

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Peneliti menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Teori adalah seperangkat konsep, definisi dan proposisi yang berfungsi untuk melihat fenomena secara sistematis, melalui spesifikasi hubungan antar variabel (Sugiyono, 2017: 79-80). Peneliti menggunakan teori-teori tersebut untuk dijadikan sebagai acuan dalam membahas permasalahan yang akan diteliti sehingga dapat menjadi landasan teoretis untuk melaksanakan penelitian.

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Belajar merupakan suatu kegiatan manusia dalam mencari informasi. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya (Arsyad, 2009: 1) sedangkan belajar menurut Sardiman A.M. (2007: 20) berpendapat bahwa “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”. Belajar dapat disimpulkan bahwa suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang dialami selama hidupnya. Teori yang mendukung dalam pembelajaran salah satunya yaitu teori behavioristik.

Teori behavioristik memiliki definisi beraneka ragam. Teori belajar behavioristik adalah teori belajar memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik dan materialistik sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui perubahan karakter (Dasmita, 2012: 44). Teori belajar behavioristik memiliki ciri-ciri yang mendasar yang dapat diamati oleh manusia seperti perubahan tingkah laku yang

berdasarkan kenyataan yang terjadi, refleksi dari perbuatan seseorang terhadap rangsangan yang telah diterima. Teori behavioristik merupakan teori yang lebih kepada aspek jasmani kemudian mendapat stimulus dari lingkungannya.

Teori behavioristik merupakan teori yang mempelajari perubahan tingkah laku manusia. Perubahan tingkah laku siswa dapat terjadi pada saat proses pembelajaran. Teori belajar behavioristik akan berpengaruh terhadap permasalahan dalam proses pembelajaran. Stimulus yang diberikan oleh guru akan mendorong terjadinya perubahan tingkah laku siswa seperti aktivitas belajar siswa menjadi lebih meningkat dengan adanya stimulus dari guru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Thobroni (2015: 56) bahwa dalam belajar yang terpenting adalah input berupa stimulus yang diberikan guru kepada siswa dan output berupa respons atau reaksi siswa terhadap stimulus tersebut. Teori behavioristik juga menekankan pada pengukuran mengenai terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dengan mengamati stimulus dan responnya.

Teori belajar behavioristik merupakan teori yang berhubungan dengan stimulus dan respon. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Familus (2016: 99) menyatakan bahwa “teori behavioristik merupakan teori belajar yang lebih menekankan pada perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons”. Beberapa pendapat mengenai teori behavioristik maka dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik merupakan salah satu teori yang lebih menekankan pada perubahan tingkah manusia akibat adanya stimulus. Perubahan tingkah laku manusia dapat dilihat dengan terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku manusia itu sendiri. Perubahan tingkah laku akan muncul setelah adanya stimulus dan respon yang telah dilakukan manusia.

Teori behavioristik memiliki faktor penguatan yang dapat memperkuat timbulnya respons dalam pembelajaran. Penguatan dapat dilakukan dengan berbagai cara agar berpengaruh terhadap timbulnya respons. Penguatan yang tepat akan membuat respons juga semakin kuat. Teori behavioristik juga memiliki konsep belajar sebagai latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respons dalam pembelajaran. Hubungan stimulus dan respons akan mendorong siswa untuk memiliki kebiasaan-kebiasaan dalam belajar. Contoh kebiasaan dalam belajar, yaitu perubahan pola pikir, perasaan atau tindakan dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dan diamati secara langsung.

