

BAB II

PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Hasil Belajar Sejarah

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang diperoleh melalui pengalaman, melalui proses stimulus-respon; melalui pembiasaan, peniruan, pemahaman, penghayatan, melalui aktifitas individu meraih sesuatu yang dikehendaknya.¹

Belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah-kaidah yang siap diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan member makna melalui pengalaman nyata.²

Menurut Purwanto, hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar". Pengertian hasil (*product*) menunjukkan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.³

Hasil belajar didapatkan setelah siswa mendapatkan pengalaman dan proses belajar sehingga mengalami perubahan tingkah laku pada dirinya. Seorang siswa dapat dikatakan

¹ Prayitno, *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2005), h. 203

² Baharuddin, & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), h.116

³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h.44

berhasil belajarnya, jika mengalami perubahan baik berupa pengetahuan, perubahan keterampilan ataupun perubahan sikap menuju kearah yang lebih baik.

Suprijono dalam bukunya *Cooperatif Learning* menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan. Merujuk pada pemikiran Gagne sebagaimana yang dikutip oleh Suprijono, hasil belajar berupa :

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitinya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.⁴

Menurut Gagne yang dikutip oleh Slameto, segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, yang disebut "*The Domains of Learning*", yakni keterampilan motoris, informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif serta sikap.⁵ Gagne memandang kondisi internal belajar dan kondisi eksternal belajar yang bersifat interaktif.⁶

Menurut Bloom sebagaimana yang dikutip oleh Siregar, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagai revisi dari Teori Bloom tentang

⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h.5-6

⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 14

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.38

domain kognitif, ada enam jenjang tujuan hasil belajar yakni mengingat, mengerti, memakai, menganalisis, menilai, dan mencipta.⁷

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa.

Menurut Suparno yang dikutip oleh Sardiman⁸, hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Sartono Kartodirdjo mendefinisikan sejarah sebagai bentuk penggambaran pengalaman kolektif di masa lampau. Setiap pengungkapannya dapat dipandang sebagai suatu aktualisasi atau pementasan pengalaman masa lampau. Menceritakan suatu kejadian ialah cara membuat hadir kembali (dalam kesadaran) peristiwa tersebut dengan pengungkapan verbal. Sedangkan, Taufik Abdullah sendiri mengartikan sejarah sebagai tindakan manusia dalam jangka waktu tertentu pada masa lampau yang dilakukan di tempat tertentu. Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia pada masa lampau hingga kini.⁹ Menurut I Gde Widja, pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini. Pendapat I Gde Widja tersebut dapat disimpulkan jika mata

⁷ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011), h.4

⁸Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta :Raja Grafindo, 2011). h.38

⁹ Isjoni, *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. (Bandung : Alfabeta, 2007). h.24

pelajaran sejarah merupakan bidang studi yang terkait dengan fakta-fakta dalam ilmu sejarah namun tetap memperhatikan tujuan pendidikan pada umumnya.¹⁰

Tujuan pembelajaran sejarah di sekolah adalah agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Melalui pembelajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Pembelajaran sejarah juga bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang.¹¹ Berdasarkan teori-teori yang dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah tingkat kemampuan siswa dalam menguasai aspek kognitif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *Snowball Throwing* masuk dalam kategori model pembelajaran kelompok (kooperatif). Model pembelajaran kelompok (kooperatif) adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk

¹⁰ I Gde Widja. *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. (Semarang: Satya Wacana.1989). h.23

¹¹ "Tujuan Pembelajaran Sejarah", <http://teachingofhistory.blogspot.com/2012/06/tujuan-pembelajaran-sejarah.html> (di akses tanggal 28 Mei 2014)

mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu : (1) adanya peserta dalam kelompok, (2) aturan kelompok, (3) upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai.¹²

Strategi pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama yaitu komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur insentif kooperatif (*cooperative incentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur insentif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok.¹³

Snowball secara etimologi berarti bola salju, sedangkan *throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Peran guru di sini hanya sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penertiban terhadap jalannya pembelajaran.

Menurut Widodo , model pembelajaran *Snowball Throwing* disebut juga model pembelajaran gelundungan bola salju. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.¹⁴

¹² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2013), h.241

¹³ Ibid

¹⁴ Rachmad Widodo. *Model Pembelajaran Snowball Throwing*. <http://wyw1d.wordpress.com/2009/11/09/model-pembelajaran-18-snowball-throwing/>. Diunduh pada Rabu, 21 Januari 2015

Menurut Hamid, “*Snowball Throwing* (melempar bola salju) adalah salah satu strategi dalam pengajaran yang sangat menarik untuk diberikan kepada siswa karena sangat menyenangkan dan menantang. Selain menghibur, permainan ini juga mewajibkan peserta untuk menjawab pertanyaan”¹⁵

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* merupakan salah satu modifikasi dari teknik bertanya yang menitik beratkan pada kemampuan merumuskan pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan yang menarik yaitu saling melempar bola salju atau *Snowball Throwing* yang berisi pertanyaan kepada sesama teman. Model kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang dikemas dalam sebuah permainan ini membutuhkan kemampuan yang sangat sederhana yang bisa dilakukan oleh hampir semua peserta didik dalam mengemukakan pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *snowball throwing* menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa akan dengan mudah memahami konsep-konsep dasar dan ide-ide lebih banyak dan lebih baik dengan adanya saling memberi informasi pengetahuan. *Snowball throwing* jika dianalogikan, bola salju akan semakin membesar jika menggelinding, begitu pula dengan pola pikir siswa, akan semakin berkembang jika dilatih. Model pembelajaran *snowball throwing* akan membuat siswa terampil dalam membuat dan menjawab pertanyaan. Siswa diharapkan mampu membuat pertanyaan kritis dan bukan hanya pertanyaan yang bersifat hafalan saja. *Snowball Throwing* juga mempunyai unsur permainan yang menyenangkan. Permainan tersebut akan terlihat ketika siswa saling melemparkan bola pertanyaan. Jika pembelajaran mampu menarik minat siswa untuk belajar maka tidak sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

¹⁵ Hamid, S., *Metode Edutainment*. (Yogyakarta: Diva Press.2012). h.203

Langkah-langkah model pembelajaran *snowball throwing* adalah sebagai berikut¹⁶:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya
4. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kerja kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok
5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 15 menit
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian
7. Evaluasi
8. Penutup

Kelebihan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

1. Melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan.
2. Siswa lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena siswa mendapat penjelasan dari teman sebaya yang secara khusus disiapkan oleh guru serta mengerahkan penglihatan, pendengaran, menulis dan berbicara mengenai materi yang didiskusikan dalam kelompok.

¹⁶ Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik)*.(Jakarta:Bumi Aksara. 2011). h.125

3. Dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru.
4. Melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik.
5. Merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pelajaran tersebut.
6. Dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru.
7. Siswa akan lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah.
8. Siswa akan memahami makna tanggung jawab.
9. Siswa akan lebih bisa menerima keragaman atau heterogenitas suku, sosial, budaya, bakat, dan intelegensia.
10. Siswa akan terus termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya.

Kekurangan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

1. Terciptanya suasana kelas yang kurang kondusif.
2. Adanya siswa yang bergantung pada siswa lain'

3. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah tesis oleh Mulyadi pada Universitas Negeri Malang (UM) tahun 2010 dengan judul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Snowball Throwing* dalam Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD N Madyopuro 6 Malang". Dengan kesimpulan siswa menunjukkan respon yang cukup baik terhadap model pembelajaran *Snowball Throwing*. Respon yang dimaksud adalah: (a) Siswa menjadi lebih antusias atau semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, (b) Model pembelajaran *Snowball Throwing* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, (c) Belajar berkelompok menjadi

kegiatan diskusi yang bermanfaat, terjadi interaksi sosial, interaksi berpikir antar siswa, antara siswa dengan guru.

Penelitian relevan lain adalah jurnal yang ditulis oleh Gallant Alim,dkk pada pada Program Studi Matematika Universitas Negeri Semarang (Unnes Journal of Mathematics Education) yang dipublikasikan pada bulan Agustus 2012 dengan judul Keefektifan Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Lembar Kegiatan Siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan pada model pembelajaran dan hasil belajar siswa, yang membedakan adalah mata pelajaran

Kesimpulan dari jurnal tersebut adalah hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat mencapai ketuntasan minimal. Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih baik dari siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori. Model pembelajaran *Snowball Throwing* efektif digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran di kelas.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran sejarah merupakan sarana yang ampuh untuk memperkenalkan kepada siswa tentang bangsa Indonesia di masa lalu. Melalui sejarah siswa dapat mengkaji berbagai tindakan para tokoh di masa lalu sebagai acuan menghadapi tantangan masa kini dan masa depan. Pembelajaran sejarah memiliki posisi strategis dalam menumbuhkan semangat wawasan kebangsaan dalam diri siswa serta nasionalisme.

Salah satu kriteria pembelajaran sejarah yang berhasil adalah pembelajaran yang mampu menjadikan siswa tertarik dan semakin bersemangat dalam belajar sejarah sehingga mampu memberikan dampak positif berupa hasil belajar yang memuaskan. Guru memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Ketepatan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa menjadi salah satu

faktor keberhasilan proses pembelajaran. Hal lain yang penting dilakukan oleh guru adalah melibatkan siswa secara aktif agar bangkit minat siswa terhadap pelajaran.

Metode pembelajaran sejarah di sekolah umumnya masih bersifat konvensional dan kurang variatif sehingga belum mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa. Pembelajaran sejarah di MAN 13 menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang variatif sehingga membuat siswa merasa jenuh dalam belajar. Akibatnya nilai pelajaran sejarah siswa tidak mencapai nilai KKM. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di MAN 13 Jakarta adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *Snowball Throwing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide – ide ketika siswa melakukan diskusi dalam kelompok.

Ciri khas dari model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* ini adalah melempar kertas yang berisi pertanyaan – pertanyaan kepada kelompok lain, dan pada saat diskusi siswa harus menyatukan pendapat – pendapat mereka untuk dapat menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan. Selain itu semua siswa harus menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan di depan teman – temannya sehingga cara ini dapat menjamin keterlibatan total semua siswa dan sangat baik untuk dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya. Dengan adanya keterlibatan total semua siswa tentunya akan berdampak positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Pemahaman siswa pun akan meningkat karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan diatas maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :“Terdapat pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar sejarah siswa”.