itu proses pembelajaran cenderung satu arah dan bersifat menyampaikan informasi, siswa duduk mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan ketika diajarkan, metode seperti ini tidak relevan lagi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang akhirnya menghambat kreativitas anak dalam belajar, penyampaian materi oleh guru berupa penyampaian informasi kepada siswa hanya mampu untuk mengingat.

Hal ini tidak sejalan dengan Permen Diknas 41 (2007:1) yang isi menyatakan bahwa “ Proses pembelajaran pada tiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa,

kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.”

Untuk mengatasi permasalahan di atas salah satu model yang dilakukan guru adalah model *Quick on the draw* yaitu perlombaan dalam menyelesaikan satu set pertanyaan. Suasana kompetisi sangat kental dalam model ini karena masing-masing kelompok mempunyai deadline untuk menyelesaikan tugasnya. Seperti yang diungkapkan oleh Paul Ginnis (2008:163) “*Quick on the draw* adalah sebuah aktivitas riset dengan intensif bawaan tim dan kecepatan”.

Model *Quick on the draw* merupakan salah dari pembelajaran yang multi-indra. Pembelajaran yang mengakomodasi kecenderungan perangsang dalam hal indra yang dominan digunakan oleh masing-masing individu untuk menerima dan menyerap informasi. Seperti yang diungkapkan oleh Paul Ginnis (2008:48) bahwa “tiap orang memiliki suatu indra yang dominan dan lebih disukai dan bahwa kesempatan mempergunakan ini dalam belajar akan memiliki efek yang signifikan pada prestasi dan kompeten mereka”.

Model *Quick on the Draw* ini dapat di bagi menjadi dua tahapan yaitu: Pertama: Pada tahap Visual, pada tahap ini siswa mempersiapkan untuk belajar memperoleh pengetahuan. Guru meminta siswa untuk membaca dan mempelajari serta memahami materi pelajaran dengan melihat suatu peristiwa sejarah melalui kehidupan sehari-hari. kedua: Tahap Auditorial-Kinetestetik, tahap auditorial-kinestetik pada tahap ini siswa kemampuan siswa untuk menginterpretasi fakta akan dilatih. Dimulai pada saat guru mengintruksikan siswa mengambil pertanyaan

yang telah disiapkan oleh guru mengenai fakta, konsep dan prinsip tapi dalam dalam penelitian ini guru akan lebih memfokuskan pertanyaan menginterpretasikan fakta, kemudian siswa menjawab pertanyaan dalam kelompoknya dan setelah berhasil salah satu siswa perwakilan kelompok menyerahkan jawaban tersebut untuk dikoreksi oleh guru. Apabila jawaban tersebut salah maka akan dikembalikan namun bila jawaban benar maka siswa akan menjawab pertanyaan selanjutnya. Dalam model ini siswa tidak hanya dituntut untuk bisa menjawab dengan cepat tapi siswa juga dituntut untuk untuk menjawab pertanyaan dengan benar dan teliti.

Pada Model *Quick on the Draw* ini memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan kelompoknya, interaksi sesama anggota kelompok memungkinkan siswa untuk melatih siswa mengemukakan pendapatnya dan menginterpretasikan fakta-fakta yang ada dalam materi pembelajaran. Penerapan model *Quick on the Draw* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar sejarah, dan siswa dapat menginterpretasikan fakta sehingga melatih anak untuk berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka penulis ingin menulis mengenai “*Pengaruh Penerapan Model Quick on The Draw Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN I Bangko.*”

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan terpusat maka masalah penelitian ini di fokuskan pada penerapan model *Quick on the draw* terhadap kemampuan siswa menginterpretasikan fakta pada materi pelajaran sejarah.

2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah ”apakah terdapat pengaruh penerapan model *Quick on the draw* terhadap kemampuan siswa untuk menginterpretasikan fakta pada materi pelajaran sejarah siswa kelas XI di SMAN 1 Bangko ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana model *Quick on the draw* dapat mempengaruhi hasil belajar dalam menginterpretasikan fakta materi Sejarah siswa kelas XI IPS SMAN 1 Bangko?”