Perubahan tingkah laku siswa dapat terjadi dalam serangkaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Teori behavioristik juga berkaitan dengan adanya stimulus yang diberikan guru untuk mendapatkan respon dari siswa. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Soemanto (2006: 123) “guru-guru yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku murid-murid merupakan reaksi-reaksi terhadap lingkungan mereka pada masa lalu dan masa sekarang, dan bahwa segenap tingkah laku merupakan hasil belajar”. Thorndike dan Watson (Suyono dan Hariyanto, 2011: 59) juga berpendapat bahwa “belajar adalah proses interaksi antara stimulus atau rangsangan yang berupa serangkaian kegiatan yang bertujuan agar mendapatkan respon belajar dari objek penelitian”. Pemberian stimulus dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memudahkan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Teori belajar behavioristik ini sangat bermanfaat dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal tersebut karena belajar adalah perubahan tingkah laku siswa akibat

adanya stimulus. Stimulus dapat diberikan oleh guru dengan menggunakan strategi yang tepat agar berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru adalah menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif. Guru dalam melakukan proses belajar mengajar akan membutuhkan model dan media pembelajaran yang inovatif akan mendorong terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan menimbulkan perubahan tingkah laku siswa. Perubahan tingkah laku siswa tersebut dapat dilihat melalui aktivitas belajar yang dilakukannya dalam proses pembelajaran tersebut. Penggunaan model dan media pembelajaran merupakan stimulus yang akan diberikan guru. Guru menggunakan model dan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan penguatan dalam memperkuat timbulnya respon dari siswa. Penentuan strategi tersebut akan mempengaruhi respon siswa sehingga akan mengetahui bagaimana perubahan tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran. Tingkah laku siswa tersebut sebagai hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan suatu pola pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, salah satunya model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran berdasarkan kelompok-kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Parker 1994 (Huda, 2013: 29) menyatakan bahwa “kelompok kecil kooperatif sebagai kondisi pembelajaran dimana siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok untuk mengerjakan tugas akademik dalam mencapai tujuan bersama”. Pengelompokan dalam pembelajaran akan

memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan anggota lainnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto dan Mulyo Raharjo (2012: 241) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada kerja sama kelompok dalam menyelesaikan suatu permasalahan pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model yang dapat digunakan dalam melaksanakan kurikulum 2013. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Kemampuan siswa tersebut seperti siswa dapat saling berbagi kemampuan, saling belajar, berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan dalam berpendapat. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena dalam prosesnya merupakan suatu tim yang harus dapat bekerjasama sehingga bergantung satu sama lainnya. Penggunaan model pembelajaran kooperatif akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal tersebut karena model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran kooperatif. “Guru berperan sebagai fasilitator karena tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa akan tetapi harus dapat membangun pengetahuan dalam pikiran siswa” (Rusman, 2018: 201-202).

Proses pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran untuk semua siswa. Siswa memiliki kesempatan dalam mengemukakan pendapat, terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki kesempatan dalam menerapkan ide-ide mereka dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dipercaya dalam

menciptakan suasana kelas yang terbuka. Pembelajaran kooperatif juga merupakan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fathurrohman (2007: 44) bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan dalam pembelajaran di kelas.

Proses kegiatan pembelajaran dalam menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki prinsip-prinsip tertentu. Menurut Roger dan Johnson (Rusman, 2018: 212) berpendapat bahwa prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif terbagi menjadi lima prinsip, yaitu:

- 1) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut,
- 2) Tanggung jawab perseorangan (*Individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya,
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain,
- 4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran,
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka sehingga dapat bekerja sama dengan lebih efektif.

Pembelajaran kooperatif berfungsi untuk memstimulus interaksi, kerja dan tugas dalam proses pembelajaran. Hal tersebut karena pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik dalam proses pelaksanaannya. Karakteristik pembelajaran kooperatif, yaitu bekerja dalam kelompok yang heterogen, mengupayakan keberhasilan kerja tim, keberhasilan kerja tim dirayakan bersama,

penghargaan dianggap sebagai sesuatu yang tidak terbatas dan evaluasi dilakukan untuk membandingkan keberhasilan satu sama lain (Huda, 2013: 76). Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada kegiatan belajar tim.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe model pembelajaran. Guru dapat menentukan model pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan berdasarkan kesesuaian kondisi dan materi yang akan diajarkan. Model pembelajaran tersebut dapat menjadi salah satu cara guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran sejarah. Model pembelajaran kooperatif dapat menarik dan efektif menjadi salah satu strategi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dalam pengembangan prestasi, sikap dan keterampilan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arends dalam Nurcahyani (2015: 105) bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan penting, yaitu prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

2.1.3 Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division

Model pembelajaran erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa. Guru dalam mengajar harus sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Hal tersebut agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat mendorong tercapainya kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dengan optimal.

Kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah pola acuan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division. Model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran tersebut lebih menekankan pada aktivitas belajar siswa.

Student Teams Achievement Division merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang memiliki kemampuan ganda dalam tim konsep pembelajaran dan keterampilan. Kemampuan ganda dalam STAD akan mendorong timbulnya aktivitas belajar siswa yang lebih dominan karena guru dapat menyuruh siswa untuk kerja tim dalam berdiskusi dan pada saat kuis mereka tidak diperbolehkan untuk saling membantu. Hal tersebut bertujuan agar setiap siswa dapat memahami materi yang telah diajarkan. Penilaian kuis secara individu kemudian akan dijumlahkan untuk menjadi skor tim dan tim yang unggul akan mendapatkan penghargaan.

Beberapa pendapat mengenai langkah-langkah dalam menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Division. Rusman (2018: 213-214) berpendapat bahwa model pembelajaran Student Teams Achievement Division dalam pelaksanaannya, yaitu dengan cara diskusi kelompok dan melakukan kuis perseorangan mengenai materi yang diajarkan. Proses pembelajaran menggunakan STAD adalah guru dalam menyampaikan materi, kemudian siswa berkelompok 4-5 orang untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru dan pada akhir pembelajaran siswa diberi kuis secara individual (Fathurrohman, 2015: 53). Beberapa pendapat mengenai model pembelajaran

STAD maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Student Teams Achievement Division adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara berkelompok yang didalamnya terdapat diskusi dan evaluasi seperti kuis. tersebut yang menjadi aktivitas belajar siswa. Timbulnya peningkatan terhadap aktivitas belajar siswa sehingga mendorong perubahan tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi akibat adanya dari stimulus yang diberikan guru kemudian timbul respon siswa dalam pembelajaran. Kedua aktivitas tersebut dapat dijadikan sebagai hasil dari perubahan tingkah laku siswa dalam pembelajaran.

Munculnya aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model STAD dapat terjadi pada saat proses diskusi dan kuis. Hal tersebut juga karena model pembelajaran STAD menjadi salah satu teknik pembelajaran kooperatif paling sederhana bagi guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif.

Proses pembelajaran Student Teams Achievement Division dapat didukung juga dengan menerapkan media pembelajaran salah satunya pada saat kuis. Pelaksanaan kuis akan menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar karena memacu siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Rusman (2018: 215) berpendapat bahwa langkah-langkah dalam menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Division yaitu:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar,
- 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok,
- 3) Guru memberikan presentasi dengan menyampaikan materi pembelajaran,
- 4) Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim) dengan mengerjakan lembar kerja peserta didik dan memahami materi ajar agar semua anggota menguasai materi ajar dan memberikan kontribusi dalam kerja tim,
- 5) Guru melakukan kuis sebagai evaluasi hasil belajar dengan memberikan kuis yang berkaitan dengan materi yang dipelajari,

- 6) Guru memberikan penghargaan prestasi tim yang paling unggul.

Model pembelajaran Student Teams Achievemnet Division merupakan model yang dapat mengatur kondisi kelas pada saat pembelajaran. Asmani (2016: 135-137) mengemukakan bahwa komponen-komponen dalam teknik pembelajaran STAD adalah sebagai berikut:

- 1) Presentasi Kelas

Materi dalam STAD pertama kali diperkenalkan dalam presentasi kelas. Hal ini merupakan pengajaran langsung seperti diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru atau presentasi audiovisual.

- 2) Tim

Kelompok pada teknik pembelajaran STAD terdiri atas 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis.

- 3) Kuis

Para siswa mengerjakan kuis secara individual dan tidak diperbolehkan saling membantu karena setiap siswa bertanggung jawab secara individual dalam memahami materi pelajaran.

- 4) Skor Kemajuan Individual

Skor kemajuan individual untuk memberitahukan kepada siswa mengenai tujuan kinerja yang akan dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dengan berusaha berkontribusi secara maksimal kepada tim.

