

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme berasal dari kata konstruksi yang artinya membangun, teori konstruktivisme ini masuk kedalam ilmu filsafat Pendidikan maka kata konstruksi ini diartikan sebagai upaya untuk membangun tatanan kehidupan yang berbudaya maju. (Djamaluddin dan Wardana, 2019 : 20) Teori belajar konstruktivisme merupakan sebuah teori belajar yang dapat memberikan manusia ini kebebasan mencari, terhadap pengetahuannya sendiri atau belajar dan mencari kebutuhannya dengan cara kemampuan menemukan keinginan ataupun kebutuhannya tersebut dengan bantuan dari fasilitasi orang lain, sehingga teori konstruktivisme ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk selalu belajar dengan mencari sendiri pengetahuan, kompetensi, atau teknologi serta hal lain yang diperlukan dalam mengembangkan dirinya sendiri. (Sugrah, 2019 : 124)

Konsepsi konstruktivis belajar memiliki akar historis dalam karya Dewey, Bruner, Vygotsky, dan Piaget. Adapun menurut Piaget (1971) dalam Sugrah, (2019 : 124) Konstruktivisme yaitu bagaimana siswa tersebut sebagai individu dapat beradaptasi serta mencari dan memperbaiki pengetahuan. Teori belajar konstruktivisme ini adalah pergeseran dari paradigma teori belajar behaviourisme ke teori kognitif. Dalam epistemologi konstruktivis ini mengasumsikan bahwa siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri, berdasarkan interaksi dengan lingkungannya. Menurut Hill dalam Suparlan, (2019 : 83) menyebutkan :

Konstruktivisme ini merupakan hal bagaimana untuk menghasilkan sesuatu dari hal yang telah dipelajarinya dan kemudian diperoleh, kemudian bagaimana untuk memadukan pembelajaran dengan melakukan atau mempraktikkannya dalam kehidupannya agar berguna untuk kemaslahatan.

Dari pendapat Hill tersebut dapat dijelaskan bahwa teori belajar konstruktivisme yaitu, teori belajar di mana siswa menghasilkan sesuatu dari hal yang telah dipelajarinya kemudian memadukan pembelajaran dan kemudian bisa mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun landasan dari teori konstruktivisme ialah pembelajaran secara kontekstual. Dimana pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) ini yaitu konsep belajar yang dapat membantu guru dengan cara menghubungkan antara materi yang diajarkan satu dengan keadaan masakini serta merangsang siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dari pengetahuan yang di perolehnya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Hasnawati, 2006 : 53). Teori belajar konstruktivisme ini dasarnya merupakan teori belajar yang didasari terhadap observasi serta studi ilmiah, tentang seperti apa seseorang belajar. Kemudian dalam konstruktivisme ini, pengetahuan yang diperoleh sebelumnya dapat memainkan peranan penting dalam mengkonstruksi pengetahuan secara aktif. (Sugrah, 2019 : 125)

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat peneliti simpulkan Teori Belajar Konstruktivisme adalah sebuah teori belajar yang mendefinisikan bahwa kegiatan belajar ini sebagai aktivitas belajar yang benar-benar aktif, dimana peserta didik dapat membangun sendiri dari pengetahuannya, mencari maknanya sendiri, mencari tahu tentang segala hal aspek hal yang sudah dipelajarinya serta menyimpulkan semua konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada ataupun yang diperoleh dalam dirinya. Pengajaran konstruktivisme dalam implementasinya ini didasarkan pada pembelajaran dengan melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses rangkaian pembelajaran di dalam konstruksi makna dan pengetahuan.

Adapun Implikasi dari teori konstruktivisme dalam kegiatan pembelajaran, guru harus senantiasa menciptakan suasana dalam pembelajaran yang menyenangkan, kondusif dan nyaman serta dapat mengarahkan peserta

didik untuk memahami materi kemudian dapat membimbing peserta didik secara langsung dalam menyelesaikan persoalan yang ada dengan mencari dan menemukan solusi dari persoalan tersebut. Menurut (Ariani, dkk 2020 : 16) Teori belajar konstruktivisme ini tentu memiliki kelebihan. Berikut adalah kelebihan teori konstruktivisme.

Kelebihan Teori Belajar Konstruktivisme :

1. Dalam rangkaian kegiatan belajar dan mengajar, guru harus pandai sehingga dapat memberikan pengajaran kepada siswa agar mengeluarkan ide ataupun gagasannya dan juga melatih siswa agar dapat mengambil keputusan.
2. Siswa menjadi dapat mengingat materi pelajaran yang sudah diajarkan oleh gurunya, karena mengikuti proses rangkaian belajar mengajar secara langsung dan aktif.
3. Pembelajaran yang dapat dilakukan secara terus berulang-ulang ini membuat siswa lebih mudah untuk berinteraksi serta memahami pelajarannya.
4. Ketika dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa menjadi lebih mudah dapat mendapatkan pengetahuan baru dengan beradaptasi dari lingkungannya. Seperti berinteraksi dengan teman-temannya dan dengan guru.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam rangkaian kegiatan pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat, fotografis, ataupun elektronik yang fungsinya untuk menangkap, memproses dan kemudian dapat menyusun kembali informasi verbal ataupun visual. Dapat dikatakan media ialah sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan menyampaikan pesan, merangsang pikiran siswa, memusatkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran.

