

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme artinya membangun, sehingga dapat dikatakan bahwa belajar merupakan proses aktif peserta didik dalam merekonstruksi pengetahuannya. Suparlan (2019: 83) berpendapat bahwa, konstruktivisme merupakan teori belajar yang memberikan keluasan berpikir pada peserta didik serta menuntut peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang didapatnya dalam kehidupannya. Menurut Wahab & Rosnawati (2021: 30) dengan konstruktivisme peserta didik terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran karena peserta didik dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan, mencari ide, dan membuat keputusan sehingga peserta didik lebih memahami apa yang mereka pelajari. Pigaet mengatakan bahwa terdapat dua proses saat manusia belajar yaitu proses adaptasi dan proses organisasi informasi. Baharuddin & Wahyuni (2015: 167-171) berpendapat bahwa dalam proses adaptasi ini terdapat empat konsep dasar seperti 1) skemata yaitu kumpulan konsep yang dimiliki individu dan digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungannya. 2) Asimilasi, yaitu proses kognitif seseorang dalam mengintegrasikan persepsi maupun konsep ke dalam skema yang sudah dimilikinya dan mengembangkannya dalam rangka beradaptasi dengan lingkungan dan berlangsung seumur hidup. 3) Akomodasi, yaitu proses struktur kognitif sesuai dengan pengalaman baru yang didapatnya. 4) Keseimbangan (*equilibrium*), mengacu pada keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi yang akan membuat efisiensi interaksi anak dengan lingkungannya bisa tercapai dan terjamin.

Suparlan (2019: 83-84) menyatakan bahwa terdapat dua asumsi dalam pandangan konstruktivisme yaitu peserta didik aktif mengembangkan pengetahuan untuk dirinya sendiri dengan adanya keluasaan untuk mengembangkan ilmu yang didapatnya melalui diskusi dengan teman sekelas, kolaborasi dalam kelompok, dan bertukar gagasan dengan orang lain. Asumsi yang kedua yaitu guru harus dapat

membangun situasi yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran melalui pengelolaan materi dan interaksi sosial. Adapun prinsip dasar dalam pandangan konstruktivisme (Driver & Bell dalam Waseso, 2018: 63), sebagai berikut:

1. Hasil belajar bergantung pada lingkungan belajar dan pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik.
2. Belajar merupakan pembentukan makna atau proses merekonstruksi hubungan antara pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik dengan pengetahuan baru yang tengah dipelajari.
3. Proses rekonstruksi pengetahuan berlangsung secara terus menerus dan aktif.
4. Belajar berkaitan dengan kesediaan peserta didik untuk menerima pengetahuan baru sehingga peserta didik bertanggungjawab dengan belajarnya.
5. Pengalaman belajar dan kemampuan bahasa berpengaruh terhadap pola pemaknaan yang direkonstruksi.

Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, diantaranya (Donald dalam Masgumelar & Mustafa, 2021: 54-55); (1) *active learning* atau belajar aktif karena peserta didik dituntut untuk mampu membangun sendiri pengetahuannya, (2) aktivitas belajar menarik dan menantang, (3) peserta didik harus dapat mengaitkan informasi baru yang didapatkannya dengan pengetahuan yang telah dia miliki sehingga mereka dapat lebih memahami dan mengingat materi yang dipelajari, (4) guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Adi Nugroho, 2016: 74).

Berdasarkan karakteristik teori belajar konstruktivisme yang dipaparkan para ahli tersebut, model pembelajaran yang sesuai adalah model *discovery learning* dengan pendekatan saintifik. Waseso (2018: 69) menyatakan bahwa pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 merupakan penjabaran dari konstruktivisme karena dalam saintifik mengasumsikan konstruksi pengetahuan baru bagi peserta didik

melalui proses mengamati, menanya, menalar, dan mencoba. Adapun *discovery learning* menurut Hosnan (dalam Rahayu & Hardini, 2019: 194) merupakan model yang digunakan untuk mendorong peserta didik agar belajar secara aktif dengan menemukan dan menganalisis sendiri, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan tertanam lama dalam ingatan.