- 5) Rekognisi

Tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Pelaksanaan model pembelajaran Student Teams Achievement Division menuntut siswa dalam bekerjasama dan bertanggung jawab dalam kelompoknya. Siswa harus saling mendorong dalam kelompoknya agar dapat melakukan yang terbaik bagi kelompoknya untuk mendapatkan hadiah yang akan diberikan oleh guru pada saat pelaksanaan evaluasi. Pelaksanaan model pembelajaran Student Teams Achievement Menurut Cahyo dalam Olinan, R.M. dan Sigit (2017: 14) bahwa Model pembelajaran Student Teams Achievement Division memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
Model pembelajaran Student Teams Achievement Division adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain, siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan, dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif, setiap siswa saling mengisi satu sama lain.
- 2) Kekurangan
Model pembelajaran Student Teams Achievement Division selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan, yaitu: kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang, siswa berprestasi tinggi mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum dan umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif, membutuhkan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif dan menuntut sifat tertentu dari siswa.

2.1.4 Media Aplikasi Crossword Puzzle

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2017: 3) mengemukakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dalam proses pembelajaran. Media sebagai alat bantu yang

dapat dijadikan sebagai sarana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis. Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2009: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Selanjutnya menurut Heinich, dkk. (Angkowo dan Kosasih, 2007: 12) mengatakan bahwa “jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media computer, computer multi media, hypermedia dan media jarak jauh. Berbagai jenis media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah dengan menyesuaikan kondisi dan materi yang akan diajarkan.

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri tertentu tertentu. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Angkowo dan Kosasih (2007: 11) bahwa ciri-ciri media pembelajaran secara umum adalah media dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati menggunakan panca indera. Penggunaan media pembelajaran juga sangat erat kaitannya dengan metode guru dalam mengajar karena memiliki manfaat dalam memudahkan guru melakukan interaksi dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya. Khalilullah (2012: 21) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme,
- 2) Memperbesar perhatian siswa,
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar,
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata,
- 5) Membantu tumbuhnya pengertian dalam membantu perkembangan kemampuan siswa,

- 6) Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat memilih dan menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan dan materi yang akan diajarkan di kelas. Pemilihan media pembelajaran dilakukan oleh guru yang bersangkutan dengan memperhatikan karakteristik media, tujuan pembelajaran, metode yang akan digunakan, materi pembelajaran yang akan disampaikan, situasi kondisi sekolah, keadaan siswa dan biaya yang akan dikeluarkan. Hal tersebut karena penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi dalam pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih terfokus dalam pembelajaran.

Gagne dan Briggs (Arsyad, 2017: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional bagi siswa agar dapat merangsang siswa untuk belajar. Beberapa pendapat dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah media aplikasi Crossword Puzzle. Crossword Puzzle merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Media aplikasi Crossword Puzzle merupakan jenis media visual yang hanya mengandalkan indera penglihatan siswa. Media aplikasi Crossword Puzzle secara

sederhana merupakan media teka-teki silang dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan guru sebagai strategi dalam pembelajaran.

Crossword Puzzle adalah strategi pembelajaran yang berguna untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan. Peninjauan ulang tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengingat kembali materi yang disampaikan guru. Salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan media aplikasi Crossword Puzzle adalah mata pelajaran sejarah Indonesia. Guru sejarah dapat menggunakan media aplikasi Crossword Puzzle dalam memudahkan siswa mengingat materi sejarah dengan meninjau kembali materi tersebut. Penggunaan media aplikasi Crossword Puzzle selain dapat memudahkan dalam mengingat materi ajar, penggunaan media tersebut juga dapat membuat proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan karena tidak hanya melibatkan aktivitas mental namun juga aktivitas fisik siswa.

