

## **BAB II**

### **PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Hasil Belajar sejarah**

Menurut Winkel belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemaahaman, keterampilan dan nilai sikap, dimana perubahan itu bersifat relatif konstan dan berkelas.<sup>1</sup> Menurut Gagne dalam Dimiyati, belajar merupakan kegiatan yang kompleks.<sup>2</sup> Belajar terjadi apabila suatu stimulus bersamaan dengan isi ingatan yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi sebelumnya.<sup>3</sup> Belajar dapat terlaksana dengan maksimal jika terjadi kerjasama, berkelompok atau kooperatif. Robert Slavin mendefinisikan pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dimana siswa belajar bersama dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Terdapat tiga konsep pembelajaran menurut Slavin:

##### 1. Penghargaan Group (*Team Reward*)

---

<sup>1</sup> Winkel. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi. 2005, h. 53

<sup>2</sup> Dimiyati & Mujiyono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hh. 10-12

<sup>3</sup> Winkel, *op.cit.*, h. 9

Jika team mencapai kriteria akan mendapat penghargaan.

2. Akuntabilitas Individu (*Individual Accountability*)

Kesuksesan tim tergantung kepada seluruh individu dalam tim.

Setiap anggota tim saling membantu dalam belajar sehingga benar-benar siap mengikuti kuis/test.

3. Kesempatan yang Sama Untuk Meraih Sukses (*Equal Opportunities for Success*)

Siswa yang tergolong rendah, rata-rata atau tinggi pencapaiannya mempunyai kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam tim<sup>4</sup>

Menurut Bloom hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu<sup>5</sup>:

1. Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek

---

<sup>4</sup> Musa Eri. *Pembelajaran Kooperatif Menurut Slavin*.  
<http://masguruperadaban.blogspot.co.id/2013/05/pembelajaran-kooperatif-menurut-slavin>.  
 Diunduh 19 Oktober 2015.

<sup>5</sup> *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Traji*. *Jurnal*, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta. Diunduh 26 Desember 2014.

ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Selanjutnya Hamalik yang dikutip Naryo mengungkapkan hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran, pengelolaan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>6</sup> Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami aktivitas belajar yang ditandai dengan perubahan kognitif, afektif, psikomotorik yang bersifat positif sebagai hasil proses pembelajaran. Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif siswa dengan lingkungan.<sup>7</sup> Menurut Mulyasa, hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.<sup>8</sup> Dimiyati dan Mudjiono mengatakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.<sup>9</sup> Sudjana menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang

---

<sup>6</sup> Hamalik, dikutip oleh Wowo Naryo, *Jurnal Figur*. Cirebon: Alqaprint, 2007. hh. 41-42

<sup>7</sup> Trianto. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik; Konsep, Landasan Teoritis, Praktis dan Implementasinya*. 2007. Jakarta: Prestasi Pustaka. h.14

<sup>8</sup> Mulyasa Syah. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008. h.53

<sup>9</sup> Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran Cetakan ke-3*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006. h.62

dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajar.<sup>10</sup> Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku seorang individu akibat adanya interaksi antara individu dengan individu dan lingkungan sebagai hasil dari kegiatan proses kegiatan belajar mengajar.

Hasil belajar sejarah yang diterapkan akan menumbuhkan pengetahuan tentang dimensi ruang-waktu perjalanan sejarah Indonesia, sikap menghargai jasa para pahlawan beserta segala bentuk warisan sejarah, baik benda maupun tak benda, sehingga terbentuk pola pikir siswa yang sadar akan sejarah.

Kata sejarah memiliki empat pengertian : pertama, sesuatu peristiwa, suatu kejadian, sesuatu yang telah berlalu. Kedua, riwayat dari peristiwa/kejadian yang telah berlalu. Ketiga, semua pengetahuan tentang masa lalu (khususnya tentang masyarakat tertentu). Keempat, ilmu yang berusaha menentukan dan mewariskan pengetahuan.

## **2. Hakikat Model Pembelajaran *Take and Give***

Model pembelajaran *take and give* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa mampu memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan teman sebayanya (siswa lain). Model pembelajaran *take and give* ini merupakan salah satu bagian dari metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan pada teori konstruktivisme.

---

<sup>10</sup> Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010. h.70

Teori konstruktivisme menurut Vygotsky bahwa pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuan atau tugas-tugas tersebut berada dalam *zone of proximal development*.<sup>11</sup> Teori Piaget berlandaskan gagasan bahwa perkembangan anak bermakna membangun struktur kognitif atau peta mentalnya yang diistilahkan “schema/skema” atau konsep jejaring untk memahami dan menanggapi pengalaman fisik dalam lingkungan di sekeilingnya.<sup>12</sup> Dari kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi dan mentransformasi materi yang didapat agar mampu membangun pengetahuan secara mandiri.

Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk mengolah informasi mengenai materi dan bertukar informasi dengan teman mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.<sup>13</sup>

Pemilihan materi dalam model pembelajaran *take and give* sangat diperhatikan, materi yang disiapkan harus yang mengandung informasi

---

<sup>11</sup> Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. 2007. Jakarta: Prestasi Pustaka, h.29

<sup>12</sup> Suyono dan Hariyanto. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. 2011. Bandung: Rosda, h.107

<sup>13</sup> Anwar Holil. *Teori Belajar Konstruktivisme*. Wordpress, 2014.

yang singkat dan jelas. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini lebih menekankan pada unsur ingatan dengan materi yang mudah serta membutuhkan pemahaman yang cepat.