Discovery learning memiliki enam sintak yang terdiri dari *stimulation*, guru memberikan simulasi kepada peserta didik dengan menampilkan gambar atau video yang berhubungan dengan materi. Stimulus berfungsi sebagai media berpikir bagi peserta didik dan penggunaan media visual berupa gambar dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran, menumbuhkan minat serta memperjelas keterkaitan antara materi pelajaran dengan pengalaman peserta didik (Hakim, dkk., 2019: 132). Selain itu, pada proses pengamatan gambar ini peserta didik akan memperkuat pengetahuannya, merekonstruksi pengetahuan baru yang menurutnya sesuai, atau peserta didik akan membentuk pengetahuan baru jika tidak mengetahui peristiwa yang digambarkan (Waseso, 2018: 69). *Problem Statement*, peserta didik mengidentifikasi permasalahan dan menganalisis masalah melalui literasi membaca. Literasi membaca dalam proses pembelajaran berpengaruh dalam membentuk peserta didik yang responsif, berpengetahuan, dan berwawasan (Zanah & Sumantri, 2021: 2).

Data Collection, peserta didik mengumpulkan data dari berbagai sumber. Pada proses menalar ini peserta didik mulai membentuk makna dengan cara merekonstruksi pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan yang tengah dipelajari, (Waseso, 2018: 70). *Data Processing*, peserta didik menafsirkan data yang telah terkumpul sebagai jawaban dari permasalahan. Kedua kegiatan *discovery learning* ini melatih peserta didik untuk berkolaborasi dalam merumuskan strategi pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang tepat. Hal ini sejalan dengan pandangan Afifah (2014: 62-63) yang menyatakan bahwa metode diskusi dapat melatih peserta didik untuk terbiasa bertukar pikiran maupun gagasan dalam menyelesaikan permasalahan serta membiasakan peserta didik untuk menghargai perbedaan pendapat, bertanggung jawab atas pendapat dan keputusan yang diambilnya. *Verification*, peserta didik membacakan jawabannya,

guru memverifikasinya dan memberikan penghargaan. Febianti (2018: 99) berpendapat bahwa penghargaan sebagai penguatan bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi, keaktifan, dan motivasi belajar peserta didik. *Generalization*, menarik kesimpulan dari hasil diskusi.

Penggunaan teori belajar konstruktivisme memiliki beberapa kelebihan seperti melatih peserta didik untuk mengeluarkan gagasan dan mengambil keputusan; membuat peserta didik lebih mengingat materi pelajaran karena pembelajaran dilakukan secara langsung dan aktif; peserta didik akan lebih mudah dalam beradaptasi dengan lingkungan belajar karena terdapat interaksi aktif dengan guru dan teman sebaya; pengetahuan yang didapat peserta didik akan lebih mudah diterapkan dalam kehidupannya (Masruro, dkk., 2022: 19).

2.1.2 Media Putar Sejarah

Media berasal dari bahasa Latin yaitu “medius” yang berarti perantara. Arsyad (2019: 3) mengartikan media sebagai alat-alat grafis atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal maupun visual. Basri & Lestari (2019: 48) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Briggs (dalam Yaumi, 2018: 7) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Sadiman, dkk (2014: 7) menyatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga terjadi proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memiliki berbagai manfaat. Menurut Basri & Lestari (2019: 48) media pembelajaran memiliki tiga kegunaan. Pertama, penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana belajar yang baik. Kedua, dengan bantuan media, konsep atau

tema pembelajaran yang pada awalnya bersifat abstrak dapat diwujudkan menjadi bentuk konkret karena penggunaan media pembelajaran dapat memicu peserta didik untuk membayangkan peristiwa sejarah yang terjadi. Ketiga, proses pembelajaran menjadi menarik. Arsyad (2019: 20) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi serta membantu peserta didik dalam memahami materi. Sedangkan Sudjana (2020: 99-100) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kegunaan seperti 1) mewujudkan proses pembelajaran yang efektif; 2) media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru sesuai dengan tujuan dan isi pelajaran; 3) media tidak hanya digunakan untuk menarik perhatian peserta didik tapi lebih diutamakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru serta meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pendapat dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Arsyad (2019: 74-76) menyatakan ada enam kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu; 1) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 2) Media pembelajaran harus mendukung konten pembelajaran, baik itu yang berupa fakta, konsep, maupun generalisasi. 3) Praktis, luwes, dan bertahan lama yaitu pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan antara ketersediaan waktu, dana, dan kemudahannya untuk diperoleh dengan penggunaannya. 4) Familiar untuk guru. 5) Pengelompokan sasaran, yang berarti bahwa sasaran penggunaan media pembelajaran itu kelompok besar, kecil, atau perorangan. Sederhananya, kriteria utama pemilihan media pembelajaran yaitu dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sadiman, dkk., 2014: 84).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah media pembelajaran roda putar yang merupakan alat bantu berbentuk lingkaran bergambar yang digunakan dengan cara diputar, bergerak pada porosnya, dan berhenti di salah satu gambar (Noni dalam Hamzah, dkk., 2019: 78). Sedangkan

Wahyuni (Khairunnisa, 2017: 21) menyatakan bahwa roda putar merupakan media berbentuk lingkaran yang dimainkan dengan cara diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian yang didalamnya terdapat kartu soal. Dari pendapat ahli tersebut dapat ditarik simpulan bahwa media putar sejarah merupakan media berbentuk lingkaran yang dimainkan dengan cara diputar, memiliki jarum petunjuk serta petak-petak warna yang mengarah pada soal yang harus diselesaikan melalui diskusi.

Media putar sejarah digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah Indonesia di kelas XI IPS 1 SMAN 3 Tasikmalaya. Dengan adanya penggunaan media putar sejarah diharapkan dapat membantu peserta didik untuk berperan aktif selama proses pembelajaran dan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari.

Khairunnisa (2017: 23-24) menyatakan langkah-langkah penggunaan roda putar, sebagai berikut:

1. Guru memberikan arahan mengenai penggunaan media roda putar.
2. Sebelum permainan dimulai, peserta didik membaca petunjuk permainan terlebih dahulu.
3. Peserta didik memutar media untuk menentukan teks/pertanyaan yang harus dijawabnya.
4. Peserta didik membaca dan menjawab pertanyaan yang didapatnya.
5. Peserta didik akan mendapatkan poin jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan tidak akan mendapat pengurangan poin jika menjawab dengan salah.

Tahapan penggunaan media putar sejarah dalam penelitian ini berbeda dengan tahapan penggunaan roda putar yang dikemukakan oleh Khairunnisa. Adapun langkah-langkah penggunaan media putar sejarah, sebagai berikut:

1. Kelas dibagi menjadi 6 kelompok kelompok heterogen.
2. Setiap kelompok wajib membuat minimal 1 pertanyaan sesuai dengan materi yang guru tetapkan. Pertanyaan tersebut kemudian dikumpulkan.
3. Guru mendemonstrasikan penggunaan media putar sejarah beserta peraturannya.

4. Peserta didik (perwakilan kelompok) memutar media putar sejarah dan mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang didapat dari media putar sejarah.
5. Waktu pengerjaan soal selama 15 menit, jika suatu kelompok telah selesai mengerjakan soal dan waktu masih tersisa, kelompok tersebut dapat mengambil soal dari media putar sejarah kembali.
6. Hasil diskusi dipresentasikan di akhir kelas.
7. Jawaban yang benar akan mendapatkan skor sesuai yang tertera dalam soal.



Gambar 2. 1 Media Putar Sejarah

**Jelaskan dampak positif dari
perjanjian Linggarjati!
(50 Poin)**

Gambar 2. 2 Contoh kartu pertanyaan

Penggunaan media putar sejarah dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, seperti yang disampaikan Ginnis (dalam Khairunnisa, 2017: 24-25) penggunaan roda keberuntungan dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, melatih ingatan dan kecepatan berpikir peserta didik, serta melatih pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Hal ini sejalan dengan pendapat Anjarwati (2019: 26) yang menyatakan bahwa penggunaan roda putar dapat membuat peserta didik berperan aktif selama proses pembelajaran terutama dalam mengemukakan pendapat selama

diskusi kelompok serta dapat memicu antusias dan minat belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media putar sejarah dapat menggugah keinginan peserta didik untuk terus mencoba sampai mendapatkan nilai yang ditargetkan.