Crossword Puzzle dapat dikategorikan sebagai stimulan yang berfungsi mengelola stress dan dapat mengubungkan saraf-saraf otak yang terlelap sehingga memberikan efek ketertarikan siswa dalam belajar karena belajar sambil bermain (Khalilullah, 2012:24). Penggunaan media Crossword Puzzle dapat dijadikan sebagai kuis dalam pembelajaran agar dapat memacu siswa dalam menjawab pertanyaan setiap kolom. Hal tersebut karena media aplikasi Crossword Puzzle merupakan media yang inovatif dan dapat menarik perhatian siswa agar aktif dalam proses pembelajaran sejarah.

Media aplikasi Crossword Puzzle dalam pembelajaran menuntut guru untuk kreatif dalam membuat pertanyaan yang akan dijadikan sebagai soal dalam media aplikasi Crossword Puzzle tersebut. Penggunaan media aplikasi Crossword juga menuntut siswa dalam mengetahui lebih banyak informasi yang menjadi fokus pertanyaan dengan memperhatikan setiap materi

pembelajaran. Hal tersebut akan mendorong siswa terlibat aktif sejak awal dalam proses pembelajaran dan juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam belajar mengajar. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi Crossword Puzzle dapat juga dikolaborasikan dengan model pembelajaran agar dapat terlaksana secara optimal.

Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaannya terdapat kekurangan dan kelebihan. Media aplikasi Crossword Puzzle seperti halnya media pembelajaran lainnya memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Pranata (2018: 19) bahwa kelebihan dan kekurangan media aplikasi Crossword Puzzle sebagai berikut:

- 1) Kelebihan penggunaan media Crossword Puzzle, yaitu dapat membuat pokok-pokok materi pembelajaran menjadi lebih ringkas, dapat memancing kerjasama antar siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
- 2) Kekurangan media aplikasi Crossword Puzzle adalah jika terjadi kesalahan pengisian jawaban pada salah satu kotak maka kotak selanjutnya akan salah juga hal tersebut akan menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian pengisian jawaban pada media tersebut dan juga jawaban yang digunakan biasanya menggunakan kata-kata yang sulit.

2.1.5 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Aktivitas manusia salah satunya adalah aktivitas dalam belajar. “Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya” (Sardiman, A.M. 2007: 20). Belajar menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi dalam pembentukan pribadi dan perilaku siswa secara individu. Aktivitas belajar siswa yang lebih dominan

diharapkan akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Proses pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang didalamnya menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas belajar sendiri. Belajar memerlukan adanya aktivitas karena proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik jika tidak adanya aktivitas yang dilakukan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kusuma dan Mimin (2012: 46) bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dan tanpa adanya kegiatan tidak mungkin seseorang belajar.

Sekolah menjadi salah satu tempat dalam mengembangkan aktivitas siswa melalui proses pembelajaran. “Aktivitas menjadi salah satu asas yang terpenting dalam interaksi belajar mengajar” (Sardiman A.M, 2007: 96). Siswa dalam proses pembelajaran didalamnya terdapat aktivitas - aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuannya. Aktivitas tersebut bertujuan agar siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung melalui kegiatan yang dilakukannya.

Aktivitas belajar Aktivitas sangat erat kaitannya dalam proses belajar mengajar. Adanya aktivitas belajar siswa maka memberikan nilai yang besar bagi pembelajaran. Oemar Hamalik (Lestari, 2013: 13-14) mengemukakan bahwa penggunaan asas aktivitas memberikan nilai yang besar bagi pembelajaran, hal tersebut dikarenakan oleh:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri dalam belajar.
- 2) Berbuat sendiri akan mengemabangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- 3) Memupuk kerja sama antar siswa sehingga siswa mampu bekerjasama dengan baik dan harmonis.
- 4) Siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- 5) Memupuk terciptanya disiplin kelas dan suasana belajar menjadi demokratis.

- 6) Mempererat hubungan sekolah dengan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dan guru.
- 7) Pengajaran diselenggarakan untuk mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis siswa.
- 8) Pengajaran di sekolah menjadi lebih hidup dengan aktivitas siswa.

Nilai-nilai dalam proses pembelajaran akan berpengaruh positif dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut juga karena proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Guru dapat membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Terwujudnya tujuan pembelajaran dengan cara mendorong siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran dengan memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Jika proses berjalan optimal maka aktivitas belajar siswa akan meningkat.

Kegiatan pembelajaran di sekolah dilakukan oleh dua pelaku, yaitu guru sebagai pengajar dan siswa sebagai penerima pembelajaran (Darmawan, Deni dan Dinn Wahyudin, 2018: 17-18). Guru dalam proses pembelajaran sebagai pengajar harus lebih menekankan adanya aktivitas belajar siswa yang lebih dominan sehingga terciptanya proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal tersebut akan membuat situasi belajar menjadi lebih aktif dengan terciptanya interaksi guru terhadap siswa maupun siswa dengan siswa lainnya. Martinis Yamin (Lestari, 2013: 11-12) bahwa terdapat 9 aspek dalam menumbuhkan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- 1) Memberikan motivasi pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 3) Mengingatkan kompetensi prasyarat.
- 4) Memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terkait dengan materi yang akan dipelajari.

- 5) Memberikan petunjuk kepada siswa dalam mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik (*feed back*).
- 8) Memantau pengetahuan siswa dengan memberikan tes.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan pada akhir pembelajaran.

Guru harus mampu menumbuhkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut akan mendorong siswa merespon stimulus yang diberikan guru dengan menggunakan model dan media yang inovatif tersebut. Penggunaan model dan media pembelajaran diharapkan dapat mendorong terwujudnya pembelajaran yang memiliki aktivitas belajar siswa yang lebih baik dan pembelajaran akan berjalan dengan optimal.

Terjadinya keseimbangan antara fisik, mental termasuk emosional dan aktivitas intelektual maka pembelajaran akan berjalan dengan optimal (Sanjaya, 2009: 180). Aktivitas merupakan salah satu aspek penting dalam belajar karena pada prinsipnya belajar merupakan aktivitas atau melakukan kegiatan secara aktif. Hal ini sesuai pendapat Slameto (2010: 27) bahwa:

Prinsip belajar berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, yaitu dalam belajar siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional, belajar harus dapat menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan intruksional, belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif, dan belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

Prinsip aktivitas dalam belajar dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Salah satu prinsip aktivitas dalam belajar menurut sudut pandang ilmu jiwa terbagi menjadi dua pandangan yaitu ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Ilmu jiwa murni adalah aktivitas

belajarnya didominasi oleh guru sedangkan ilmu jiwa modern dalam aktivitas belajarnya didominasi oleh siswa (Sardiman, A.M., 2007: 103). Penerapan kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013 termasuk kedalam pandangan ilmu jiwa modern karena dalam pelaksanaan pembelajarannya harus didominasi oleh siswa.

Siswa pada hakikatnya memiliki potensi yang bisa berkembang secara optimal jika kondisinya mendukung. Hal tersebut dapat terjadi dengan guru harus memiliki alat yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang mendukung yang berpusat siswa maka akan mendorong munculnya aktivitas belajar siswa yang optimal. Aktivitas belajar siswa memiliki indikator-indikator yang dapat memudahkan guru dalam melihat perkembangan siswa dalam belajar.

Indikator aktivitas belajar siswa merupakan hal-hal yang berkaitan dengan macam-macam aktivitas belajar siswa. Indikator aktivitas belajar siswa berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Aktivitas tersebut diperoleh melalui guru memberikan stimulus kemudian siswa merespon stimulus yang diberikan oleh guru. Respon siswa berupa aktivitas atau kegiatan siswa yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan. Respon tersebut yang menjadi bagian dari indikator aktivitas belajar siswa.

Aktivitas belajar siswa tidak hanya menulis dan mendengar saat pembelajaran. Aktivitas belajar siswa lainnya seperti menurut Darmadi (2017: 101) bahwa indikator aktivitas belajar adalah siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik, kerjasama siswa dalam diskusi kelompok, siswa menyimak dan menanggapi teman yang mempresentasikan hasil kerja, dan siswa mengumpulkan tugas dengan tertib dan tepat waktu. Pendapat lainnya yang lebih detail mengenai indikator aktivitas belajar siswa adalah sesuai dengan pendapat Paul B. Diedrich dalam Sardiman

A.M (20017: 101) bahwa aktivitas siswa dapat digolongkan menjadi delapan, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Visual activities* yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities* seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- 3) *Listening activities* sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities* seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities* misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities* yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model reparasi, bermain.
- 7) *Mental activities* sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities* seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira bersemangat, berani, tenang, gugup.