(Angkowo dan A. Kosasih, 2007:10) Gegne (1970:1) menyatakan bahwasannya media pembelajaran ini adalah segala jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memicu siswa untuk terus belajar. Sedangkan menurut Briggs (1970:1) menjelaskan bahwa media pembelajaran ini merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan kemudian dapat memicu siswa untuk dapat belajar. Seperti buku, film, kaset, bingkai, dan lain-lain merupakan contoh dari sebuah media pembelajaran dalam Pendidikan. (Sapriyah, 2019:471)

Menurut perspektif dalam kegiatan pembelajaran, media ini merupakan penyalur informasi dari guru kepada siswanya agar mencapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan diatas maka dapat penrliti simpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu atau alat bantu yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, media berfungsi sebagai penghubung ataupun perantara dari pemberi informasi yaitu dari guru sebagai pengajar kepada siswa sebagai penerima informasi dengan tujuan untuk merangsang para siswa agar mereka termotivasi serta lebih tertarik untuk mengikuti proses rangkaian pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Berdasarkan hal tersebut terdapat lima komponen di dalam pengertian media pembelajaran diantaranya yang pertama, media pembelajaran dapat dikatalan sebagai penghubung pesan ataupun materi didalam proses pembelajaran. Kedua media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar. Ketiga Media Pembelajaran sebagai alat bantu dalam menstimulus motivasi dan minat belajar siswa dalam belajar. Keempat media pembelajaran ini sebagai alat bantu efektif dalam membantu mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, media pembelajaran juga sebagai alat untuk memperoleh serta dapat meningkatkan kemampuan. Dapat diharapkan kelima komponen dapat berkolaborasi menyatu dengan sangat baik yang nantinya memberikan berdampak terhadap keberhasilan pencapaian

pembelajaran sesuai dengan target tujuan yang telah diharapkan. (Hasan, 2021: 29)

b. Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971: 15) menjelaskan terdapat tiga dari ciri media yang merupakan petunjuk dari mengapa media pembelajaran ini perlu digunakan dan hal-hal yang dapat dilakukan oleh media pembelajaran, mungkin saja media ini tidak efisien untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. (Sapriyah, 2019:49)

a) Ciri Fiksatif

Ciri Fiksatif ini dapat menjelaskan kemampuan media yaitu seperti menyimpan, merekam, serta merekonstruksi suatu peristiwa atau objek,. (Hasan, 2021:30). Di mana dalam ciri fiksatif ini suatu objek ataupun peristiwanya dapat diurutkan dan kemudian dapat disusun dengan media seperti video, fotografi, audio tape, disket komputer, serta film. Objek yang sudah diambil gambarnya atau direkam dengan menggunakan kamera atau video kamera ini dapat direproduksi kembali dengan mudah cepat kapan saja ketika diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media ini memungkinkan suatu rekaman kejadian ataupun objek yang sudah terjadi pada suatu waktu tertentu dapat disebarkan tanpa mengenal batasan waktu. (Sapriyah, 2019:472)

b) Ciri Manipulatif

Ciri Manipulatif yaitu merupakan Transformasi dari suatu kejadian atau obyek memungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Adapun kejadian yang sudah memakan waktu berhari-hari lamanya dapat disajikan kepada siswa dengan hanya waktu singkat yaitu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan yaitu dengan teknik gambar time-lapse recording. (Sapriyah, 2019:473) contohnya, proses larva yang berubah menjadi kepompong kemudian bermetamorfosis menjadi kupu-kupu yang indah dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Pada ciri

Manipulatif ini media seperti rekaman gambar hidup seperti video kejadian dapat diputar mundur. Sehingga Media seperti rekaman video ataupun audio ini dapat diedit sehingga guru bisa menampilkan hanya bagian penting, yang diperlukan kemudian membuang bagian-bagian yang tidak diperlukan.

Adapun dalam kemampuan ciri manipulative media ini guru dalam menggunakannya harus memerlukan memperhatikan sungguh-sungguh bila terjadi kesalahan dalam menyusun urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, dapat berakibat menimbulkan kesalahan penafsiran yang akan membingungkan bahkan menyesatkan bagi siswa sehingga dapat memicu sikap siswa kearah yang tidak diinginkan. (Sapriyah, 2019 : 473)

c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif media pembelajaran ini memungkinkan suatu kejadian atau objek dapat ditransportasikan melalui ruang, yang secara bersamaan, dan kejadian tersebut dapat disajikan kepada siswa dengan sejumlah besar dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian atau peristiwa itu. (Sapriyah, 2019 : 473) Di masa kini distribusi media pembelajaran ini tidak terbatas hanya pada satu kelas ataupun beberapa kelas di sekolah-sekolah dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media pembelajaran, contohnya, rekaman audio dan video yang disebarkan dengan mudah melalui internet dengan social media melalui link yang disebarkan ataupun dengan menggunakan flashdisk dan hardisk. Sekali informasi ini direkam dalam format media apa pun, tentunya dapat dibuat Kembali dan bisa di gunakan secara bersamaan di semua tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Adapun konsistensi atau kemiripan informasi yang telah direkam ini akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar ini dapat merangsang keinginan siswa dalam motivasi dan minat yang baru, dengan membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak secara psikologis kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam tahap pembelajaran tentu akan sangat membantu keefektifan proses penyaluran pembelajaran serta penyaluran informasi serta isi pelajaran pada saat itu. Selain untuk membangkitkan motivasi serta minat bagi siswa itu sendiri, selain itu media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, dengan penyajian data secara menarik dan terpercaya, juga memudahkan penafsiran data, serta dapat memadatkan informasi. (Sapriyah, 2019 : 473) Selain itu salah satu dari fungsi utama penggunaan media pembelajaran ini yaitu sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang bisa mempengaruhi suasana, kondisi, serta lingkungan dalam proses suasana belajar yang diciptakan serta ditata oleh guru.