2.1.3 Keaktifan Belajar Peserta didik

Belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu sebagai hasil dari pengalaman yang dipengaruhi faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yang memengaruhi kegiatan belajar adalah faktor psikologis yang terdiri dari motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi, pemahaman, dan ulangan. Reaksi dalam kegiatan belajar harus berupa reaksi fisik dan mental sehingga dalam prosesnya peserta didik harus aktif dan melakukan dengan semua panca inderanya (Sardiman, 2012: 41-42). Keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik dan mental atau berbuat dan berpikir, di mana keduanya saling berkaitan (Sardiman, 2012: 100). Menurut Wahyuningsih (2020: 48) keaktifan belajar peserta didik merupakan usaha peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang dapat ditempuh melalui belajar kelompok maupun mandiri. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor seperti minat dan dorongan belajar yang bergantung pada situasi kelas yang guru ciptakan (Sinar, 2018: 9). Dalam pengajaran guru merupakan fasilitator dan pembimbing, sedangkan peserta didik berperan aktif dalam menemukan dan memecahkan permasalahan dengan tujuan untuk merekonstruksi pengetahuan peserta didik. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa keaktifan belajar peserta didik merupakan upaya peserta didik yang bersifat fisik dan mental dalam rangka memperoleh pengalaman belajar dan dipengaruhi oleh faktor intern maupun ekstern seperti minat dan dorongan belajar yang bergantung pada situasi kelas yang guru ciptakan.

Menurut Wahyuningsih (2020: 54-60) ada beberapa faktor yang mendorong aktivitas belajar peserta didik seperti; 1) situasi belajar, di mana peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lingkungan dan pengajaran yang baik. 2) Kemampuan intelektual, di mana peserta didik dengan kecerdasan yang cukup dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. 3) Belajar dengan latihan karena latihan merupakan cara belajar yang efektif dan berfokus pada pengembangan keterampilan baru. 4) Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat

memudahkan penyampaian informasi serta menarik minat peserta didik untuk belajar. 5) Evaluasi belajar membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. 6) *Reward* dan *punishment* yang membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran. 7) Kapasitas belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam memenuhi kebutuhan dan permasalahan hidup termasuk didalamnya kemampuan dalam memecahkan masalah.

Menurut Sudjana (2019: 61) keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari berbagai hal di bawah ini:

- turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya,
- terlibat dalam pemecahan masalah,
- bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya,
- berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah,
- melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
- menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
- melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis,
- kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Djamarah (2020: 63-64) menyebutkan bahwa ada 10 aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Pertama, peserta didik belajar secara mandiri dengan tujuan untuk menerapkan konsep, prinsip, dan generalisasi. Kedua, peserta didik belajar secara kelompok dalam rangka pemecahan masalah. Ketiga, setiap peserta didik berpartisipasi mengerjakan tugas belajarnya. Keempat, peserta didik berani mengemukakan pendapat. Kelima, terdapat aktivitas belajar berupa kegiatan analisis, sintesis, penilaian, dan kesimpulan. Keenam, terjalin interaksi antar peserta didik selama pembelajaran. Ketujuh, Peserta didik memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain. Kedelapan, setiap peserta didik berhak untuk menggunakan sumber belajar yang tersedia. Kesembilan, peserta didik berusaha mengevaluasi hasil belajar yang telah dicapainya. Terakhir, peserta didik berusaha bertanya kepada guru dan meminta pendapat guru ketika mengalami kesulitan dalam belajar.

Adapun jenis aktivitas belajar menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101) dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

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

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat ditarik simpulan bahwa keaktifan belajar peserta didik meliputi keaktifan mental, keaktifan fisik, dan keaktifan sosial. Keaktifan mental seperti memberikan tanggapan, mengingat materi yang diajarkan, dan memecahkan permasalahan. Keaktifan fisik seperti bermain dan melakukan percobaan. Sedangkan keaktifan sosial merupakan bentuk interaksi antar peserta didik dan interaksi peserta didik dengan guru.

Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu indikator keaktifan belajar peserta didik menurut Paul B. Diedrich yang meliputi 1) kegiatan visual yang terdiri dari membaca bahan ajar dan memperhatikan gambar. 2) Kegiatan lisan yang meliputi bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan diskusi kelompok. 3) Kegiatan mendengarkan yang terdiri dari mendengarkan presentasi kelompok dan mendengarkan diskusi kelompok. 4) Kegiatan menulis yaitu kemampuan mencatat. 5) Kegiatan Motorik yaitu kegiatan presentasi. 6) Kegiatan mental yang meliputi kemampuan mengingat materi dan memecahkan masalah. 7) Kegiatan emosional yang meliputi percaya diri dan perasaan senang.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang memiliki kaitan atau relevan dengan topik penelitian yang akan diteliti. Tujuan dari penelitian yang relevan adalah untuk menghindari pokok permasalahan yang sama dalam penelitian. Berikut tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian Fathonatun Nisak U.M, Isnawati, dan Guntur Trimulyo tahun 2016 dengan judul *Pengembangan Permainan Question Wheel sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Keaktifan Menjawab dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Jamur*. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh informasi bahwa keaktifan menjawab peserta didik sebesar 85.31% (kategori sangat baik) dan ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 100% dengan 15 orang (75%) peningkatan hasil belajarnya berada dalam kategori tinggi dan 5 orang (25%) dengan kategori sedang. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama mengkaji permainan *question wheel* (roda pertanyaan), namun dalam penelitian Nisak, dkk., roda pertanyaan digunakan untuk melatih keaktifan menjawab dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi jamur. Sedangkan dalam penelitian ini, media putar sejarah digunakan untuk memperbaiki keaktifan belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah Indonesia.
2. Penelitian karya Noni Istifar Rina dan Sukanti tahun 2016 dengan judul *Penerapan Pembelajaran TGT dengan Roda Putar untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMKN 1 Tumapel*. Hasil dari penelitian Noni menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa lebih dari 75% yaitu terdapat peningkatan sebesar 26.37% (relative) dan 18.75 (absolut) dari siklus I sebesar 71.09% menjadi 89.84% pada siklus II. Hasil ini juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata aktivitas belajar peserta didik sebesar 18.75% dari siklus I ke siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran TGT berbantuan media roda putar dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa SMKN 1 Tumapel. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama mengkaji mengenai aktivitas belajar siswa dan penggunaan roda putar,

namun penelitian terdahulu menggunakan model TGT dan dilaksanakan di SMKN 1 Tegal sedangkan penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Tasikmalaya.

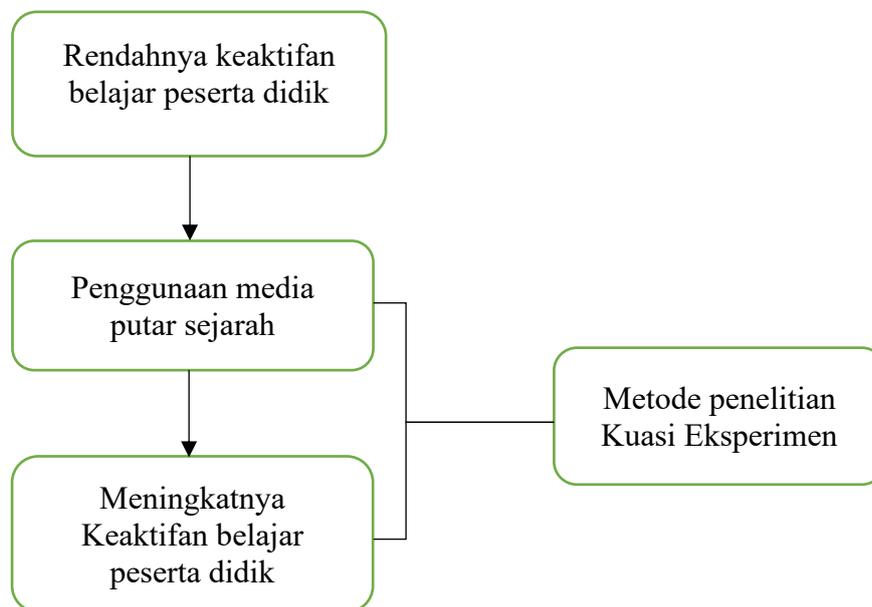
3. Penelitian Ermalinda dan Agam Aulia Fahlevi tahun 2022 yang berjudul *Pemanfaatan Media Pembelajaran Question Wheel dalam Pengajaran PAI pada Siswa Kelas X SMA N 2 Unggul Sekayu*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan *Question Wheel* (roda pertanyaan) dalam pembelajaran tergolong sedang dengan 2 orang (2.65%) berada dalam kategori tinggi dan 30 orang (93.75%) berada dalam kategori sedang. Sementara itu, hasil belajar peserta didik tergolong tinggi dengan 17 orang (53.125%) memiliki prestasi kategori tinggi, 13 orang (40.625%) memiliki prestasi kategori sedang, dan 2 orang (6.25%) memiliki prestasi kategori rendah. Penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama mengkaji mengenai penggunaan roda putar, namun penelitian Ermalinda dan Agam menjabarkan mengenai penggunaan roda pertanyaan dalam pembelajaran PAI termasuk pengaruhnya terhadap respon dan hasil belajar peserta didik di kelas X SMAN 2 Unggul Sekayu. Sedangkan penelitian ini hanya mengkaji pengaruh media putar sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas XI IPS 1 SMAN 3 Tasikmalaya.

2.3 Kerangka Konseptual

Pendidikan sejarah memiliki peranan yang sangat penting dalam penerapan nilai dan teladan tokoh-tokoh bangsa mengenai patriotisme, kerja keras, semangat juang, dan nasionalisme. Atau dengan kata lain, sejarah merupakan bidang studi yang mengajarkan mengenai proses perubahan masyarakat dari waktu ke waktu dengan menitikberatkan pada pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai yang terkait dengan proses perubahan tersebut (Agung & Wahyuni, 2019: 55). Tujuan dari pembelajaran sejarah akan tercapai jika ada kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik. Dalam pembelajaran sejarah Indonesia di kelas XI IPS SMAN 3 Tasikmalaya, peneliti menemukan beberapa permasalahan. 1) Selama

pembelajaran tidak semua peserta didik membaca literatur yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. 2) Dalam menjelaskan materi pembelajaran guru belum menggunakan gambar-gambar maupun video, hanya menggunakan media pembelajaran berupa *white board*. 3) Selama proses pembelajaran tidak ada peserta didik yang bertanya kepada guru mengenai materi yang tengah dipelajari, begitu pun pada saat guru mengajukan pertanyaan pada sesi presentasi kelas tidak semua peserta didik berusaha memberikan jawaban maupun mengemukakan pendapatnya. 4) Tidak semua peserta didik terlibat dalam pemecahan soal selama diskusi kelompok, sebagian peserta didik hanya mengandalkan teman sekelompoknya untuk menyelesaikan tugas. 5) Sebagian besar peserta didik tidak mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pelajaran serta tidak mendengarkan presentasi kelompok tetapi sibuk dengan kegiatannya sendiri yang tidak berkaitan seperti bermain ponsel dan berbicara dengan temannya. 6) Hampir tidak ada peserta didik yang menulis penjelasan guru serta hanya satu atau dua orang yang menulis jawaban dari tugas kelompok. 8) Sebagian besar peserta didik tidak bisa mengingat materi yang dipelajari, hal ini dapat dilihat dari rendahnya skor yang peserta didik dapatkan dari evaluasi.

Penggunaan media putar sejarah diharapkan dapat memperbaiki keaktifan belajar peserta didik karena pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh keaktifan atau aktivitas peserta didik (Sardiman, 2012: 48). Peserta didik yang aktif akan lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari serta mampu mengemukakan pendapatnya. Dari berbagai kajian teori yang telah disampaikan pada bagian kajian teoretis, dapat diasumsikan bahwa adanya keterkaitan antara penggunaan media putar sejarah dengan keaktifan belajar peserta didik. Adapun kerangka konseptual dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari penelitian. Sugiyono (2016: 64) menyatakan bahwa hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah, di mana jawaban ini berlandaskan pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data dilapangan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh penggunaan media putar sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas XI IPS 1 SMAN 3 Tasikmalaya.” Lebih lanjut, terdapat dua jenis hipotesis dalam penelitian ini yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotestis nol (H_0):

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media putar sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas XI IPS 1 SMAN 3 Tasikmalaya.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media putar sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas XI IPS 1 SMAN 3 Tasikmalaya.