Setiap indikator aktivitas belajar siswa akan muncul jika pembelajaran berjalan dengan optimal. Hal tersebut membuktikan bahwa setiap aktivitas memiliki hubungan satu sama lain sehingga mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Nasution (2019: 91) bahwa aktivitas-aktivitas dalam indikator aktivitas belajar siswa tidak terpisah satu sama lain karena setiap aktivitas motoris akan terkandung juga aktivitas mental dan emotional. Peneliti akan menggunakan indikator aktivitas belajar siswa menurut Sardiman A.M dalam melakukan penelitian. Indikator yang digunakan oleh peneliti dalam mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan

Jepang di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020.

2.2 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan sebuah hasil penelitian yang dianggap relevan karena memiliki beberapa kesamaan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu:

Penelitian yang pertama adalah yang dilakukan oleh Erniwati (Jurnal Pendidikan Indonesia, 2015) yang berjudul “Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Siswa Melalui Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri Pasaman”. Ernawati mengemukakan bahwa dalam hasil penelitiannya berdasarkan analisis data mengenai peningkatan aktivitas belajar siswa di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Pasaman dalam menggunakan model pembelajaran Cooperatif Learning Tipe Snowball Throwing dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat untuk semua indikatornya dan sebagai dampak dari peningkatan aktivitas ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar juga sebesar 15%.

Relevansi penelitian Ernawati dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis adalah meneliti tentang aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan suatu model pembelajaran. Penelitian yang akan dilaksanakan selain memiliki relevansi juga terdapat perbedaan yaitu perbedaan penggunaan model pembelajaran dan perbedaan indikator aktivitas belajar yang menjadi aspek penelitian yang akan diamati terhadap siswa. Penelitian Erniwati hanya menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing sedangkan penulis menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle.

Penelitian yang kedua adalah yang dilaksanakan oleh Aprilia Nur Fitriana (*Indonesian Journal of History Education*, 2014) yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition”. Aprilia Nur Fitria mengemukakan dalam hasil penelitiannya berdasarkan analisis data dan pembahasannya bahwa penerapan model pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas siswa meningkat sebesar 72% yang termasuk kategori baik dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan 85% sehingga mencapai standar ketuntasan belajar minimal.

Relevansi penelitian Aprilia Nur Fitria dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga dalam mengatasi hal tersebut salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran sejarah. Penggunaan model pembelajaran akan mendorong meningkatnya aktivitas belajar siswa sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Penelitian Aprilia Nur Fitriana bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dan penulis dalam melakukan penelitiannya bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division dan media aplikasi Crossword Puzzle dalam proses pembelajaran sejarah. Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam meneliti aktivitas belajar siswa tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja melainkan juga menggunakan media pembelajaran dalam penelitiannya.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurcahyani (*Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2015) yang berjudul “Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Di SMA Negeri 3 Tarakan”. Nurcahyani mengemukakan dalam hasil penelitiannya berdasarkan analisis

data dan pembahasannya bahwa penggunaan model kooperatif tipe STAD dalam pembelajaran sejarah menjadi lebih efektif karena hasil belajar siswa di sekolah tersebut meningkat sebanyak 90,91% sehingga siswa memperoleh skor lebih besar atau sama dengan 70 dari KKM yang ditentukan pihak sekolah dan juga respon siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran tersebut adalah positif karena mereka senang dalam mengikuti pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Relevansi dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif, yaitu Student Teams Achievement Division. Model pembelajaran STAD tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sejarah dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga akan mendorong meningkatnya aktivitas belajar siswa baik secara individu maupun kelompok. Perbedaan penelitian Nurcahyani dengan penulis, yaitu Nurcahyani tidak menggunakan media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran sejarah dan juga dalam penelitiannya bertujuan untuk mengetahui penggunaan model kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah tersebut sedangkan penulis melakukan penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa.