D. Manfaat Penelitian

1. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
2. Sebagai referensi bagi mahasiswa yang lain dalam melakukan penelitian dengan memodifikasi strategi pembelajaran yang lain dalam pembelajaran sejarah.
3. Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai media latihan untuk mengaplikasikan kembali teori-teori yang pernah dipelajari selama mengikuti perkuliahan.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan belajar baik di kelas, di sekolah, di maupun di luar sekolah. Pengalaman yang dialami siswa dalam proses pengembangan kemampuannya merupakan apa yang diperolehnya dalam satu kegiatan atau secara terus-menerus dalam hampir setiap kegiatan belajar.

Menurut Hamalik (2004:30) hasil belajar adanya perubahan tingkah laku, misalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek, hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan tingkah laku tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Bila seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tersebut.

Dalam melakukan kegiatan belajar terjadi proses berpikir yang melibatkan kegiatan mental, terjadi penyusunan hubungan informasi-informasi yang diterima sehingga timbul suatu pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang diberikan. Dengan adanya pemahaman dan penguasaan yang

didapat setelah melalui proses belajar mengajar maka siswa telah memahamisuatu perubahan dari yang tidak diketahui menjadi diketahui. Perubahan inilah yang disebut dengan hasil belajar (<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2132534-hasil-belajar/>).

Menurut Sagala (2011:37) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku kerana pengalaman dan latihan, dan perubahan itu terjadi karena usaha yang disengaja. Perubahan tingkah laku bukan dilihat dari perubahan sifat-sifat fisik misalnya tinggi dan berat badan. Yang termasuk dalam hasil belajar adalah perubahanb perilaku berbicara, menulis, bergerak, berpikir, merasa, mengingat, memecahkan masalah, berbuat kreatif dan lain-lain.

Hasil belajar merupakan peristiwa yang bersifat internal dalam arti sesuatu yang terjadi di diri seseorang. Peristiwa tersebut dimulai dari adanya perubahan kognitif yang kemudian berpengaruh pada perilaku. Dengan demikian perilaku seseorang didasarkan pada tingkat pengetahuan terhadap sesuatu yang dipelajari yang kemudian dapat diketahui melalui tes, dan pada akhirnya muncul hasil belajar dalam bentuk nilai riel atau non riel. Jadi, penilaian hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya penilaian hasil belajar guru dapat melihat kemampuan atau kemajuan siswa dalam mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

b. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

1. a. Tujuan Umum :

- 1) menilai pencapaian kompetensi peserta didik;

- 2) memperbaiki proses pembelajaran;
- 3) sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa.

2. Tujuan Khusus :

- 1) mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa;
- 2) mendiagnosis kesulitan belajar;
- 3) memberikan umpan balik/perbaiki proses belajar mengajar;
- 4) penentuan kenaikan kelas
- 5) memotivasi belajar siswa dengan cara mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.

Sedangkan adapun fungsi penilaian hasil belajar dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Bahan pertimbangan dalam menentukan kenaikan kelas.
- b. Umpan balik dalam perbaikan proses belajar mengajar.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Evaluasi diri terhadap kinerja siswa.

(<http://www.scribd.com/doc/27950433/Pengertian-Tujuan-Dan-Prinsip-Penilaian-Hasil-Belajar>)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model *Quick on the draw* berhasil diterapkan, selain itu juga dapat digunakan untuk melihat penguasaan siswa

terhadap materi yang telah dipelajari. Serta mengetahui apakah strategi mengajar yang digunakan sudah tepat atau belum. Hasil belajar juga digunakan untuk melihat ketuntasan belajar.

c. Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat muncul dalam beberapa jenis, Gagne membagi hasil belajar dalam 5 kategori, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, keterampilan materiil. Dari kelima jenis hasil belajar tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Informasi verbal adalah kesanggupan untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulis. Pemilikan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan.
- b. Keterampilan intelektual Adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang keterampilan intelektual sendiri dari diskriminasi jamak, konsep konkret dan terdefinisi, dan prinsip.
- c. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan rangkaian tugas jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga berwujud otomatis gerak jasmani.

- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut (<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2186231-jenis-jenis-hasil-belajar-siswa/>)

d. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Sudjana (1989:39) berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa yaitu kemampuan yang dimilikinya dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Di samping kemampuan yang dimiliki siswa, juga terdapat faktor lain seperti, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, kerecunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Selain itu Caroll dalam Sudjana (1989:40) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni (a) bakat siswa, (b) waktu yang tersedia untuk belajar, (c) waktu yang diperlukan siswa dalam menjelaskan pelajaran, (d) kualitas pengajaran, dan (e) kemampuan individu. Empat faktor yang disebut di atas (a, b, c, d) berkaitan dengan kemampuan individu dan faktor (d) adalah faktor di luar individu (lingkungan).

Faktor internal dan eksternal mempunyai keterkaitan yang saling mempengaruhi. Dari faktor-faktor tersebut muncul siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah atau gagal sama sekali. Diharapkan pada guru yang kompeten dan profesional mampu mengatasi kemungkinan munculnya kelompok siswa yang mengalami gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor-faktor yang menghambat proses belajar.

e. Cara Perolehan Hasil Belajar

Untuk memperoleh hasil belajar siswa caranya adalah dengan menggunakan Tes. Menurut Mardapi (2008:67) tes adalah sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban, atau sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkapkan aspek tertentu yang dikenai tes. Oleh karena itu agar diperoleh informasi yang akurat dibutuhkan tes yang handal. Untuk menilai hasil belajar siswa dapat dibedakan beberapa bentuk tes, yaitu:

1. Tes lisan di depan kelas

Pernyataan lisan dapat dilakukan untuk mengetahui taraf serap peserta didik untuk masalah yang berkaitan dengan kognitif. Tingkat berpikir untuk tes lisan cenderung rendah, seperti pengetahuan atau pemahaman.

2. Benar salah

Tes benar salah terdiri atas sejumlah dari pernyataan yang bernilai benar dan salah. Tes bentuk benar salah terdiri dari dua macam, yakni: tes benar salah dengan pembetulan, dan tes benar salah tanpa pembetulan.

3. Pilihan ganda

Tes bentuk pilihan ganda adalah tes yang jawabannya dapat diperoleh dengan memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Dalam tes pilihan ganda ini, bentuk tes terdiri dari pernyataan (pokok soal) dan alternatif

jawaban yang mencakup kunci jawaban dan pengecoh. Pernyataan adalah kalimat yang berisi keterangan atau pemberitahuan tentang suatu materi tertentu yang belum lengkap dan harus dilengkapi dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Kunci jawaban adalah salah satu alternatif jawaban yang merupakan pilihan yang benar, sedangkan pengecoh adalah alternatif yang bukan merupakan kunci jawaban.

4. Uraian Objektif

Pernyataan pada bentuk soal ini di antaranya adalah hitunglah, tafsirlah, buatlah kesimpulan dan sebagainya. Objektif di sini dalam arti hasil penskorannya apabila diperiksa oleh beberapa pendidik dalam bidang studi tersebut hasilnya akan sama.

5. Uraian non-objektif

Bentuk tes ini dikatakan tes non objektif karena penilaian yang dilakukan cenderung dipengaruhi subjektivitas dari penilai. Bentuk tes ini menuntut kemampuan peserta didik untuk menyampaikan, memilih, menyusun, dan memadukan gagasan atau ide yang telah dimilikinya dengan menggunakan kata-kata sendiri.

6. Jawaban singkat

Bentuk jawaban singkat ditandai dengan adanya tempat kosong yang disediakan bagi pengambil tes untuk menuliskan jawabannya sesuai dengan petunjuk. Ada tiga jenis soal bentuk ini, yaitu: jenis pertanyaan, jenis melengkapi, dan jenis identifikasi atau asosiasi

7. Menjodohkan

Soal bentuk menjodohkan atau memasangkan terdiri dari suatu premis, suatu daftar kemungkinan jawaban, dan suatu petunjuk untuk menjodohkan masing-masing premis itu dengan satu kemungkinan jawaban. Biasanya nama, tanggal/tahun, istilah, frase, pernyataan, bagian dari diagram, dan yang sejenisnya digunakan sebagai premis.

8. Unjuk kerja/ performans

Penilaian unjuk kerja proses mengumpulkan data dengan cara pengamatan yang sistematis untuk membuat keputusan tentang individu. Ada lima elemen utama yang tersirat dan tersurat pada definisi tersebut, yaitu proses, pengumpulan data, pengamatan sistematis, integrasi data, dan keputusan individu.

Dalam penelitian ini penilaian yang dilakukan untuk melihat apakah model *Quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan melakukan penilaian berupa tes, yaitu tes pelihan ganda.

B. Hasil Belajar Sejarah

a. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-

nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Sapriya, 2009:208-209).

Mata pelajaran Sejarah telah diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integral dari mata pelajaran IPS, sedangkan pada tingkat pendidikan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri. Mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Materi sejarah:

1. mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik;
2. memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia. Materi tersebut merupakan bahan pendidikan yang mendasar bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia di masa depan;
3. menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa;
4. sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari;
5. berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Tujuan pembelajaran sejarah untuk Pendidikan Dasar dan Menengah dalam BSNP (2006:1) mengenai Standar Isi Satuan pendidikan untuk satuan bangsa adalah:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan
- b. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan

- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau
- d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang
- e. Menumbuhkan 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.

Mata pelajaran sejarah mempunyai karakteristik yang unik. Berdasarkan 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. Disini maksudnya setiap peristiwa yang terjadi telah mempunyai alur atau jalan cerita yang terjadi berdasarkan urutan peristiwa, maka dari itu materi pembelajaran di bentuk sesuai dengan urutan kronologi peristiwa sejarah yang terjadi.
- c. Dalam sejarah ada tiga unsur penting yaitu manusia ruang dan waktu.
- d. Perspektif. waktu sangat penting bagi sejarah yang berkaitan dengan masa lampau, itu berkontinu dengan masa sekarang dan yang akan datang.
- e. Dalam sejarah ada hubungan sebab akibat. Ini perlu diketahui oleh seorang guru sebagai tenaga pendidik sehingga mampu menghubungkan suatu fakta dengan fakta yang lain sehingga membentuk suatu kronologi cerita sejarah, yang menekankan bahwa suatu peristiwa terjadi akibat peristiwa lainnya dan begitu seterusnya.

Dalam Sapriya (2009:210) ruang lingkup mata pelajaran sejarah untuk sekolah menengah atas meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

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

Dengan adanya 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 dan perubahan dalam masyarakat untuk masa sekarang dan yang akan datang, melalui belajar sejarah. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk mendorong anak didik untuk mempunyai mental dan kritis terhadap persoalan bangsa dalam rangka pembangunan Indonesia kedepannya.

b. Materi yang diujikan dalam pembelajaran sejarah

1. Fakta

Dalam kamus besar bahasa Indonesia fakta adalah hal (keadaan, peristiwa) yg merupakan kenyataan; sesuatu yg benar-benar ada atau terjadi. Alwir Darwis (1999:45) mengemukakan fakta adalah gambaran atau pernyataan yang menunjukkan kenyataan itu sendiri. Menurut Mestika Zed (1999:51) fakta dalam sejarah merupakan ‘tulang punggung’ bangunan pengetahuan sejarah. Fakta adalah gambaran atau pernyataan yang menunjukkan kenyataan itu sendiri.

Fakta adalah sebagai faktor nyata atau suatu realitas yang ada di suatu tempat dan dalam waktu tertentu tentang apa yang kita amati (lihat ,dengar, raba ,cicip dan cium), realitas yang kita amati itu bisa berupa kejadian, benda simbol sifat dan lain sebagainya. Artinya informasi yang kita peroleh dari sebuah pengamatan. Boleh juga sebagai situasi atau kondisi yang telah terjadi yang diperoleh dari pengalaman iderawi. Fakta bersifat sangat objektif (<http://jalius12.wordpress.com/2010/04/18/pengertian-fakta-prinsip-dan-konsep/>).