Berdasarkan hal diatas maka diketahui bahwasannya media pembelajaran ini dapat memberikan fungsi yang teramat penting dalam proses pendidikan. Diimana sejatinya Media pembelajaran ini sudah menjadi bagian yang tidak dapat di pisahkan dalam memberikan suatu pengalaman yang bermakna bagi siswa pada proses kegiatan belajar serta pembelajaran. Secara umum media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam menyalurkan komunikasi dalam proses pembelajaran. (Hasan, 2021 : 33) Adapun Levie dan Lentz (1982: 20) mengemukakan terdapat empat fungsi dalam media pembelajaran saat proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

a) Fungsi Atensi

Fungsi atensi dalam media visual ini yaitu fungsi inti, dimana dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang sudah ditampilkan atau menyertai isi teks pada materi pelajaran.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif dalam media visual ini dapat terlihat dari tingkat ketertarikan siswa saat belajar dan membaca dan melihat teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah seperti masalah sosial atau ras.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual dapat terlihat dari temuan penelitian yang mengungkap bahwa lambang visual seperti gambar ini dapat memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami serta mengingat informasi ataupun pesan yang terkandung di dalam gambar tersebut. Selain itu dalam proses pembelajaran, media Pembelajaran juga memiliki fungsi lain yaitu sebagai pembawa informasi dari pemberi sumber yaitu guru menuju penerima yaitu siswa. (Kristanto, 2016 : 9)

d) Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru ketika dalam memilih media pembelajaran yaitu sebagai berikut. (Sapriyah, 2019 : 476)

- 1) Sama dengan aspek tujuan atau target yang ingin dicapai
- 2) Tepat dalam sesuai dengan materi pelajaran yang sifatnya memiliki fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
- 3) Praktis dan Luwes dalam penggunaannya
- 4) Guru harus bisa terampil dalam menggunakannya
- 5) Penggunaan media nya sesuai dengan sasaran

2.1.3 Pembelajaran Sejarah

Pelajaran Sejarah ini yaitu salah satu mata pelajaran di sekolah yang wajib harus dipelajari, khususnya di tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas) yang dibagi kedalam sejarah wajib serta sejarah peminatan. Adapun dalam pembelajaran sejarah memiliki tujuan untuk menciptakan wawasan historis atau perspektif sejarah kepada siswa. Pembelajaran sejarah ini sejatinya merupakan suatu proses yang mengedepankan interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang keduanya tidak dapat dipisahkan dalam mengedepankan nilai-nilai kehidupan serta kemajuan suatu bangsanya. Pembelajaran sejarah merupakan sarana pendidikan bangsa, terutama dalam upaya untuk membangun karakter bangsa.

Sartono Kartodirjo (1988) menjelaskan bahwasannya dalam rangka pembangunan suatu bangsa, pembelajaran sejarah ini tidak hanya semata berfungsi dalam memberikan dan menyajikan pengetahuan sejarah sebagai kumpulan yang berisi informasi fakta sejarah saja tetapi juga harus memiliki tujuan untuk menyadarkan anak didik dan membangkitkan kesadaran akan sejarahnya. Untuk mencapai tujuan tersebut maka pembelajaran sejarah yang diajarkan kepada siswa ini haruslah berorientasi untuk mengedepankan nilai-nilai kehidupan yang berkaitan dengan kehidupan masa kini, bukan hanya sejarah yang menyuguhkan hafalan kontekstual seperti nama, tempat, angka tahun dan peristiwa semata. (Susanto, 2014 : 35)

Adapun materi pembelajaran sejarah ini memiliki potensial dalam menumbuhkan pendidikan karakter bangsa. Karenanya materi pendidikan dalam pembelajaran sejarah ini harus berubah dari materi yang dulunya hanya berpusat kepada fakta tetapi minim nilai, dan sejarah ini menjadi materi pembelajaran yang mencakup materi yang menjelaskan kenyataan yang berkaitan dengan kehidupan di masa kini, menjadi ke arah perubahan yang sedang terjadi yaitu, nilai, tradisi, moral, semangat perjuangan yang hidup di dalam masyarakat ketika suatu peristiwa sejarah terjadi dan masih tetap terjaga diwariskan dari masa ke masa hingga masa kini. Inovasi dalam pembelajaran sejarah tentunya sangat penting

diperlukan untuk menjadikan mata pelajaran sejarah ini sebagai media yang efektif dalam membentuk karakter siswa. Tentunya Inovasi tersebut harus dilaksanakan secara terus menyeluruh, merata dan terpadu, dimulai dari perencanaan strategi dalam pembelajaran hingga kedalam evaluasi dalam pembelajaran sejarah. (Susanto, 2014 : 37)