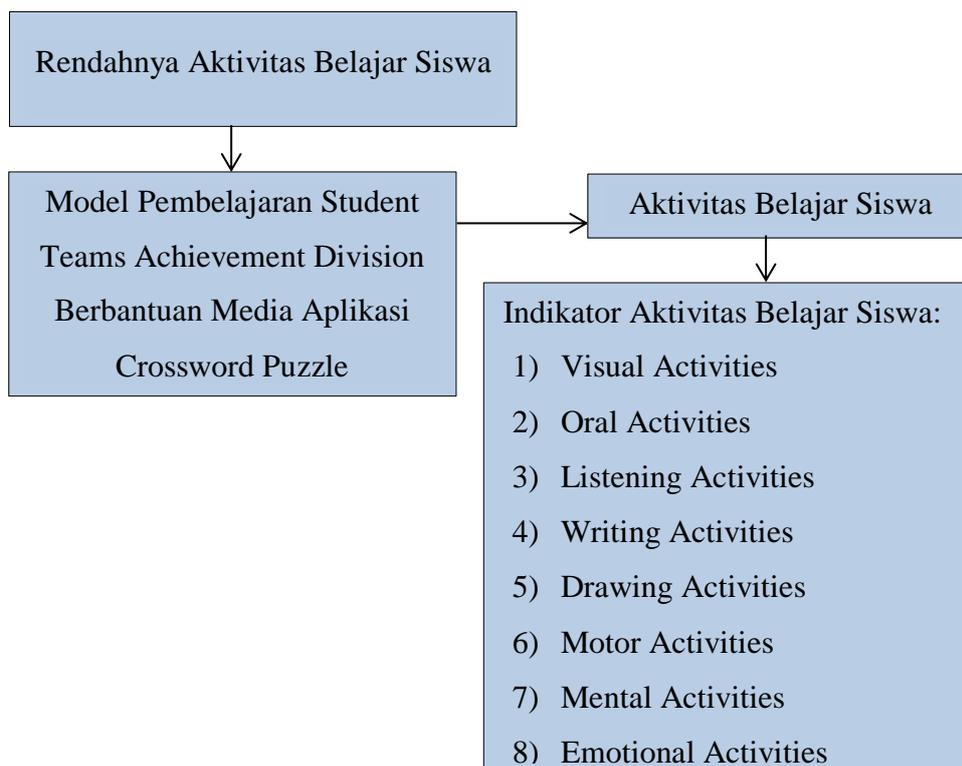
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir adalah konsep mengenai keterkaitan antar variabel yang diteliti dengan menjelaskan hubungan variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2017: 91). Peneliti menguraikan kerangka konseptual mengenai pemikirannya bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran bisa terjadi jika seorang guru dapat menstimulus siswanya agar dapat belajar aktif. Guru dapat menstimulus aktivitas belajar siswa salah satunya dengan cara menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya interaksi antara guru dengan siswa. Di SMA Negeri 4 Tasikmalaya pada umumnya menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah dan model pembelajaran konvensional akan memberikan pengaruh terhadap kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena kurang adanya inovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Faktor lainnya, yaitu kurangnya aktivitas belajar siswa karena beberapa proses pembelajaran masih berpusat pada guru.

Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sangat diperlukan. Salah satunya pada mata pelajaran sejarah, guru harus mampu menentukan model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model dan media pembelajaran akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Guru harus memiliki cara yang tepat dan harus mampu memotivasi siswa dalam belajar sejarah agar terciptanya aktivitas belajar siswa yang lebih aktif. Proses pembelajaran yang aktif dan efektif akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Peneliti memiliki pendapat bahwa proses pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dapat menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Penggunaan model dan media tersebut akan memberikan rangsangan terhadap siswa sehingga akan berpengaruh pada aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Hal tersebut membuat peneliti akan meneliti bagaimana pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan Jepang. Peneliti akan melakukan penelitian tersebut pada kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2017: 96). Hipotesis penelitiannya adalah “Model pembelajaran Students Teams Achievement berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020”. Pengaruh tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa.