

BAB II

PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Hasil Belajar Sejarah

Untuk mengetahui belajar dalam arti yang sesungguhnya, Wittig¹ seperti yang dikutip oleh Syah, mengatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut dapat menimbulkan perubahan perilaku yang kearah positif maupun negatif. Menurut Morgan seperti yang dikutip Sagala, belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.² Pengalaman merupakan guru yang terbaik dalam proses kehidupan, agar tidak terjatuh dalam masa lalu yang kelam. Sedangkan menurut Gagne seperti yang dikutip oleh Siregar, belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan/direncanakan.³ Perubahan perilaku ini dapat dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan masa yang akan datang. Jadi belajar dapat dikatakan

¹ Muhibid Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 65.

² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2008), h. 13.

³ Eveline Siregar & Hartini Nara, *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2007), h. 2.

sebagai sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang dihasilkan melalui pengalaman masa lalu dan pembelajaran yang terencana. Belajar tidak akan terlepas dari suatu proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila dilihat dari hasil belajar.

Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa hasil belajar sebagai pernyataan minimal atau memadai yang diterapkan pada pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sebagai hasil pengalaman belajar.⁴ Menurut Gagne,⁵ seperti yang dikutip oleh Wuryani, menyatakan bahwa hasil belajar dimasukan dalam lima kategori yaitu informasi verbal, kemahiran intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. Informasi verbal adalah tingkat kemampuan yang dimiliki seseorang yang dapat diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tertulis kepada orang lain. Kemahiran intelektual adalah bagaimana kemampuan seseorang berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri. Kemahiran intelektual ini terdiri dari diskriminasi jamak, yaitu kemampuan seseorang dalam membedakan antara objek yang satu dan yang lainnya. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, khususnya bila sedang belajar dan berfikir. Sikap yaitu sikap tertentu seseorang terhadap sesuatu. Terakhir adalah keterampilan motorik dimana seseorang mampu

⁴ Depdiknas, *Kurikulum Dan Hasil Belajar*, (Jakarta : Puskur, Balitbang Depdiknas, 2002), h. 13.

⁵ Sri Esti Wuryani, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), hh. 217-220.

melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi secara teratur.

Sedangkan menurut Bloom seperti yang dikutip Uno, terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang disebut Taksonomi Bloom.⁶ Ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan, yaitu pengetahuan (mengingat, menghafal), pemahaman (menginterpretasikan), aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah), analisis (menjabarkan suatu konsep), sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh), dan evaluasi (membandingkan nilai, ide, metode, dan sebagainya). Ranah psikomotor yang terdiri dari lima tingkatan, yaitu peniruan (menirukan gerak), penggunaan (mengggunakan konsep untuk melakukan gerak), ketepatan (melakukan gerak dengan benar), perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar), dan naturalisasi (melakukan gerak secara wajar). Sedangkan ranah afektif terdiri dari lima tingkatan, yaitu pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu), merespons (aktif berpartisipasi), penghargaan (menerima nilai-nilai, setia kepada nilai-nilai tertentu), pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercayainya), dan pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

⁶ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2006), hh. 13-14.

Namun, dalam perkembangannya Anderson dan Krathwohl seperti yang dikutip oleh Thohir,⁷ merevisi taksonomi kognitif Bloom dari satu dimensi menjadi dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Anderson mengklasifikasikan dimensi proses kognitif menjadi enam kategori, yaitu ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreatifitas. Dimensi pengetahuan diklasifikasi menjadi empat kategori, yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognisi. Anderson dan Krathwohl ingin lebih menampakkan atau mempertegas dimensi proses yang menjadi prinsip teori kognitif, yaitu bagaimana sebuah pengetahuan itu diproses dalam otak manusia dan melihat fungsi otak dalam satu kesatuan ranah.

Berdasarkan pernyataan teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan segala perubahan yang dialami seseorang dalam dimensi proses kognitif yang dicapai setelah mengalami pembelajaran yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Sejarah secara umum diartikan sebagai cerita atau kisah masa lalu umat manusia. Dengan mempelajari sejarah setiap individu diharapkan menjadi manusia yang arif dan bijaksana. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kuntowijoyo bahwa “Sejarah adalah rekonstruksi masa lalu”.⁸

⁷ M. Thohir, “Kompleksitas Revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl”, (<http://m-thohir.blogspot.com/2008/02/kompleksitas-revisi-taksonomi-bloom.html>), tanggal 23 Desember 2010, pukul 14.25 WIB.