2. Konsep

Konsep dalam kamus besar bahasa Indonesia mempunyai beberapa arti, yakni: (1) rancangan atau buram surat dsb; (2) ide atau pengertian yg diabstrakkan dari peristiwa konkret. Sedangkan konsep menurut Kuntowijoyo konsep adalah gambaran dari fakta-fakta. Pengertian konsep menurut Rogerrs dalam Sagala (2011:73) adalah suatu abtraksi yang mewakili satu kelas objeok-objek, kejadian-kejadian, kegiatan-kegiatan, atau hubungan-hubungan yang mempunyai abribut yang sama.

Konsep perlu didefenisikan dan dipahami siswa sehingga memudahkan mereka mengelompokkan fakta-fakta sejarah sesuai dengan konsep yang sedang dipelajari.

Ankersmit menjelaskan bahwa sejarah memiliki disiplin keilmuan yang di dalamnya tertata fakta, konsep dan kausalitas. Kausalitas terdiri dari sebab dan akibat yang lebih dikenal dengan eksplanasi sejarah (Ankersmit, 1987: 191-194). Fakta sejarah adalah 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 (Louis Gottschalk, 1985:). Sedangkan konsep sejarah adalah gambaran dari fakta-fakta sejarah. Dari penjelasan di atas penguasaan konsep sejarah dapat diartikan pemahaman atau kesanggupan untuk mengelompokkan fakta-fakta sejarah sesuai dengan konsep yang sedang dipelajari.

3. Prinsip

Menurut kamus besar bahasa Indonesia prinsip adalah asas (kebenaran yg menjadi pokok dasar berpikir, bertindak. Prinrip, dapat diartikan sebagai ketentuan

yang harus ada atau harus dijalankan. Atau boleh juga dan dapat berarti suatu aturan umum yang dijadikan sebagai panduan (misalnya untuk dasar perilaku). Prinsip berfungsi sebagai dasar (pedoman) bertindak, bisa saja sebagai acuan proses dan dapat pula sebagai target capaian. Prinsip biasanya mengandung hukum causalitas atau hubungan sebab dan akibat (<http://jalius12.wordpress.com/2010/04/18/pengertian-fakta-prinsip-dan-konsep/>).

C. Pemahaman dan Interpretasi Fakta

Merujuk pada taksonomi Bloom di dalam Chabib Thoha (1990:150) pemahaman merupakan bagian dari pengembangan ranah koognitif. Yang dimaksud ranah koognitif adalah segala upaya yang menyangkut aktivitas otak dan mental.

Jadi pemahaman itu adalah kemampuan seseorang untuk menyerap makna dari segala sesuatu. Pemahaman ditandai dengan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan kembali arti yang dipelajari, menginterpretasikannya, kemudian memprediksi . Pemahaman tidak sekedar 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, maksudnya antara jenjang satu dengan jenjang diatas mempunyai kaitan.

Sudjana (1995:80) menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari hanya sekedar mengetahui. Selanjutnya Samuel Soetoe (1982:79) menyatakan bahwa belajar yang berakhir dengan pemahaman pada dasarnya adalah mendapatkan pengertian-pengertian yang jelas mengenai

prinsip-prinsip umum dan metode penyelesaiannya. Pendapat di atas dipertegas oleh Ngalim Purwanto (1995:69) yang menuntut seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.

Dalam W. Gulo (2005:59) aspek pemahaman dari taksonomi Bloom yaitu kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

1. Translasi

Kemampuan untuk mengubah simbol tertentu menjadi simbol lain tanpa perubahan makna. Simbol berupa kata-kata (verbal) diubah menjadi gambar atau bagan atau grafik. Kalau simbol ini berupa kata-kata atau kalimat, maka dapat diubah menjadi kata-kata atau kalimat lain. Kata kerja yang digunakan adalah menterjemahkan, mengubah, mengilustrasikan dan sebagainya.

2. Interpretasi

Interpretasi yaitu kemampuan untuk menjelaskan makna yang terdapat di dalam simbol, baik simbol verbal maupun simbol nonverbal. Ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami. Seseorang dapat menginterpretasikan suatu konsep atau prinsip jika ia dapat menjelaskan secara rinci makna suatu konsep atau prinsip, atau dapat membandingkan, membedakan, atau mempertentangkan dengan sesuatu yang lain. Kata operasionalnya adalah menginterpretasikan, membedakan, menjelaskan, menggambarkan, dan sebagainya

3. Ekstrapolasi

Ekstrapolasi adalah kemampuan untuk melihat kecenderungan atau arah kelanjutan dari suatu temuan. Kata kerja operasionalnya yang dipakai untuk mengukur kemampuan ini adalah menghitung, memperkirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi dan menarik kesimpulan.

Selanjutnya Anderson dan Krathwal di dalam Muslim Ibrahim (2002:97) membuat kategori dan proses kognitif kemampuan manusia yang merupakan revisi dari taksonomi Bloom tentang pemahaman yaitu tujuh kategori memahami, mulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi:

- a) Interpretasi, kemampuan seseorang untuk mengubah suatu bentuk representasi.
- b) Memberikan contoh, kemampuan seseorang untuk mencerminkan contoh spesifik terhadap suatu konsep atau prinsip. Kemampuan ini disebut juga dengan kemampuan mengilustrasikan
- c) Klasifikasi, kemampuan seseorang untuk dapat menyatakan apakah suatu objek itu merupakan anggota atau bukan dari suatu kelompok kategori.
- d) Membuat rangkuman dan membuat generalisasi, kemampuan seseorang membuat rangkuman dan generalisasi.
- e) Membuat inferensi, kemampuan seseorang untuk merumuskan kesimpulan logis berdasarkan pada informasi yang disajikan.
- f) Membandingkan, kemampuan seseorang untuk melacak hubungan 2 ide atau konsep, melihat persamaan dan perbedaan
- g) Menjelaskan, kemampuan seseorang untuk membangun model sebab akibat suatu sistem tertentu.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh kemampuan pemahaman, maka siswa harus memiliki pengetahuan (kemampuan ingatan). Kemampuan pengetahuan menurut Hamid Hasan, (1993) adalah kemampuan manusia dalam mengingat semua jenis informasi yang diterimanya.

D. Model *Quick on The Draw*

Model *Quick on the Draw* merupakan pacuan antar kelompok menjadi kelompok menjadi kelompok pertama yang dapat menyelesaikan satu set pertanyaan dan masing-masing kelompok mempunyai deadline untuk menyelesaikan tugasnya. Menurut Paul Ginnis "Quick on the draw adalah sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan".

Model *Quick on the Draw* ini dapat di bagi menjadi dua tahapan yaitu:

1. Pada tahap Visual

Pada tahap Visual, pada tahap ini siswa mempersiapkan untuk belajar memperoleh pengetahuan. Guru meminta siswa untuk membaca dan mempelajari serta memahami materi pelajaran dengan melihat suatu peristiwa sejarah melalui kehidupan sehari-hari

2. Tahap Auditorial-Kinetestetik

Tahap Auditorial-Kinetestetik ini siswa dibagi menjadi dalam tiga sampai lima kelompok. Dalam kelompoknya siswa memahami materi dan setiap kelompok bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru dalam kartu, tiap kelompok harus berpikir, bekerja sama dengan cepat dan berpacu dengan kelompok lain untuk menyelesaikan jawaban mereka. Dalam tahap ini melatih siswa untuk berpikir kritis untuk menginterpretasikan fakta sejarah dengan berlomba dan berpacu dengan kelompok lain untuk menyelesaikan tanggung jawabnya secara cepat dan teliti, karena tiap jawaban kelompok tidak hanya dituntut untuk diselesaikan dengan cepat tapi juga jawaban tersebut harus tepat dan benar.

Adapun langkah-langkah tahap auditorial-kenestetik yaitu:

1. Guru menyiapkan satu set pertanyaan, mengenai topik yang sedang dibahas yang akan diberikan pada tiap kelompok . Tiap pertanyaan di kartu dengan warna berbeda. Letakkan set tersebut di atas meja guru, angka menghadap ke atas, nomor satu di atas.
2. Guru membagi kelas dalam tiga atau lima kelompok, tiap kelompok diberikan warna untuk tiap kelompok sehingga dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
3. Guru memberikan tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari cerita dan peristiwa sejarah dan diberikan dalam tiap kelompok.
4. Pada saat kata mulai, satu orang perwakilan dari setiap kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
5. Dengan menggunakan materi sumber yang diberikan guru tadi, tiap kelompok tersebut mencari dan menulis kembali di lembar kertas terpisah.
6. Apabila ada kelompok yang siap menjawab pertanyaan tersebut, jawaban dibawa ke guru oleh salah satu perwakilan kelompok, kemudian guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka ambil dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh kembali kelompoknya untuk memperbaiki jawabannya.
7. Kelompok pertama yang dapat menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.

8. Guru kemudian membahas semua pertanyaan dengan kelas.

Dalam pelaksanaannya, prosedur di atas dimodifikasi oleh peneliti. Siswa diberi waktu untuk membaca dan memahami materi sumber yang dilihat penulis. Materi dibuat sendiri agar bahasa yang digunakan membuat siswa lebih mengerti dan tampilannya dapat memotivasi siswa untuk membacanya.

E. Teori Belajar

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *meaning full learning* yang dikemukakan oleh David Ausubel, menurut Ausubel dalam Dahar (1989:111) belajar dapat diklasifikasikan kedalam dua dimensi, dimensi pertama berhubungan dengan cara informasi atau materi disajikan kepada siswa melalui penerimaan atau penemuan. Belajar penerimaan menyajikan materi dalam bentuk final dan belajar penemuan mengharuskan siswa untuk menemukan sebahagian atau seluruh materi yang diajarkan. Dimensi kedua berkaitan dan bagaimana cara siswa dapat mengaitkan informasi atau materi pelajaran pada struktur kognitif yang telah dimilikinya, akan tetapi jika siswa hanya mencoba-coba menghafal informasi baru tanpa menghubungkan dengan konsep-konsep lain yang telah ada dalam struktur kognitifnya, maka dalam hal ini hanya terjadi pembelajaran sejarah hanya bersifat hafalan saja.

Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah disiswai dan diingat siswa. Pembelajaran bermakna adalah suatu proses

pembelajaran di mana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang melalui pembelajaran

Selanjutnya Ausubel mengatakan bahwa ada dua jenis belajar, yaitu belajar bermakna (*meaningful learning*) dan belajar menghafal (*rote learning*). Dalam pembelajaran sejarah kekuatan dan makna proses pemecahan masalah terletak pada kemampuan siswa dalam mengambil peranan pada kelompoknya, artinya siswa dituntut untuk aktif dalam kelompoknya maupun dalam kegiatan pembelajar dan guru hanya bertugas sebagai pengawas dan pembimbing siswa sehingga dengan demikian mereka tidak belajar menghafal melainkan belajar memberikan makna bagi kehidupannya (<http://education-mantap.blogspot.com/2010/06/teori-pembelajaran-ausubel.html>)

Hal ini sejalan dengan Mursell (1975:60) yang menyatakan bahwa belajar merupakan usaha mencari sendiri dan menemukan makna. Belajar akan mencapai hasil yang otentik bila melalui proses eksplorasi dan penemuan. Pembelajaran sejarah bukan hanya sekadar menekankan kepada pengertian konsep-konsep sejarah belaka, tetapi bagaimana melaksanakan proses pembelajarannya, dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran tersebut menjadi benar-benar bermakna. Dengan, bahan sejarah tidak hanya sekadar menjadi sesuatu yang dihafal dan diingat, melainkan ada sesuatu yang dapat dipraktikkan dan dilatih dalam situasi nyata dan terlibat dalam pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif akan dapat mengusir rasa jemu dan bosan pembelajaran mata siswaan sejarah yang lebih banyak menggunakan

pendekatan ekpositori (Al Muchtar 2002), khasnya pembelajaran sejarah yang selalu bermasalah selama ini. Berdasarkan teori ini anak dilatih untuk menginterpretasikan fakta-fakta yang ada dalam materi sejarah.

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas dapat di simpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru harus dapat menciptakan suatu kondisi belajar yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan kemampuan berpikir siswa seoptimal mungkin . untuk itu guru harus memiliki kemampuan memilih srategi dan metode belajar yang tepat. Seiring dengan teori kognitif Ausubel mengatakan bahwa ada dua jenis belajar, yaitu belajar bermakna (meaningful learning) dan belajar menghafal (rote learning). Kekuatan dan makna proses pemecahan masalah dalam pembelajaran sejarah terletak pada kemampuan siswa dalam mengambil peranan pada kelompoknya, guru hanya bertugas sebagai pengawas dan pembimbing siswa sehingga dengan demikian mereka tidak belajar menghafal melainkan belajar memberikan makna bagi kehidupannya. Model *Quick On the Draw* merupakan alternatif untuk lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model yang oleh ahlinya disebut pembelajaran multi-indra, yang mengakomodasikan semua kebutuhan gaya belajar siswa yang berbeda-beda, menstimulasi pemikiran seorang guru tentang kemungkinan fisik atau kinestik dalam pembelajaran, dan menciptakan suasana kompetisi antar kelompok. dengan model ini, siswa dapat menghadapi kegiatan proses pembelajaran di kelas dengan lebih terstruktur dimana dalam model ini siswa dituntut untuk melakukan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran

sehingga siswa dapat terarah dalam kemampuan siswa mengambarkan fakta dalam materi sejarah.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, yang masih harus diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan latar belakang masalah, maka hipotesis

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model Quick On The Draw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA N 1 Bangko

H1 : Terdapat pengaruh antara penerapan model *Quick on the draw* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS Di SMAN 1 Bangko

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: penerapan *model Quick On The Draw* berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam menginterpretasikan fakta sejarah pada materi pendudukan Jepang di Indonesia siswa kelas XI IPS SMA N 1 Bangko. Hasil pemahaman yang didapat pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu : $6.38 > 1.68$ model *Quick On The Draw* baik dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan menginterpretasikan fakta sejarah.

Dalam model *Quick On The Draw* anak dilatih belajar bermakna tidak hanya hafalan saja. Selain itu guru hanya pembimbing dan mengawasi jalan pembelajaran sedangkan siswa diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu dalam model pembelajaran ini guru diharuskan membuat materi yang berupa cerita atau peristiwa sejarah. Dan guru membuat pertanyaan berupa konsep, fakta dan prinsip, dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada pertanyaan yang berbentuk menginterpretasikan fakta dalam pembelajaran sejarah.

Maka dari hasil gambaran data yang diperoleh maka hipotesis penelitian diterima yaitu terdapat pengaruh penerapan model *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA N I Bangko.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan beberapa saran yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, guru dan sekolah sebagai berikut :

1. Model Quick On The Draw cocok diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran karena meningkatkan interpretasi siswa khususnya materi fakta dalam pembelajaran sejarah.
2. Dalam melaksanakan pembelajaran guru hendaknya membuat materi pembelajaran dan pertanyaan yang melatih siswa untuk menginterpretasikan fakta.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Muchtar, Suwarna. 2007. *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Sekolah Pasca Sajrana Universitas Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dahar, R. W. 1998. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Mardapi, Djamari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes*. Jogjakarta: Mitra Cendekia Press.
- Hadi, Sutrisno. 1987. *Statistikk 2*. Yogyakarta: Yayasan Fakultas Psikologi UGM.
- Hanalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar. Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengejar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang
- Lubis, A Hamid Hasan. 1993. *Analisis Wawancara Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Permen Diknas No. 41 tahun 2007. *Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Purwanto, Ngalim. 1995. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Rosdakarya: Bandung.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya, 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remadja Rosda Karya
- Silverius, Suke. 1991. *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta: Rosindo
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.