Agar pembelajaran sejarah ini dapat menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa, guru dapat melaksanakan berbagai strategi antara lain guru dapat mengajak siswa nya untuk mempelajari berbagai peristiwa sejarah yang pernah terjadi di sekitar mereka. Karena di lingkungan di sekitar siswa tersebut terdapat berbagai peristiwa sejarah yang dapat membantu guru agar mengembangkan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang peristiwa masa lampau. Umumnya siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran sejarah apabila dihubungkan dengan situasi nyata di sekitarnya, sehingga siswa dapat menggambarkan peristiwa masa lalu tesebut seperti yang ada di dalam pelajaran sejarah. (Asmara, 2019 : 109)

Peran penting dalam pembelajaran sejarah, sangat terlihat bukan hanya sebatas proses transfer ide atau ilmu pengetahuan saja, akan tetapi juga sebagai proses pendewasaan bagi siswa untuk memahami indentitas jati diri nya serta kepribadian bangsa melalui aspek pemahaman terhadap peristiwa sejarah dengan demikian menurut Susanto, (2014 : 57) pembelajaran sejarah hendaknya perlu dalam memperhatikan beberapa prinsip :

1. Pembelajaran sejarah ini hendaklah berorientasi terhadap pendekatan nilai, dimana dalam menyampaikan fakta ini sangat penting dalam pembelajaran sejarah, tetapi hal yang tidak kalah penting yaitu bagaimanacara mengupas macam-macam fakta tersebut dan mengambil intisari dari nilai yang terdapat di dalamnya ini, dan pembelajar akan menjadi lebih mawas diri sebagai akibat dari pemahaman nilai tersebut.
2. Strategi pembelajaran perlu diterapkan hendaknya tidak mematikan kreatifitas didalamnya terkesan memaksa kehendak peserta didik seperti menekan hanya untuk menghafal fakta yang tertulis dalam buku teks sejarah saja, sudah

saatnya diajarkan dengan cara yang lebih baru dan berbeda, kebekuan ataupun pembelajaran yang tertinggal seringkali disebabkan karena rendahnya kreatifitas guru didalam nya dalam mengajarkan pembelajaran sejarah sebagai akibatnya memunculkan kejenuhan yang seringkali menjadi suatu faktor permasalahan utama yang harus dihadapi oleh guru dalam mengajarkan sejarah.

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah ini betapa bermanfaatnya bagi peserta didik tidak hanya dalam aspek kognitif saja, tetapi juga dalam aspek afektif dan psikomotorik. Dimana guru Sejarah dengan melakukan sebuah inovasi dan kreatifitas didalam menyajikan materi sejarah kepada siswa dapat memberikan makna dari pembelajaran sejarah itu sendiri dapat diperoleh oleh siswa, sehingga siswa mampu mengimplementasikan pengetahuan pembelajaran sejarah ini kedalam kehidupan sehari-hari. Karena itu di masa kini sudah sepantasnya sebagai guru sejarah dapat merubah paradigma pembelajaran sejarah sebagai pembelajaran yang membosankan, kurang penting dipelajari hingga dapat diubah menjadi pembelajaran sejarah yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

2.1.4 Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan ialah hal atau keadaan dimana siswa dapat terlibat aktif atau turut serta dalam kegiatan pembelajaran (Iswadi dan Herwani, 2021:38). Adapun menurut Lie.J Crobach Belajar ini diartikan sebagai perubahan yang cenderung relatif permanen terhadap tingkah laku siswa, interpretasi ataupun emosi siswa yang muncul sebagai hasil dari pengalaman yang dilalui. Perubahan tingkahlaku ataupun emosi yang dapat mengarah kepada upaya belajar siswa disebut sebagai keaktifan Belajar. (Endang Sri Wahyuningsih, 2020:48)

Keaktifan siswa dapat dilihat dari kesungguhan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran akan ditunjukkan oleh beberapa permasalahan kasus dikelas,

seperti misalnya kurang memiliki ketertarikan atau gairah belajar, malas, suka mengantuk, enggan untuk mengikuti pembelajaran, cenderung alasan dengan izin keluar kelas, tidak berkonsentrasi saat guru menerangkan, mengobrol dengan teman-temannya, mengerjakan tugas matapelajaran lain disaat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung dan permasalahan lainnya.

Untuk mengatasi permasalahan ini maka guru harus bisa mencari cara untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Keaktifan ialah unsur penting dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, dimana siswa ini dituntut untuk aktif. Menurut Sinar, (2018:9) keaktifan belajar dipengaruhi oleh beberapa factor diantaranya:

- 1) Faktor yang datangnya dari dalam diri Siswa itu sendiri dimana berkaitan dengan kecakapan siswa.
- 2) Ada juga factor yang bukan merupakan kecakapan siswa seperti minat, motivasi dan dorongan siswa dalam belajar.
- 3) Minat dorongan untuk belajar ini di dapat timbulkan melalui upaya dan situasi yang diciptakan oleh guru, dimana dapat mempengaruhi minat dan dorongan belajar siswa itu sendiri yang tentunya mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

Sardiman (2001) dalam Sinar, (2018:9), menjelaskan bahwasannya, keaktifan adalah kegiatan yang bisa sifatnya secara fisik ataupunmental, dimana berfikir kemudian berbuat ini ialah suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan dalam setiap rangkaiannya. Proses belajar dan mengajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas didalamnya, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ini adalah siswa giat terlibat aktif dengan anggota badannya , seperti bermain, menciptakan sesuatu, ataupun bekerja, siswa ini tidak hanya diam duduk begitu saja hanya mendengarkan, melihat atau diam pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis yaitu daya jiwanya ini bekerja dan banyak berfungsi dalam pembelajaran.