⁸ Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta: Benteng Budaya, 1995), h. 17.

Sejarah menurut Hugiono mempertegas pengertian sejarah sebagai gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lalu yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan dianalisis secara kritis sehingga mudah dimengerti dan dipahami.⁹ Jadi dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah peristiwa masa lalu yang telah direkonstruksikan secara ilmiah dan sistematis.

Sedangkan Permen Diknas No. 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran Sejarah¹⁰ adalah 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 masa kini dan masa yang akan datang. 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional. Jadi pembelajaran sejarah adalah suatu proses pembelajaran mengenai peristiwa masa lalu yang telah direkonstruksikan secara

⁹ Hugiono, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Jakarta: Bina Aksara, 1997), h. 9.

¹⁰ Permen Diknas RI No. 22 Tahun 2006.

ilmiah untuk memahami, melestarikan dan mengaplikasikan perjuangan warisan peradaban bangsa Indonesia pada masa kini dan masa yang akan datang.

Hasil belajar Sejarah dapat ditingkatkan oleh guru dengan penggunaan berbagai metode dan sumber pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif adalah dengan metode pembelajaran *SQ3R*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Sejarah adalah segala perubahan kognitif siswa dalam proses pembelajaran Sejarah setelah menggunakan metode pembelajaran *SQ3R* yang dapat dilihat dari hasil tes. Penelitian ini mengukur tingkat perubahan siswa yang terletak pada aspek kognitif dengan keinginan pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis siswa dalam pelajaran Sejarah yang diperoleh melalui penggunaan metode pembelajaran *SQ3R* dapat meningkat. Perubahan ini dapat diukur dengan menjawab tes berupa pilihan ganda sebanyak 40 soal yang diberikan oleh guru dalam bentuk skala nilai 0-100.

2. HAKIKAT METODE PEMBELAJARAN *SQ3R*

2.1 Metode Pembelajaran

Salah satu komponen utama pada strategi pembelajaran adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan

pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok.¹¹ Metode belajar berfungsi sebagai cara dalam menyajikan (menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan) isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi guru, siswa, pada saat pengajaran berlangsung.¹² Interaksi antara siswa dan siswa, siswa dan guru dalam pembelajaran, memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran, akan memperkuat interaksi dan meningkatkan semangat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2.2 Metode Pembelajaran SQ3R

Metode *SQ3R* umumnya dipakai dalam membaca buku teks, tetapi dapat juga digunakan dalam membaca artikel untuk studi.¹³ Metode belajar *SQ3R* dikemukakan oleh Francis P. Robinson di Universitas Negeri Ohio, Amerika Serikat. Metode pembelajaran *SQ3R* pada prinsipnya merupakan singkatan dari *Survey* (menyelidiki), *Question* (bertanya), *Read* (membaca), *Recite* (mengucapkan kembali), dan *Review* (mengulangi/menguji). Metode ini dapat dilakukan kepada masing-masing siswa maupun kelompok. Metode pembelajaran *SQ3R* memacu siswa mengembangkan materi bacaan, dan menganalisa materi bacaan tersebut, serta kreatif menuangkan hasil analisisnya

¹¹ Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h. 52.

¹² Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, (Jakarta : PAU-PPAI, UT, 2001), h. 152.

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2008), h. 134.

dalam bentuk ringkasan. Ada lima tahap dalam metode pembelajaran *SQ3R* yaitu¹⁴:

1. *Survey* (menyelidiki)

Kegiatan memeriksa atau meninjau materi pelajaran yang akan dipelajari dengan membaca sekilas mengenai judul / tulisan yang dicetak tebal dan kesimpulan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui gambaran materi pelajaran yang akan dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan melihat sepintas pada permulaan kalimat-kalimat dan kesimpulan dari suatu bab.

2. *Question* (bertanya)

Membuat pertanyaan, sebagai informasi fokus yang akan dicari jawabannya dalam kegiatan membaca. Sebaiknya, pertanyaan dituliskan di atas kertas agar tidak mengganggu ketika membaca. Untuk membuat pertanyaan bisa dengan menggunakan rumus 5W1H : *what* (apa), *where* (dimana), *when* (kapan), *who* (siapa), *why* (mengapa) dan *how* (bagaimana).

3. *Read* (membaca)

Membaca uraian dari judul / tulisan cetak tebal yang akan dipelajari dan mencari jawaban atas semua pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Sewaktu membaca, pikiran harus dipusatkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan fokus yang telah dirumuskan.

4. *Recite* (mengucapkan kembali)

¹⁴ *Ibid.*, hh. 122-127.

Mengucapkan kembali dengan menuliskan jawaban atas pertanyaan dan membuat intisari dari seluruh pembahasan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Membuat intisari ini akan membantu mengingat dan mengulang setiap topik yang telah dipelajari. Misalnya dengan penggunaan warna (*stabilo*) dan menggarisbawahi bacaan-bacaan yang penting.

5. *Review* (meninjau ulang)

Membaca intisari yang telah dibuat dan meninjau ulang kembali seluruh isi bahan bacaan, jika belum yakin dengan jawaban yang telah dibuat. Pengulangan hendaknya dilakukan untuk semua bahan yang akan diujikan. Dalam mengulang suatu bab, usahakan untuk mengingat ide-ide utamanya. Sinambungkan antara satu topik dengan topik yang lain dalam bab tersebut secara garis besar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *SQ3R* adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok dimulai dari menyelidiki materi, membuat pertanyaan, membaca, mengucapkan kembali/meringkas, dan meninjau ulang secara keseluruhan.

Sedangkan langkah-langkah pembelajaran Sejarah yang mengadopsi metode pembelajaran *SQ3R* adalah sebagai berikut :

1. *Survey* (menyelidiki)

Guru menginstruksikan siswa agar meninjau materi tentang cara masyarakat pra-aksara mewariskan masa lalu dengan membaca sekilas mengenai judul / tulisan yang dicetak tebal dan kesimpulan.

2. *Question* (bertanya)

Guru mengarahkan siswa agar membuat pertanyaan dengan menggunakan rumus 5W+1H dari materi tentang cara masyarakat pra-aksara mewariskan masa lalu.

3. *Read* (membaca)

Guru menugaskan siswa untuk membaca uraian materi tentang cara masyarakat pra-aksara mewariskan masa lalu dan mencari jawaban atas semua pertanyaan yang telah disusun sebelumnya.

4. *Recite* (mengucapkan kembali)

Guru menugaskan siswa agar menuliskan jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat dan membuat intisari dari seluruh pembahasan materi cara masyarakat pra-aksara mewariskan masa lalu.

5. *Review* (meninjau ulang)

Guru meminta siswa untuk membaca intisari yang telah dibuatnya dan meninjau ulang kembali seluruh isi bahan bacaan, jika belum yakin dengan jawaban yang telah dibuat.

Perbedaan antara metode pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite* dan *Review (SQ3R)* yang dipakai dalam kelas eksperimen dengan metode pembelajaran ceramah bervariasi yang dipakai dalam kelas kontrol.

Gambaran langkah-langkah pembelajaran kedua metode tersebut secara lebih jelas, seperti yang tertera pada tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1

Perbedaan langkah-langkah metode pembelajaran *SQ3R* dengan metode pembelajaran ceramah bervariasi

	METODE PEMBELAJARAN <i>SQ3R</i>	METODE PEMBELAJARAN CERAMAH BERVARIASI
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengkondisikan kelas agar kondusif - Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka kegiatan dengan mengabsen siswa satu persatu.
Kegiatan Inti	<p>1. Tahap Menyelidiki</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa meninjau materi pelajaran dengan melihat judul-judul/tulisan-tulisan yang dicetak tebal dan kesimpulan. <p>2. Tahap Bertanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membuat pertanyaan berdasarkan rumus 5W1H. 	<p>1. Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari. <p>2. Tengah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru berceramah dan bertanya jawab mengenai materi yang sedang disampaikan.

	<p>3. Tahap Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membaca seluruh materi dan mencari jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat. <p>4. Tahap Mengucapkan kembali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menuliskan jawaban dan membuat intisari dari seluruh pembahasan materi yang sedang dipelajari. <p>5. Tahap Meninjau ulang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membaca intisari dan meninjau ulang kembali seluruh isi bacaan, jika belum yakin dengan jawaban yang telah dibuat. 	<p>3. Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan mengenai materi yang telah disampaikan serta memberikan tugas yang berhubungan dengan materi untuk minggu depan.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesimpulan materi pelajaran serta memberi tugas <i>SQ3R</i> selanjutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan tugas merangkum materi untuk pertemuan selanjutnya.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Disertasi dari Mursidin Program Studi Teknologi Pendidikan yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Konsep Diri Terhadap Hasil Belajar Sejarah”, pada tahun 2006. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sampel penelitian adalah siswa kelas II-1 dan II-6 di SMA Negeri 18 sebagai

kelas kontrol dan siswa kelas II-1 dan II-2 di SMA Negeri 110 Jakarta sebagai kelas eksperimen dengan pengambilan tehnik *multistage random sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Hasil belajar Sejarah siswa yang diberi strategi pembelajaran kooperatif lebih tinggi daripada siswa yang diberi strategi pembelajaran kompetitif. (2) Hasil belajar Sejarah siswa yang memiliki konsep diri positif lebih tinggi daripada siswa yang memiliki konsep diri negatif. (3) Hasil belajar Sejarah siswa yang memiliki konsep diri positif yang diberi strategi pembelajaran kooperatif lebih tinggi daripada siswa yang diberi strategi pembelajaran kompetitif. (4) Hasil belajar Sejarah siswa yang memiliki konsep diri negatif yang diberi strategi pembelajaran kooperatif lebih rendah daripada siswa yang diberi strategi pembelajaran kompetitif. (5) Terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan konsep diri terhadap pencapaian hasil belajar Sejarah siswa.

Meskipun terdapat persamaan pada penelitian Mursidin dengan peneliti, yaitu : 1) Sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen. 2) Kesamaan dalam variabel terikat yaitu hasil belajar Sejarah. Tetapi terdapat beberapa hal yang membedakan penelitian Mursidin dengan peneliti, antara lain : 1) Mursidin melakukan penelitian ini untuk memperoleh gelar Doktor sedangkan peneliti untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. 2) Perbedaan variabel bebas, Mursidin menggunakan strategi pembelajaran dan konsep diri sedangkan peneliti menggunakan metode pembelajaran *SQ3R*. dan 3) Perbedaan sekolah, populasi dan sampel penelitian dimana Mursidin meneliti siswa kelas II-1 dan II-6 di SMA

Negeri 18 dan siswa kelas II-1 dan II-2 di SMA Negeri 110 Jakarta sedangkan peneliti meneliti siswa kelas X-4 dan X-5 di SMA Negeri 48 Jakarta. 4) Perbedaan tehnik penelitian, dimana Mursidin menggunakan tehnik *multistage random sampling* sedangkan peneliti menggunakan tehnik *simple random sampling*.

C. Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan salah satu tahapan suatu proses pembelajaran, dimana dalam tahapan ini seorang siswa dapat dikatakan berhasil atau tidak dalam proses pembelajaran. Namun hasil belajar sejarah yang terdapat di SMA 48 Jakarta ternyata belum memuaskan. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah kurangnya minat membaca dan pemahaman makna bacaan siswa yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, seharusnya mampu menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah siswa. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa memahami pelajaran sejarah. Hal tersebut dapat terwujud dengan menggunakan metode pembelajaran *SQ3R*.

Metode pembelajaran *SQ3R* merupakan metode yang bermanfaat untuk siswa dalam memahami materi yang topiknya lebih komprehensif. Proses pembelajaran dengan metode *SQ3R* sangat cocok diterapkan dalam mata

pelajaran sejarah yang cenderung padat materi kurikulumnya. Pembelajaran dengan metode *SQ3R* juga memiliki dampak positif dimana siswa dapat melatih cara membaca cepat dan dapat meningkatkan kemampuan mengingat karena selain membaca, dalam metode ini siswa juga belajar untuk mencatat materi pelajaran sejarah yang telah dibaca. Hal ini secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Diduga terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *SQ3R* terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA pada mata pelajaran Sejarah.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut : "Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *SQ3R* terhadap hasil belajar sejarah di SMA Negeri 48 Jakarta".