Media yang disiapkan dalam pembelajaran *take and give* :

- a) Siapkan kartu dengan ukuran 10 x 15 cm untuk sejumlah siswa
- b) Setiap kartu berisi nama siswa, bahan ajar (sub materi) dan nama yang diberi informasi, kompetensi dan sajian materi.

KARTU TAKE AND GIVE	
Nama Siswa	: .....
Sub Materi	: .....
Nama Yang Diberi :	
1)	.....
2)	.....
3)	.....
4)	.....

Gambar 1. Contoh kartu *take and give*.

Tabel 1. Langkah-langkah model pembelajaran *take and give*<sup>14</sup>:

	<b>Langkah-langkah</b>
<b>Model Pembelajaran <i>Take and Give</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersiapkan kartu <i>take and give</i> sebagai media pembelajaran.</li> <li>2. Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya.</li> <li>3. Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.</li> <li>4. Kemudian, untuk memantapkan penguasaan materi siswa, tiap siswa diberikan kartu untuk dipelajari atau dihafal.</li> <li>5. Setelah itu, semua siswa diberi perintah untuk mencari pasangan yang terdapat dalam kartunya untuk saling memberi informasi.</li> <li>6. Demikian seterusnya sampai siswa dapat memberi dan menerima (<i>take and give</i>) materi masing-masing.</li> <li>7. Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, siswa diberikan pertanyaan yang berbeda dari sub materi yang terdapat pada kartunya.</li> <li>8. Tahap terakhir, guru bersama siswa menarik kesimpulan bersama.</li> </ol>

Pada kelas kontrol, tidak menggunakan model pembelajaran *take and give*, tetapi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Materi yang digunakan sama dengan kelas eksperimen. Untuk evaluasi keberhasilan siswa pada kelas kontrol, siswa diberi tugas pada tahap akhir proses pembelajaran dengan beberapa butir soal esai.

<sup>14</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. 2015. Jakarta: Kata Pena, h.103

Tabel 2. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *take and give*<sup>15</sup>:

<b>Model Pembelajaran <i>Take and Give</i></b>	
<p><b>Kelebihan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Model pembelajaran ini tidak kaku, karena seorang guru boleh memodifikasi lagi penggunaan model pembelajaran ini sesuai dengan keinginan dan kebutuhan serta situasi pembelajaran.</li> <li>2. Materi akan terarah, karena guru terlebih dahulu menjabarkan uraian materi sebelum dibagikan kartu kepada siswa.</li> <li>3. Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain.</li> <li>4. Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelasnya.</li> <li>5. Akan dapat memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan kepadanya, sebab mau tidak mau harus menghafal dan paling tidak membaca materi yang diberikan kepadanya.</li> <li>6. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dimintai pertanggungjawaban atas kartu yang diberikan kepadanya.</li> </ol>	<p><b>Kekurangan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika informasi yang disampaikan oleh siswa kurang tepat, maka informasi yang diterima siswa lain juga akan kurang tepat.</li> <li>2. Terlalu bertele-tele.</li> <li>3. Untuk meminimalisir kekurangan pada model pembelajaran ini, guru harus memilih materi yang cocok, tidak terlalu banyak materinya dan mudah diingat oleh siswa.</li> </ol>

<sup>15</sup> Istarani. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. 2011. Medan: Media Persada. h. 43.



## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Take and Give* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS SMP Negeri 2 Singaraja.<sup>16</sup>”

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran *take and give* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan multimedia interaktif dengan siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2014/2015. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *take and give* dengan siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran yang kurang bervariasi.

Kesamaan antara peneliti dengan Yuliastini terletak pada kesamaan variabel yang digunakan, yaitu model pembelajaran *Take and Give* dan hasil belajar.

## C. Kerangka Berpikir

Guru merupakan peranan penting dalam proses pembelajaran di kelas. Kreatifitas guru dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh terhadap keberhasilan prestasi belajar siswa. Cara

---

<sup>16</sup> N. L. G. Sri Yuliastini. “Pengaruh Model *Take and Give* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 2 Singaraja. 2015.” *Jurnal*, Universitas Pendidikan Ganesha. Diunduh 26 Oktober 2015.

yang bervariasi akan memudahkan guru dalam mendorong siswa untuk memiliki hasil belajar sesuai dengan target pencapaian. Oleh sebab itu, guru harus banyak mengenal model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Pandangan siswa di SMA Negeri 37 Jakarta pada mata pelajaran sejarah adalah selalu menghafal. Hal ini membuat siswa kurang meminati mata pelajaran sejarah sehingga hasil belajar sejarah mereka kurang memuaskan. Kenyataan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya karena guru kurang variatif dalam pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan di kelas, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak berinteraksi dua arah dengan guru.

Salah satu cara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *take and give* pada mata pelajaran sejarah di kelas. Diduga model pembelajaran *take and give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa akan dilibatkan secara langsung dan berinteraksi dengan guru serta siswa lainnya.

Pentingnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 37 Jakarta maka peneliti terdorong untuk menerapkan model pembelajaran *Take and Give* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan menyenangkan.

#### **D. Pengajuan Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut : “Terdapat pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 37 Jakarta”.