Keaktifan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran ini tidak lain adalah untuk memperoleh dan mengkonstruksi kembali ilmu dan pengetahuan yang telah didapat. Mereka aktif membangun pemahamannya sendiri atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu keaktifan siswa juga dapat diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa ini dapat aktif dalam proses pembelajaran. Dimana setiap orang yang belajar ini harus aktif sendiri jika tanpa adanya aktivitas maka proses pembelajaran ini tidak akan terjadi. Maka segala bentuk pengetahuan ini harus diperoleh atas pengalaman sendiri, pengamatan sendiri, dan bekerja dengan fasilitas yang diciptakan sendiri. (Sinar, 2018: 9)

Keaktifan siswa dalam proses belajar yaitu upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajarnya. Adapun keaktifan belajar siswa ini dapat ditempuh dengan upaya kegiatan dengan secara belajar kelompok ataupun belajar secara perseorangan. Belajar dan mengajar ini proses yang harus dapat menggambarkan serta dapat menjawab persoalan yang mendasar yaitu mengenai: (1) kemana proses pembelajaran tersebut akan diarahkan, (2) hal yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran tersebut, (3) bagaimana cara melakukannya, (4) bagaimana mengetahui berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tersebut. (Endang Sri Wahyuningsih, 2020 : 48)

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa keaktifan yaitu keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung dimana siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun guru. Maka dari keempat komponen persoalan tersebut di atas ini menjadi komponen utama yang perlu dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. (Endang Sri Wahyuningsih, 2020 : 49) Penulis menyimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa ini merupakan suatu upaya siswa untuk memperoleh pengalaman belajar dengan cara siswa turut aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan cara berinteraksi antara guru dan siswa lain, dimana

dengan keaktifan belajar ini maka proses kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Nana Sudjana (2005 : 72), menjelaskan keaktifan siswa ini dapat dilihat dari bagaimana keikutsertaan siswa dalam mengerjakan dan melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan permasalahan atau persoalan, bertanya kepada siswa lain ataupun guru bila siswa tersebut tidak paham atas persoalan yang dihadapinya, kemudian siswa berusaha untuk menemukan berbagai informasi yang harus diperlukan dalam memecahkan masalah atau persoalan, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh. Keaktifan belajar siswa saat proses pembelajaran ini akan terlihat pada kegiatan membuat sesuatu dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran. Keaktifan belajar siswa ini tidak bisa terlepas pada paradigma proses pembelajaran yang diciptakan oleh guru itu sendiri.

Nana Sudjana (2005 : 72) mengemukakan Indikator Keaktifan belajar siswa dalam mengikuti proses belajar dan mengajar ini dapat dilihat dalam :

- 1) Turut serta dalam melaksanakan dan mengerjakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam keikutsertaan dalam memecahkan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa lain ataupun guru bila siswa tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- 5) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal. yaitu siswa dapat mengerjakan soal dengan mengerjakan LKPD
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.

Menurut Sardiman (2000 : 99) Aktivitas belajar Jenis-Jenis aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut :

- a. *Visual Activities* yaitu kegiatan yang berhubungan dengan visual didalamnya misalnya meliputi, memperhatikan gambar membaca, demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities* ialah berkaitan dengan menyatakan mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara ataupun merumuskan, bertanya memberi saran, dan diskusi.
- c. *Listening Activities* yaitu mendengarkan diskusi, music, percakapan, dan berpidato.
- d. *Writing Activities* yaitu menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
- e. *Drawing Activities* yaitu menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
- f. *Motor Activities* yaitu melakukan membuat konstruksi, melakukan percobaan, dan bermain.
- g. *Mental Activities* yaitu menanggapi, memecahkan soal, mengingat, mengambil keputusan. menganalisa,
- h. *Emotional Activities* yaitu menaruh terhadap minat, bersemangat, bergairah, merasa bosan, gembira, tenang.

Berdasarkan Indikator yang telah dikemukakan para ahli diatas maka Indikator dari Keaktifan Belajar Siswa adalah, adanya keterlibatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran meliputi lima hal yaitu : Perhatian siswa, Kerja sama dan hubungan social, Pemecahan masalah/persoalan, Mengemukakan gagasan/pendapat, dan Disiplin. Dalam pembelajaran sejarah khususnya matapelajaran sejarah Indonesia guru harus secara aktif melibatkan siswa dalam berlangsungnya proses belajar dan mengajar, karena dalam pembelajaran sejarah banyak pemecahan persoalan yang menuntut keaktifan siswa di kelas. Siswa ini mereka sebagai subjek belajar dimana siswa itu sendiri lah yang melaksanakan kegiatan belajar. Dalam upaya menarik keterlibatan siswa dalam keaktifan belajar sejarah guru harus pandai dan kreatif dalam

memilih dan memilih media dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

2.1.5 Media Pembelajaran *Puzzle* Sejarah Berbasis Lempar Dadu

a. Definisi Media Pembelajaran *Puzzle* dan Lempar Dadu

Indriana (2011 : 23) dalam (Silmi dan Kusmarni, 2017 : 233) mengemukakan bahwasannya *Puzzle* merupakan sebuah permainan yang berbentuk potongan ataupun kepingan gambar yang disatukan membentuk suatu gambar ataupun tulisan yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh masyarakat Indonesia istilah *puzzle* lebih dikenal dengan permainan bongkar pasang. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain nya untuk menyusun kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi suatu kesatuan. Pendapat yang serupa dikemukakan juga oleh Yudha (2007: 33) dalam (Rosiana Khomsoh, 2017 : 2), *puzzle* juga merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang permainannya bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.

Media *puzzle* dapat disebut sebagai media permainan yang mengedukasi karena tidak untuk bermain saja tetapi juga dapat mengasah otak dan melatih keterampilan antara kecepatan pikiran dan tangan. Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka di simpulkan media pembelajaran *Puzzle* merupakan yang pemainnya ini harus menyusun atau menyatukan pecahan potongan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Sedangkan dalam media pembelajaran Dadu, Kata “dadu” ini diambil dari bahasa latin yaitu *datum*, yang berarti dimainkan atau diberikan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2003:228) bahwa dadu adalah sebuah media yang berbentuk kubus yang disetiap sisinya ini di atasnya terdapat symbol tanda seperti misalnya symbol titik ataupun gambar dari satu hingga enam yang ditulis dengan satu titik sisi berarti memiliki satu tanda titik, sedangkan sisi

yang lainnya memiliki dua buah tanda titik. Begitu seterusnya hingga keenam sisi atas nya terpenuhi. Dadu biasanya dibuat dari plastic, kayu serta bahan lain. Cara bermain dadu sangat mudah yaitu pemain cukup melemparkan dadu nya di lantai dan ketika dadu tersebut jatuh dan berhenti maka nilai yang keluar pada bagian atas permukaan dadu tersebut yang harus diambil pemain sebagai acuan. (Meuthia, 2021 : 362)

Nisak, (2013 : 112) mengemukakan, dadu ini merupakan sebuah objek berbentuk kotak kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak di atas ke enam sisinya. Adapun Permainan lempar dadu ini di adaptasi dari permainan anak yaitu permainan ular tangga, dalam permainan ular tangga apabila dadu ini di lemparkan ke lantai, maka setiap pemain ini harus mengikuti jalan sesuai dengan jumlah dari kocokan dadu yang telah di lempar, terus diulangi sampai ada pemenangnya. Berdasarkan pengertian Puzzle dan Lempar Dadu diatas maka penulis simpulkan, Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar dadu merupakan media pembelajaran yang disertai permainan yang bersifat edukatif yang dapat merangsang siswa menjadi lebih terlibat aktif, dominan serta ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Berikut bentuk dari media pembelajaran puzzle sejarah berbasis lempar dadu yaitu sebagai berikut.

Gambar 2.1 Desain Puzzle Sejarah



Gambar 2.2 Dua Buah Dadu

Gambar Puzzle sejarah yang sudah di susun oleh siswa

Gambar potongan puzzle yang akan di letakan di dalam amplop



Desain dua buah dadu yang di tempelkan clue Petunjuk di keenam sisi dadu

Penggunaan media pembelajaran ini siswa harus melemparkan dadu yang nantinya dadu tersebut ditempelkan *Clue* (petunjuk) pertanyaan sejarah yang berkaitan dengan Puzzle yang akan disusun, Potongan Puzzle tersebut berada di dalam amplop yang harus di pilih secara random oleh siswa, dimana siswa harus menyusun potongan tubuh Puzzle untuk disusun/disatukan membentuk gambar tokoh sejarah, siswa harus mencocokkan petunjuk yang didapat dengan puzzle yang didapatkan. Bila *clue* (Petunjuk) tidak sesuai dengan Puzzle yang didapatkan maka guru harus Menukar clue dengan Puzzle yang sesuai dengan siswa lain.

b. Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu maka penulis rumuskan Sintak ataupun Langkah dalam penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu yang akan penulis lakukan dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI MIPA dengan Langkah Penggunaan Media Pembelajarannya yaitu :

- 1) Siswa akan dibagi menjadi 6 kelompok kemudian perwakilan ke 6 kelompok tersebut diinstruksikan untuk melempar Dadu yang sudah di sediakan secara bergantian. Dadu tersebut berisi *clue* (Petunjuk) mengenai puzzle yang harus di pilih di dalam amplop.
- 2) Didalam amplop tersebut terdapat puzzle potongan gambar yang harus di susun oleh siswa di dalam alas duplex yang telah disediakan guru memberikan waktu selama 15 menit untuk Menyusun puzzle dan menyamakan clue. Siswa hanya bisa memilih amplop nya sekali, bila *clue* (Petunjuk) yang di dapat dari siswa ini tidak sesuai dengan apa yang di dapatkan dari lempar dadu, siswa bisa menukar kannya dengan kelompok lain. (Guru memberikan waktu untuk menyusun puzzle dan mencocokkan *clue*)
- 3) Kelompok yang dengan cepat berhasil dalam menyusun puzzle akan di berikan rewards
- 4) Kemudian setelah semua kelompok berhasil menyusun puzzle. Guru memberikan *clue* kedua sebagai LKPD yang berisi soal Dimana siswa disuruh untuk mencari

informasi mengenai misalnya peristiwa dalam gambar puzzle yang telah di susun tersebut.

- 5) Semua Kelompok kemudian mempresentasikan soal yang kedua.
 - 6) Kelompok siswa yang terbaik dalam melakukan presentasi akan di berikan *rewards* oleh guru.
- c. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu

Menurut Hisyam dkk (2007) dalam Sri Haryati dan Zakir Has (2017 : 45) ada beberapa kelebihan dan kekurangan media puzzle, selain itu terdapat kelebihan dan kekurangan Lempar Dadu, kelebihan dan kekurangannya adalah:

- 1) Kelebihan Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu :
 - a. Dapat menstimulus siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran
 - b. Dapat membantu menumbuhkan kemandirian siswa
 - c. Dapat mengingat dan memperdalam pemahaman materi pembelajaran siswa dalam belajar
 - d. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
 - e. Membuat Siswa lebih memahami dan mengingat suatu peristiwa dan tokoh-tokoh sejarah
 - f. Adanya persaingan sehat antar siswa
- 2) Kelemahan Media Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu :
 - a. Membuat Kondisi Kelas kurang kondusif karena siswa berdiskusi
 - b. Menuntut kreatifitas dari pengajar
 - c. Membutuhkan waktu yang lebih Panjang.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Oki Wisnuputra, UIN Suska Riau tahun 2020, dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru*". Penelitian ini untuk mengetahui hubungan signifikan antara penggunaan metode Puzzle terhadap keaktifan

belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru. Dalam hasil penelitian ini menunjukkan hasil terdapat pengaruh yang signifikan antara metode puzzle terhadap keaktifan belajar siswa. terlihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,701 > 0,188$) dimana persentase pengaruh metode Puzzle terhadap keaktifan belajar siswa adalah sebesar 49,2% sedangkan sisanya yaitu sebesar 50,8% yang dipengaruhi atau dijelaskan dengan variabel lain. Persamaan penelitian ini dengan yang diteliti oleh penulis dimana sama-sama menggunakan Puzzle dan variable Y (dependen) sama-sama untuk menguji keaktifan siswa. Hanya saja perbedaannya disini penulis mengkolaborasikan media lain yaitu lempar dadu selain media Puzzle, sehingga penulis menggunakan dua media pembelajaran untuk menguji keaktifan belajar siswa dalam matapelajaran sejarah Indonesia.

2. Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Ela Latifatul Fajriah, Institut Agama Islam (IAN) Metro (2017) dengan judul *“Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pembelajaran 2016/2017”* tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SDN 1 Sumberrejo Kotagajah. Penelitian ini menggunakan (PTK) Penelitian Tindakan Kelas dalam pelaksanaan tindakan, ditetapkan siklus I dan siklus II, Berdasarkan hasil penelitian diketahui Siklus I, pada pertemuan pertama, pencapaian siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi sebanyak 10 siswa (33%) dan pada pertemuan kedua meningkat sebanyak 21 siswa (70%). Kemudian pada siklus II pada pertemuan pertama, pencapaian siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi makin bertambah yaitu 24 siswa (80%) dan pada pertemuan kedua pencapaian siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi mencapai keseluruhan siswa yaitu 26 siswa (87%). Dapat disimpulkan *“Penerapan Media Puzzle dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017”*.

Persamaan peneliti ini dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan media Pembelajaran Puzzle dan perbedaanya penulis mengkolaborasikan dua media yaitu media pembelajaran puzzle dan media Lempar dadu Adapun yang ingin diteliti oleh penulis ialah keaktifan belajar siswa setelah di terapkannya media pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis Lempar dadu pada matapelajaran sejarah Indonesia Materi Proklamasi Kemerdekaan

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lusya Mumtahana, Hepi Ikmal, dan Ayu Afita Sari Universitas Islam Malang, Indonesia dalam Jurnal *Chalim Journal of Teaching and Learning*, volume 2 (2022) yang berjudul “*Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lempar Dadu Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq*”. Tujuan Penelitian ini yaitu mendeskripsikan minat belajar siswa menggunakan media papan dadu dan metode tanya jawab pada mata pelajaran aqidah akhlak di kelas XI di SMA Darul Ulum Sugio Lamongan. Hasil penelitian media papan dadu dan metode tanya jawab memenuhi indikator dalam minat belajar yaitu adanya rasa suka atau ketertarikan peserta didik, pernyataan menyukai, ikut berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran, belajar tanpa disuruh dan memberikan perhatian. disimpulkan menggunakan media papan dadu dan metode tanya jawab dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media lempar dadu tetapi perbedaanya penulis memodifikasi media lempar dadu dimana dadu tidak berbentuk titik diatas permukaanya, penulis juga menkolaborasi media lain yaitu puzzle dan penulis dalam penelitian ini ingin mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Puzzle sejarah berbasis lempar dadu terhadap keaktifan Belajar siswa pada Matapelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI MIPA di SMAN Negeri 1 Tasikmalaya.

2.3 Kerangka Konseptual

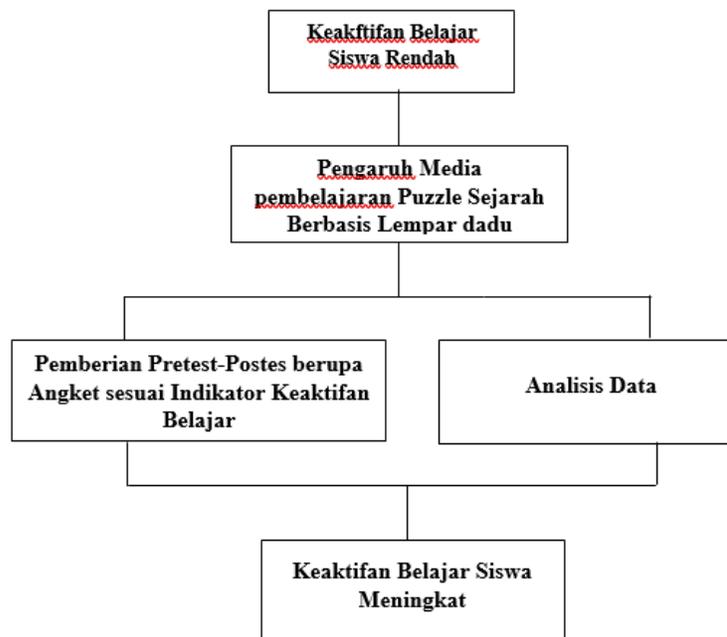
Kerangka konseptual ini dapat dikatakan sebagai alur dari pemikiran dalam penelitian terhadap suatu hubungan antar suatu konsep dengan konsep lainnya dan bertujuan dalam memberikan gambaran dalam penelitian serta mengarahkan asumsi terkait dengan variabel yang akan diteliti. Melakukan sebuah penelitian ini tentu diperlukan langkah-langkah sesuai dan sistematis guna menyusun data yang diperlukan dalam penelitian. Langkah-langkah yang tepat pada penelitian tentu dapat menghasilkan hasil penelitian yang baik, dan terarah. Oleh karena itu di perlukan sebuah kajian konseptual yang baik guna mendukung penelitian agar lebih terarah dan lebih baik lagi. Sehingga penelitian yang dilakukan dapat di pertahankan kebenarannya.

Proses pembelajaran Sejarah Terdapat permasalahan faktor internal dan eksternal yang ditemukan adalah kurangnya keterlibatan atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas. Hal tersebut terlihat pada proses pembelajaran berlangsung, Ketika guru bertanya kepada siswa kurang begitu menanggapi pertanyaan dari guru, selain itu siswa juga jarang memberikan pertanyaan dan menanggapi argumen dari pertanyaan atau pernyataan yang diucapkan oleh guru, selain itu siswa ada yang bermain handphone dan mengerjakan tugas lain diluar matapelajaran. Selain itu guru masih menggunakan model dan media pembelajaran yang masih konvensional, media pembelajaran masi dikemas secara konvensional yaitu dengan media PPT/ *powerpoint* dengan slide yang cukup banyak dan dengan huruf yang kecil. Sehingga membuat siswa kurang memiliki minat dan motivasi untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia, dan peralihan pembelajaran jarak jauh PJJ ke pembelajaran tatap muka.

Permasalahan ini tentunya bisa diatasi dimana Guru bisa menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran sejarah yang menarik untuk siswanya dan di padukan dengan keterampilan kreatif guru dalam mengajar sejarah sehingga bisa memotivasi siswanya untuk ikut terlibat aktif dominan dalam proses pembelajaran sejarah. Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan oleh guru adalah Media pembelajaran yang menyenangkan pembelajaran puzzle sejarah berbasis lempar dadu dalam materi

Tokoh Proklamator dan tokoh sekitar Proklamasi. Untuk melihat Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya.

Peneliti membagi kedalam dua kelas yaitu kelas Eksperimen pemberian perlakuan media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu yaitu kepada kelas XI MIPA 7 dan Kelas Kontrol pemberian perlakuan metode Konvensional yaitu kepada Kelas XI MIPA 4 dimana peneliti kemudian memberikan test pretest dan postes berupa angket/Kuisisioner sesuai dengan Indikator Keaktifan Belajar, kepada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian peneliti menganalisis data dan mengujinya dengan analisis data spss untuk mendapatkan hasil apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis Lempar dadu terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Tasikmalaya.



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan hipotesis dugaan sementara peneliti yang belum teruji, tetapi biasanya hasilnya selalu positif dan merupakan jawaban dari semua rumusan masalah. Adapun hipotesis penelitian dalam penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan siswa kelas XI MIPA setelah diterapkannya media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu terhadap keaktifan belajar siswa pada matapelajaran sejarah Indonesia materi proklamasi Kemerdekaan Indonesia”. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dibagi kedalam hipotesis Uji yang dibagi menjadi dua yaitu Hipotesis Nol (H^0) dan Hipotesis Kerja. Adapun dalam penelitian ini:

a. Hipotesis Nol (H^0)

Hipotesis nol (H^0) merupakan hipotesis yang menyatakan bahwa tidak adanya pengaruh signifikan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Sehingga, dalam rumusan hipotesis ini, yang diuji adalah ketidakbenaran variabel (X) yang mempengaruhi variabel (Y) Adapun hipotesis Nol (H^0) dalam penelitian ini yaitu :

“Tidak terdapat pengaruh yang signifikan siswa kelas XI MIPA setelah diterapkannya media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu terhadap keaktifan belajar siswa pada matapelajaran sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan tokoh sekitar proklamasi.

b. Hipotesis Kerja (H^a)

Hipotesis Kerja (H^a) ini dapat dikatakan sebagai hipotesis yang menyatakan adanya hubungan (pengaruh) antara variabel (X) selaku variabel independen dan variabel (Y) selaku variabel dependen yang diteliti. Hasil perhitungan H^a tersebut, nantinya akan dipergunakan sebagai dasar pencarian data penelitian. Adapun Hipotesis Kerja (H^a) dalam penelitian ini yaitu : “Terdapat pengaruh yang signifikan siswa kelas XI MIPA setelah diterapkannya media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi.