

**Pengaruh strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar ips sejarah ditinjau
dari kreativitas belajar siswa sd negeri kecamatan dawu kabupaten kudus
Tahun pelajaran 2008/2009
(studi eksperimen pada sd n 1 kuwukan dan sd n 4 cranggung)**

Tesis

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Sejarah



Oleh:

Astuti

S860208003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2009

Halaman Persetujuan Pembimbing

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI
BELAJAR IPS SEJARAH DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR
SISWA SD NEGERI KECAMATAN DAWE KABUPATEN KUDUS
TAHUN PELAJARAN 2008/2009
(Studi Eksperimen Pada SD N 1 Kuwukan dan SD N 4 Cranggang)**

Disusun oleh:

ASTUTI

S 860208003

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Dr. Wardo, M.Hum (NIP 131633898)
Pembimbing II	Dra. Sutiyah, M.Pd, M.Hum (NIP 131571609)

Surakarta,

Mengetahui

Ketua Program Pendidikan Sejarah

**Dr. Wardo, M.Hum
NIP 131633898**

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI
BELAJAR IPS SEJARAH DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR
SISWA SD NEGERI KECAMATAN DAWE KABUPATEN KUDUS
TAHUN PELAJARAN 2008/2009
(Studi Eksperimen Pada SD N 1 Kuwukan dan SD N 4 Cranggang)**

Disusun oleh:

ASTUTI

S 860208003

Telah disetujui dan disahkan oleh Tim Penguji

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Dr. Suyatno Kartodirdjo (NIP 130324012)
Sekretaris	Prof. Dr. Siswandari, M.Stat (NIP 131476622)
Anggota Penguji I	Dr. Wardo, M.Hum (NIP 131633898)
Anggota Penguji II	Dra. Sutiyah, M.Pd, M.Hum (NIP 131571609)

Mengetahui
Direktur Program Pascasarjana UNS

Surakarta,
Ketua Program Pendidikan Sejarah

Prof. Drs. Suranto, M.Sc. Ph.D
NIP 131472192

Dr. Wardo, M.Hum
NIP 131633898

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Astuti

NIM : S 860208003

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa tesis yang berjudul *Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2008/2009* (Studi Eksperimen pada SD Negeri 1 Kuwukan dan SD 4 Cranggang Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus) adalah betul-betul karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam tesis tersebut diberi tanda *citasi* dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tesis dan gelar yang saya peroleh dari tesis tersebut.

Surakarta,

Yang membuat pernyataan

Astuti

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘alamiin, puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan rahmad dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.

Disadari sepenuhnya bahwa penulisan tesis ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya atas bantuan dan bimbingan serta pengorbanan kepada :

1. Prof. Dr. dr. Much. Syamsulhadi, Sp.Kj. selaku Rektor Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan ijin dan motivasi untuk melanjutkan studi pada Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
2. Prof. Drs. Suranto, M.Sc.Ph.D selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah berkenan mamberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
3. Dr. Wardo, M.Hum selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan selaku pembimbing I yang telah memberikan kesempatan, mendukung dan memberi motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan studi pascasarjana.
4. Dra. Sutiyah, M.Pd, M. Hum selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi dan bimbingannya yang sangat besar nilainya kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

5. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan mata kuliah pada Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
6. Kepala UPT Pendidikan Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus yang telah berkenan memberikan ijin penelitian ini.
7. Kepala SD Negeri Gugus Pattimura beserta seluruh dewan guru yang telah banyak membantu pelaksanaan penelitian ini.
8. Tim penguji tesis Program Pascasarjana UNS yang telah berkenan menguji, memberi saran dan bimbingan untuk penyempurnaan tesis ini.
9. Kedua orang tua saya yang selalu memberi dorongan dan do'a restunya kepada penulis hingga terselesainya tesis ini.
10. Suami dan anak-anakku yang penuh perhatian dan memberi kesempatan waktu sehingga terselesainya tesis ini.
11. Beberapa pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.

Akhirnya penulis berharap semoga bantuan dan amal baik dari semua pihak yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan amal kebaikan

Surakarta, April 2009

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL.....

i

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TESIS.....	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	
A.. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Belajar dan Prestasi Belajar.....	8
a. Pengertian Belajar.....	8
b. Pengertian Prestasi belajaran.....	12
2. Strategi Pembelajaran.....	14
a. Pengertian . Strategi Pembelajaran	14

	b. Strategi Pembelajaran Kooperatif.....	
19		
	c. Strategi Pembelajaran Individual.....	
28		
	3 . Pembelajaran IPS Sejarah.....	34
	4. Kreativitas.....	
44		
	a. Pengertian Kreativitas.....	
44		
	b. Ciri-ciri Kreativitas	
45		
	c. Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah.....	
46		
	B. Penelitian yang Relevan.....	
48		
	C. Kerangka Berpikir	
49		
	1. Pengaruh Strategi pembelajaran terhadap Prestasi Belajar	
	49	
	2. Pengaruh Kreativitas terhadap Prestasi Belajar	
	50	
	3. Pengaruh Strategi pembelajaran dan Kreativitas terhadap	
	Prestasi Belajar Sejarah.....	
	51	
	D. Pengajuan Hipotesispenelitian	
52		
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	
53		
	B. Metode dan Desain Penelitian.....	
56		
	C. Populasi dan Sampel.....	
	59	
	D. Devinisi Operasional Penelitian.....	
	1	
	E. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	
	62	
	F. Uji Coba Instrumen.....	
	64	
	G. Teknik Analisis Data.....	
	67	
	H. Hasil Uji Coba Penelitian.....	
	71	

I. Hipotesis Statistik.....	73
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	74
B. Pengujian Hipotesis.....	81
1. Pengujian Prasyarat Analisis Data.....	81
2. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	82
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
D. Keterbatasan Penelitian.....	90
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	91
B. Implikasi Penelitian.....	92
C. Saranisaran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jadwal Penelitian.....	55
Tabel 2. Rancangan Penelitian Faktorial 2x2.....	58
Tabel 3. Populasi Penelitian.....	60
Tabel 4. Rangkuman Data Prestasi Belajar Sejarah.....	75
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif bagi Siswa yang Mempunyai	

Kreativitas Belajar Tinggi.....	76
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Rendah.....	77
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Individual bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Tinggi.....	79
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Individual bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Rendah.....	80
Tabel 9. Hasil Uji nalisis Variansi Dua Jalan.....	83
Tabel 10. Kesimpulan Hasil Penelitian.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Kerangka Pikir.....	53	Halaman
Gambar 2. Grafik Histogram Prestasi Belajar Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Tinggi.....	76	
Gambar 3. Grafik Histogram Prestasi Belajar Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Rendah.....	78	
Gambar 4. Grafik Histogram Prestasi Belajar Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Individual bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Tinggi.....	79	
Gambar 5. Grafik Histogram Prestasi Belajar Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Individual bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Rendah.....	81	

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Insrumen Penelitian	
1.1.Kisi-kisi Tes Prestasi Belajar Sejarah.....	
103	
1.2. Kisi-kisi Kreativitas Belajar.....	
104	
1.3.Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Strategi Kooperatif)	
105	
1.4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Strategi Individual)	
117	
1.5.Lembar Kerja Siswa Kooperatif.....	
124	
1.6.Tes Kreativitas Belajar.....	
126	
1.7.Format Penskoran.....	
127	
Lampiran 2. Uji Coba Instrumen Penelitian	
2.1.Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes Prestasi Belajar Sejarah.....	
130	
2.2. Hasil Uji Validitas Tes Prestasi Belajar Sejarah.....	
134	
2.3. Uji Reliabilitas Tes Prestasi Belajar Sejarah.....	
135	
2.4. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes Kreativitas Belajar Sejarah.....	
136	
2.5. Hasil Uji Validitas Instrumen Kreativitas Belajar	
139	
Lampiran 3. Data Hasil Penelitian	
3.1.Data Prestasi Belajar Kelompok Eksperimen yang diajar Dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif.....	
141	
3.2. Data Prestasi Belajar Kelompok Eksperimen yang diajar Dengan Strategi Pembelajaran Individual.....	
142	
3.3. Data Skor Kreativitas Belajar Kelompok Eksperimen yang	

	Diajar dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif.....	
	143	
	3.4. Data Skor Kreativitas Belajar Kelompok Eksperimen yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Individual.....	145
	3.5. Data Skor Kreativitas Belajar	147
	3.6. Data Penelitian Kategori Kreativitas Belajar siswa dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Individual.....	148
	3.7. Data Penelitian Kategori Kreativitas Belajar siswa dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Individual (Setelah diurutkan).....	149
	3.8. Rekapitulasi Data Penelitian.....	150
	3.9. Tabel Persiapan Perhitungan Statistik F untuk Anava Dua Jalan.....	152
Lampiran 4.	Pengujian Persyaratan Analisis.	
	4.1. Uji Persyaratan Analisis.....	153
Lampiran 5.	Hasil Analisis dan Pengujian Hipotesis	
	5.1.Deskripsi Data Khusus.....	155
	5.2.Perhitungan Statistik F dalam Analisis Variansi.....	157
	5.3. Kesimpulan Hasil Analisis Data dengan Anava.....	160
	5.4.Uji Beda Mean dengan Menggunakan Uji Scheffe.....	161
	5.5. Uji Beda Mean (Uji-T) Prestasi Belajar Sejarah Antara Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan Individual	167
Lampiran 6.	Tabel Signifikansi	
	6.1. Tabel Signifikansi r.....	

ABSTRAK

Astuti, Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2008/2009 (Studi Eksperimen pada SD Negeri 1

Kuwukan dan SD 4 Cranggang Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus). Tesis Surakarta: Program Studi Pendidikan Sejarah Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. 2009.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) Perbedaan pengaruh Strategi Pembelajaran kooperatif dan individual terhadap prestasi belajar IPS Sejarah; (2) Perbedaan pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah, dan (3) Perbedaan pengaruh interaksi Strategi Pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri gugus Pattimura Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus, sebanyak 94 siswa. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *sampling purposive*, sebanyak 60 siswa, terdiri dari 30 siswa untuk kelompok eksperimen dan 30 siswa untuk kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes untuk variabel kreativitas belajar siswa dan untuk mengetahui prestasi belajar IPS sejarah. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi dua jalan (ANAVA dua jalan).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan : (1) Ada pengaruh Strategi Pembelajaran kooperatif dan individual terhadap prestasi belajar IPS Sejarah ($F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $6,896 > 4,02$), (2) Ada pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS sejarah ($F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $60,936 > 4,02$), dan (3) Ada pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS sejarah ($F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $47,45 > 4,02$).

Dengan demikian penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dan memiliki kreativitas belajar tinggi, diharapkan ada peningkatan prestasi belajar siswa, tujuan pembelajaran dapat tercapai, serta siswa memiliki kreativitas yang tinggi dalam pembelajaran dengan berani mengeluarkan pendapat serta ide-ide dalam memecahkan suatu masalah. Selain itu diharapkan siswa senantiasa memupuk rasa percaya diri agar tercapai apa yang diinginkan. Karena kreativitas saja tidak dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, maka perlu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif.

ABSTRACT

Astuti. *The Effect of Learning Strategy toward Achievement Learn Subject History viewed from the learning creativity students at SD in Dawe Kudus year*

2008/2009 (The experiment Study at SD Negeri 1 Kuwukan and 4 Cranggang Dawe Kudus). Thesis. Surakarta: Program Study Education of History, Postgraduate Program, Sebelas Maret University, April 2009)

The aims the research was to find out: (1) The effect of Cooperative and Individual Learning Strategy toward Achievement Learn Subject History, (2) The effect learning creativity students toward Achievement Learn Subject History, and (3) The interaction effect of learning creativity students toward Achievement Learn Subject History.

The research employed and experimental method. The population of the research was all of the students in SD Negeri in Dawe Kudus was 94 students. Samples of the research were taken through a multiple stage sampling was 60 students. Data of the research were gathered by means of questionnaire for the learning creativity students and test for the Achievement Learn Subject History. The data were then analyzed by using a two way Analysis of Varian (TWO WAY ANOVA).

Based on the results of the analysis, are drawn as follows : (1) There is an effect Cooperative and Individual Learning Strategy toward Achievement Learn Subject History, ($F_0 > F_{table}$ or $6,896 > 4,02$), (2) There is an effect learning creativity students toward Achievement Learn Subject History, ($F_0 > F_{table}$ or $60,936 > 4,02$), and (3) There is an interaction effect of learning strategy and learning creativity students toward Achievement Learn Subject History, ($F_0 > F_{table}$ or $47,45 > 4,02$)

So, there is an expectation that using the proper learning strategy and creativity can improve their achievement, give motivation to the students to be creative in learning process with saying opinion and ideas in problem solving bravely. Beside of that, there is a will that the student can develop their confident so they can reach a good achievement in academic. This is necessary to us the proper learning strategy with cooperative learning strategy because only creativity can not improve achievement of the student.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar (SD) sebagai salah satu lembaga pendidikan formal dan berjenjang pada tingkat pendidikan dasar, cukup strategis dalam mewujudkan amanat pemerintah di bidang pendidikan. Pelaksanaan aspirasi tersebut tertuang dalam pasal 3 Peraturan Pemerintah Nomor 28 tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar yang menyatakan bahwa, Pendidikan Dasar bertujuan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara, dan anggota umat manusia serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah (Depdiknas, 1994 : 3).

Permasalahan di bidang pendidikan yang dihadapi adalah berlangsungnya pendidikan yang kurang bermakna bagi pengembangan pribadi dan watak siswa, yang berakibat hilangnya kepribadian dan kesadaran akan makna hakiki kehidupan. Mata pelajaran yang berorientasi akhlak dan moralitas serta pendidikan agama kurang diberikan dalam bentuk latihan-latihan pengalaman untuk menjadi corak kehidupan sehari-hari (GBHN 2002 : 12). Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa disebabkan oleh berbagai faktor dari dalam siswa sebagai pembelajar dan faktor lingkungan. Faktor lingkungan terutama lingkungan sekolah yaitu proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas dapat mempengaruhi, dalam arti meningkatkan prestasi belajar siswa. Sesuai yang dikemukakan oleh Nana Sudjana, (2004 : 40) bahwa kedua faktor tersebut (kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran) mempunyai hubungan yang lurus dengan hasil belajar siswa. Artinya semakin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran, semakin tinggi pula

hasil belajar yang dicapai siswa. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan, guru menempati posisi yang sangat penting,

Sejarah merupakan sub mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu diantara beberapa mata pelajaran yang ada di dalam kurikulum pendidikan dasar sampai pendidikan menengah yang berorientasi pada nilai, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moralitas dan pendidikan intelektual, akhir-akhir ini dirasa kurang mendapat kesan sebagai pengajaran yang menarik dan semakin menjemukan pada sebagian siswa, sehingga kurang antusias terhadap mata pelajaran tersebut. Umumnya siswa yang telah mengalami tingkat kejenuhan akan keluar meninggalkan kelas untuk tidak mengikuti pelajaran. Apabila hal ini terjadi maka akan berakibat mengganggu pelajaran yang lain, dan akhirnya prestasi belajar mereka tidak bisa optimal bahkan mengalami penurunan. Hal ini terjadi antara lain karena terdapat guru mata pelajaran sejarah dalam menyampaikan materi pelajaran berupa cerita-cerita dengan fakta-fakta yang kering sifatnya dan pengungkapan kembali peristiwa-peristiwa masa lampau yang secara kronologis berurutan dari tahun ke tahun.

Guru sejarah sebaiknya bersedia meninggalkan cara mengajar dan kebiasaan lama atau secara konvensional yang berpusat pada guru, untuk beralih pada pola-pola mengajar yang berpusat pada diri siswa dengan cara melibatkan siswa secara aktif. Dengan melibatkan siswa secara aktif, baik fisik, mental, intelektual, maupun sosial. maka melalui proses pembelajaran dapat dicapai tujuan pembelajaran yang optimal. Guru memberi kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk terlibat

langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individual maupun secara bersama-sama dalam kelompok kecil ataupun di dalam kelas.

Upaya pencapaian prestasi belajar siswa secara optimal, pemanfaatan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan sangatlah diperlukan. Selaras apa yang dikemukakan oleh Elly & Gerlach, (1980 : 174) bahwa strategi harus didasarkan pada sejumlah tujuan yang telah dirumuskan dan disesuaikan kondisi siswa. Prestasi belajar siswa yang optimal memerlukan kreativitas guru dalam memilih strategi yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Guna keperluan itulah penguasaan guru atas berbagai strategi pembelajaran atau model pembelajaran menjadi penting, khususnya strategi pembelajaran yang menekankan siswa aktif. Pola pembelajaran konvensional yang mengutamakan siswa hanya mendengarkan dan menyaksikan guru mendemonstrasikan, harus sudah jauh-jauh ditinggalkan. Pembelajaran harus menempatkan siswa sebagai subyek yang mampu merencanakan belajarnya, menggali dan menginterpretasi materi pembelajaran, berinteraksi, saling bekerja sama, sehingga meningkatkan proses demokratis.

Strategi pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan interaksi dan kerjasama siswa, yang pada gilirannya akan dapat meningkatkan proses demokratis serta hasil belajar yang optimal. Pembelajaran di kelas perlu juga menyiapkan peserta didik untuk dapat hidup secara demokratis di masyarakat. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang relatif

baru, yang perlu diterapkan untuk diketahui efektifitasnya. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada teori psikologi gestalt dan psikologi sosial. Selain itu juga merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Namun hingga saat ini, sekolah-sekolah di Indonesia khususnya di tingkat Sekolah Dasar, pada jenjang pendidikan dasar belum berkembang sesuai yang diharapkan. Strategi pembelajaran kooperatif pada prinsipnya adalah pembentukan kelompok-kelompok kecil, yang dalam kelompok itu terdapat kerjasama antar anggota kelompok, saling berinteraksi, dan diskusi dalam kelompok. Pembelajaran difokuskan pada cara kerjasama kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif aktivitas dan kreatifitas sangat diperlukan, termasuk hubungan antar pribadi siswa.

Kreativitas belajar siswa juga merupakan faktor penting dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun seringkali kita tidak sadar, bahwa dalam melaksanakan pembelajaran menghambat aktivitas dan kreativitas siswa. Kreativitas adalah salah satu faktor psikologis yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Berkat kreativitas yang dimiliki setiap siswa, diharapkan mampu memantapkan perwujudan diri dan meningkatkan kreativitas pembelajaran. Kreativitas terdapat dalam diri setiap siswa perlu dipupuk dan ditingkatkan dengan iklim dan lingkungan yang mendukung. Maka guru sebagai salah satu faktor dalam pelaksanaan strategi pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini perlu dikembangkan iklim belajar mengajar yang

konstruktif, bagi berkembangnya potensi kreatif siswa seiring dengan berkembangnya suasana, kebiasaan dan strategi belajar mengajar. Mengingat betapa pentingnya pemilihan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat menumbuhkembangkan kreativitas dan peningkatan prestasi belajar siswa secara optimal maka perlu untuk mengadakan penelitian tentang pengaruh strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS Sejarah siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus yang merupakan generasi penerus bangsa Indonesia.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan pengaruh antara strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS sejarah siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus?
2. Adakah perbedaan pengaruh antara kreativitas belajar pada kategori tinggi dan kreativitas belajar pada kategori rendah terhadap prestasi belajar IPS sejarah siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus?
3. Adakah pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas belajar dengan prestasi belajar IPS Sejarah siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Adanya pengaruh antara strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS sejarah siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.
2. Adanya pengaruh antara kreativitas belajar pada kategori tinggi dan kreativitas belajar pada kategori rendah terhadap prestasi belajar IPS sejarah siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.
3. Adanya pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas belajar dengan prestasi belajar IPS sejarah siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya, khususnya pada bidang pendidikan sejarah serta sebagai acuan pada penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Dengan diketahui strategi pembelajaran yang tepat diharapkan guru mampu mengatasi kesulitan atau kasus yang dihadapi.
- b. Sebagai bahan pemikiran bagi guru IPS sejarah untuk mengetahui peranan strategi pembelajaran dan kreativitas siswa agar prestasi belajar mata pelajaran IPS sejarah meningkat.
- c. Sebagai tambahan informasi kepada lembaga pendidikan di Sekolah Dasar (SD) pada khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam seluruh tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Kemampuan belajar yang dimiliki oleh manusia merupakan bekal yang sangat pokok. Kemampuan ini untuk mencapai perkembangan kebudayaan yang lebih tinggi. Misalnya para ilmuwan berusaha terus menemukan sumber-sumber energi yang baru, dengan menggunakan hasil penemuan ilmiah yang digali oleh generasi terdahulu terjadi karena manusia dibekali berbagai kemampuan. Dengan kemampuan-kemampuan yang dimiliki manusia dapat memenuhi dan mengusahakan keinginan dan kebutuhannya, sehingga mencapai taraf hidup yang lebih baik. Berbagai definisi belajar dikemukakan para ahli antara lain sebagai berikut.

Menurut Sardiman AM. (1990 : 240), belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep, ataupun teori. Belajar pada hakekatnya merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri individu yang terjadi secara sadar melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku itu dapat berupa intelektual ataupun potensial. Jadi dalam belajar harus ada kesadaran atau kesengajaan pada diri individu untuk merubah tingkah lakunya menjadi lebih baik, baik perubahan itu bersifat aktual maupun potensial. Dalam belajar harus melalui interaksi dengan lingkungannya, baik lingkungan alamiah maupun lingkungan sosial.

Sejalan dengan pendapat tersebut diatas, Winkel (1989 : 36) menyatakan bahwa, “belajar adalah suatu aktivitas mental/psikhis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap”. Perubahan itu secara relatif bersifat konstan dan berbekas. Dari definisi tersebut, dalam belajar individu harus melakukan aktivitas baik mental maupun emosional. Belajar harus melalui interaksi dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku dalam aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Menurut Gagne (1978 : 3), belajar sebagai perubahan dalam disposisi atau keabilitas manusia selama periode waktu tertentu yang disebabkan oleh adanya pengalaman bukan karena faktor pertumbuhan. Perubahan itu dapat diamati dalam bentuk tingkah laku yang dapat bertahan dalam waktu yang cukup lama. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi seseorang/siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum seseorang/siswa mengalami situasi itu ke waktu sesudah seseorang/siswa mengalami situasi tadi. Menurut definisi ini pengaruh faktor luar atau kondisi lingkungan sangat besar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang antara sebelum belajar dengan sesudah belajar. Maka inti dari proses belajar adalah perlunya penguasaan prasyarat dari luar yang digunakan sebagai landasan untuk menguasai bentuk perilaku yang diharapkan.

Menurut Samuel Soeitoe (1982 : 82), “belajar adalah usaha untuk memperoleh hal-hal baru dalam bidang pengetahuan, kecakapan, keterampilan,

nilai-nilai dan tingkah laku dengan aktivitas kejiwaan sendiri”. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Whitherington yang dikutip Ngalim Purwanto (1991 : 84), “Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian seseorang yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian”. Menurut definisi ini, perubahan akibat belajar mencakup aspek kepribadian, kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian dan atau pengertian. Jadi belajar mencakup kemampuan yang sangat luas, tidak hanya pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, melainkan juga aspek kepribadian.

Menurut Morgan yang dikutip Singgih D Gunarso (1981 : 23) merumuskan, “belajar sebagai suatu perubahan, yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat (hasil) dari pengalaman yang lalu”. Selanjutnya dikatakan bahwa setiap tingkah laku yang kita perhatikan sebenarnya adalah hasil dari kita, mempelajari, baik hal ini pelajaran-pelajaran di sekolah, mengenai nilai-nilai sosial, mengenai adaptasi kebiasaan maupun mengenai motif-motif (dorongan-dorongan). Menurut psikologi Gestalt, seseorang belajar jika ia mendapat *insight*. *Insight* itu diperoleh apabila individu dapat melihat hubungan-hubungan tertentu dari berbagai unsur yang ada di lingkungannya. Hubungan-hubungan itu menjadi jelas bagi individu dan berguna untuk memecahkan masalah. Menurut Nasution. S, (1992 : 42-43), ”belajar dipandang sebagai reorganisasi dari sejumlah persepsi”. Reorganisasi ini membolehkan pembelajaran untuk merasa mendapatkan hubungan-

hubungan baru, memecahkan masalah baru, dan bertambahnya pengetahuan dasar tentang ruang lingkup suatu mata pelajaran.

Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah proses aktif, pelajar mengkonstruksikan arti, entah teks, dialog, pengalaman fisik. Belajar merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dipunyai seseorang sehingga pengertiannya dikembangkan. Menurut Betterncourt yang dikutip Paul Suparno (1997 : 62), belajar adalah kegiatan yang aktif, di mana pelajar membangun sendiri pengetahuannya. Pelajar mencari arti sendiri dari yang mereka pelajari. Ini merupakan proses menyesuaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah ada dalam pikiran mereka. Menurut Morgan yang dikutip Toeti Soekanto dan Udin Saripudin Winataputra (1996 : 8), “belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman”.

Dari uraian di atas dapat ditarik simpulan bahwa belajar di sekolah, tingkah laku belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa aspek yaitu sifat kebutuhan individu, kepribadian, nilai-nilai, semangat/etos dan budaya pada diri siswa sebagai individu. Selain itu juga dipengaruhi oleh harapan, aturan, institusi, nilai-nilai, semangat/etos dan kebudayaan dari sistem sosial.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar pada

dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat. Menurut Singgih D. Gunarsa (1990 : 75), "prestasi belajar adalah hasil maksimum yang dapat dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha belajar". Menurut Saifudin Azwar (2000 : 13), "prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar".

Menurut John M.Keller yang dikutip Mulyono Abdurrahman (2003 : 38), "hasil belajar adalah sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi." Selanjutnya dikemukakan bahwa hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak. Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Menurutnya perbuatan merupakan petunjuk proses belajar telah terjadi, dan hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam, yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Suharsimi Arikunto, (1998 : 21), bahwa secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas dua jenis yaitu yang bersumber dari dalam diri manusia yang belajar, yang disebut sebagai faktor internal, dan faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar, yang disebut faktor eksternal.

Menurut Nana Sudjana (2004 : 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Selanjutnya dijelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam

pengajaran harus mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi menurut definisi tersebut yang dimaksud prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, serta nilai dan sikap. Selain perubahan tingkah laku prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar. Prestasi belajar diukur dengan tes pelajaran atau tes pendidikan. Menurut Ngalim Purwanto (1991 : 106), prestasi belajar yang diperoleh seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor yang variabelnya bersifat majemuk. Faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu: (1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual, meliputi kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi, (2) Faktor yang ada di luar individu, yang disebut faktor sosial, meliputi faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajar, alat pelajaran, lingkungan, kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Dengan membandingkan antara tingkah laku sebelum dengan sesudah melaksanakan belajar dapat ditentukan seberapa besar hasil belajar yang dicapai seseorang. Hasil belajar seseorang dapat ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku yang ditampilkan dan dapat diamati antara sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar. Jadi prestasi belajar adalah merupakan

penilaian hasil-hasil kegiatan belajar pada diri siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar.

Dalam penelitian ini prestasi belajar yang berupa tingkah laku siswa, baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik diukur dan dievaluasi dengan angka-angka. Dengan demikian prestasi belajar IPS sejarah siswa kelas V SD Negeri gugus Pattimura Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus hasil belajarnya dinyatakan dalam bentuk angka-angka atau skor dari hasil tes. Angka-angka atau skor dari hasil tes prestasi belajar IPS sejarah siswa kelas V SD Negeri gugus Pattimura Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus disajikan dalam skala tertentu yaitu skala 0 sampai 10. Pengelolaan prestasi belajar IPS sejarah siswa kelas V SD Negeri gugus Pattimura Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus diukur dengan Penilaian Acuan Patokan.

2. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran.

Menurut Mulyasa (2007 : 246), “strategi pembelajaran yaitu strategi yang digunakan dalam pembelajaran, seperti diskusi, pengamatan dan tanya jawab, serta kegiatan lain yang dapat mendorong pembentukan kompetensi peserta didik”. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Menurut Morgan yang dikutip Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra (1996 : 8), setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi

sebagai hasil latihan atau pengalaman disebut belajar. Dua konsep tersebut menjadi terpadu dalam satu kegiatan pada waktu terjadi interaksi antara guru dan siswa yang sama-sama aktif dalam pembelajaran. Menurut J. Salusu yang dikutip Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1996: 101), strategi sebagai suatu seni menggunakan kecakapan dan sumber daya untuk mencapai sasarnya melalui hubungan yang efektif dengan lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan. Dalam perkembangannya istilah strategi juga digunakan dalam bidang pendidikan atau pengajaran, sehingga muncul istilah strategi pengajaran atau strategi belajar mengajar. Strategi dalam pengertian yang sama dengan model yaitu untuk menggambarkan keseluruhan prosedur yang sistematis untuk mencapai tujuan. Kemudian memberi batasan mengenai strategi belajar mengajar adalah sebagaimana digunakan untuk menunjukkan siasat atau keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang sangat kondusif bagi tercapainya tujuan pendidikan. Secara singkat strategi pembelajaran pada dasarnya mencakup empat hal utama yaitu: (1) Penetapan tujuan pengajaran; (2) Pemilihan sistem pendekatan belajar mengajar; (3) Pemilihan dan penetapan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar; dan (4) Penetapan kriteria keberhasilan proses belajar mengajar dari evaluasi yang dilakukan

Menurut Raka Joni (1986: 2), mengatakan bahwa strategi belajar mengajar adalah beberapa alternatif model, cara-cara menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, yang merupakan pola-pola umum kegiatan yang harus diikuti guru dan murid di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar. Istilah lain yang juga

dipergunakan dan sama maksudnya dengan strategi belajar mengajar adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Implementasi konsep strategi pembelajaran dalam kondisi proses belajar mengajar ini ada beberapa pengertian sebagai berikut.

- 1) Strategi pembelajaran merupakan suatu keputusan bertindak dari guru dengan menggunakan kecakapan dan sumber daya pendidikan yang tersedia untuk mencapai tujuan melalui hubungan yang efektif antara lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan.
- 2) Strategi pembelajaran merupakan garis besar bertindak dalam mengelola proses kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 3) Strategi dalam proses pembelajaran merupakan suatu rencana yang dipersiapkan secara seksama untuk mencapai tujuan-tujuan belajar.
- 4) Strategi merupakan pola umum perbuatan guru dan peserta didik di dalam perwujudan pembelajaran. Pola ini menunjukkan macam dan urutan perbuatan yang ditampilkan guru dan peserta didik di dalam bermacam-macam peristiwa pembelajaran.

Dari beberapa definisi tersebut dapat ditarik simpulan bahwa strategi pembelajaran adalah beberapa alternatif model, metode, cara-cara

menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang merupakan pola-pola umum kegiatan yang harus diikuti oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini mencakup tiga hal: pre tes, pembentukan kompetensi, dan pos tes.

1) Pre tes (tes awal)

Tujuan pre tes adalah untuk (1) Menyiapkan peserta didik dalam proses belajar agar pikiran mereka terfokus pada soal-soal yang harus mereka kerjakan; (2) Mengetahui tingkat kemajuan peserta didik dengan proses pembelajaran yang dilakukan, dengan membandingkan hasil pre tes dengan post tes; (3). Mengetahui kemampuan sosial yang telah dimiliki peserta didik mengenai kompetensi dasar yang dijadikan topik dalam proses pembelajaran; (4) Mengetahui dari mana proses pembelajaran dimulai, kompetensi dasar yang telah dikuasai dan kompetensi dasar yang perlu mendapat penekanan dan perhatian khusus. Guru segera memeriksa hasil pre tes sebelum proses pembelajaran ini dilaksanakan.

Pre tes dalam penelitian ini dilakukan secara tertulis, pada waktu guru memeriksa pre tes, peserta didik diberi tugas membaca hand out/text book.

2) Pembentukan kompetensi

Pembentukan kompetensi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengkondisikan siswa aktif, baik mental, fisik, dan sosialnya. Pembentukan kompetensi dilihat dari segi proses dan segi hasil. Segi proses apabila siswa

terlibat aktif dalam proses pembentukan kompetensi, kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, rasa percaya pada diri sendiri. Segi hasil dapat dilihat apabila terjadi perubahan perilaku positif dari siswa sesuai kompetensi dasar. Hasil kompetensi belajar berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan out put yang banyak dan bermutu tinggi sesuai kebutuhan perkembangan masyarakat.

3) Post tes

Post tes dalam penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan; (2) Mengetahui kompetensi dan tujuan yang dapat dikuasai peserta didik dan kompetensi yang belum dikuasai dengan melakukan pembelajaran kembali (*remedial teaching*); (3) Mengetahui peserta didik yang mengikuti kegiatan remedial dan yang mengikuti kegiatan pengayaan serta mengetahui tingkat kesulitan belajar yang dihadapi (4) Sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi yang telah dilaksanakan.

b. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang relatif baru yang perlu diterapkan untuk mengetahui efektifitasnya. Penelitian tentang penerapan pembelajaran kooperatif telah dilaksanakan sejak awal tahun 1970-an di

Amerika. Strategi pembelajaran kooperatif didasarkan pada filsafah *Homosocias* artinya makhluk yang mempunyai kecenderungan untuk hidup bersama.

Menurut Slameto (2003 : 38), strategi pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada diri siswa, yaitu dengan mengkondisikan peserta didik dalam suatu group atau kelompok sebagai satu kesatuan dan diberikan tugas untuk dibahas dalam kelompok dengan jalan kerjasama. Dalam pelaksanaannya proses belajar mengajar dilakukan oleh beberapa orang siswa sebagai individu yang belajar dengan cara bekerja sama dalam kelompok kecil maupun kelompok yang lebih besar. Pembelajaran difokuskan pada adanya unsur kerjasama antar individu dalam kelompok. Masing-masing individu saling berperan bekerja sama dan bertanggung jawab atas kelompoknya.

Menurut Oemar Hamalik (1986 : 122), Hubungan interpersonal dalam kelompok, masing-masing individu dipengaruhi oleh individu yang lain dan oleh kelompoknya. Hubungan interpersonal dalam kelompok terdapat berbagai interaksi sosial, yaitu bekerjasama (*cooperation*), kompetisi (*competition*), akomodasi (*accommodation*) Dalam kelompok yang kooperatif/kerjasama, *good* (tujuan) hanya satu yang dapat dirangkum oleh setiap anggota kelompok, jadi pencapaian tujuan hanya mungkin bagi seorang anggota jika yang lain ikut berhasil. Dalam pembelajaran kooperatif, aktivitas dan kreativitas individu sangat diperlukan termasuk hubungan antar pribadi siswa.

Menurut Robert E.Slavin (1995 : 5), ada lima pendekatan strategi pembelajaran kooperatif yang disesuaikan dengan sebagian besar level subyek dan

kelas yaitu: (1) *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*; (2) *Teams Games Tournaments (TGT)*; (3) *Jigsaw II*; (4) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*; (5) *Team Accelerated Instruction (TAI)*.

1) *Student Teams-Achievement Division (STAD)*

Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, sehingga cocok bagi guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif.

Menurut Slavin (1995 : 5), dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD, siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja di dalam kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi pelajaran tersebut. Pada akhirnya siswa diberikan tes yang mana pada saat tes ini mereka tidak dapat saling membantu. Poin setiap anggota tim ini selanjutnya dijumlahkan untuk mendapat skor kelompok. Tim yang mencapai kriteria tertentu diberikan sertifikat atau ganjaran lain. Dalam pembelajaran kooperatif STAD, materi pembelajaran dirancang untuk pembelajaran kelompok. Dengan menggunakan LKS atau perangkat pembelajaran yang lain, siswa bekerja secara bersama-sama untuk menyelesaikan materi. Siswa saling membantu satu sama lain untuk memahami materi pelajaran, sehingga setiap anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran secara tuntas. STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu: (1)

Presentasi Kelas; (2) Kelompok; (3) Kuis (tes); (4) Skor peningkatan individual; (5) Penghargaan kelompok.

Ide utama di balik STAD adalah untuk memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu dalam menuntaskan keterampilan-keterampilan yang dipresentasikan guru. Apabila siswa menginginkan tim mereka mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu tim dalam mempelajari bahan ajar tersebut. Mereka harus memberi semangat teman satu timnya yang melakukan yang terbaik, menyatakan norma bahwa belajar itu penting, bermanfaat, dan menyenangkan. Siswa bekerja sama setelah guru mempresentasikan pelajaran. Mereka dapat bekerja berpasangan dengan cara membandingkan jawaban-jawabannya, mendiskusikan perbedaan yang ada, dan saling membantu satu sama lain saat menghadapi jalan buntu.

Pendekatan, yang dipakai untuk memecahkan masalah, atau mereka dapat saling memberikan kuis tentang materi yang sedang mereka pelajari. Mereka mengajar teman timnya dan mengakses kekuatan dan kelemahannya untuk membantu agar berhasil dalam kuis tersebut, meskipun siswa belajar bersama, mereka tidak boleh saling membantu dalam mengerjakan kuis. Setiap siswa harus menguasai materi tersebut. Tanggung jawab individual ini memotivasi siswa melakukan sebuah pekerjaan tutorial dengan baik dan saling menjelaskan satu sama lain, mengingat satu-satunya cara tim tersebut berhasil jika seluruh anggota tim telah menuntaskan informasi atau keterampilan yang sedang dipelajarinya. Karena skor tim didasarkan pada peningkatan di atas skor mereka yang lalu (kesempatan

yang sama untuk berhasil), semua siswa memiliki peluang menjadi bintang pada suatu minggu tertentu, dengan cara memperoleh skor baik diatas skor terdahulu atau dengan mendapatkan skor sempurna. Skor sempurna selalu menghasilkan poin maksimum tidak memandang berapapun rata-rata skor terdahulu siswa.

2) *Teams Games Tournaments (TGT)*

Langkah-langkah metode kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* sebagai berikut.

Langkah 1: Persentase Kelas

Guru mempersiapkan bahan ajar yang dibutuhkan: Dua LKS untuk tiap tim, dua lembar jawaban untuk tiap tim dan memperkenalkan materi (bahan ajar) melalui persentase kelas, biasanya menggunakan pengajaran langsung atau ceramah. Siswa mengerjakan LKS dalam tim mereka.

Langkah 2: Tim

Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 4 atau 5 orang, pembagian kelompok dilakukan didasarkan pada berbagai pertimbangan-pertimbangan agar diperoleh kelompok yang heterogen. Setiap kelompok siswa dalam suatu tim mengerjakan LKS untuk menuntaskan bahan ajar yang telah diterimanya.

Langkah 3: Permainan

Guru mempersiapkan jenis permainan akademik yang disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari

persentase kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi tiga siswa, tiap siswa mewakili tim yang berbeda.

Langkah 4: Turnamen

Guru mempersiapkan bahan turnamen yang dibutuhkan: Lembar penempatan meja turnamen, dengan penempatan meja turnamen yang telah diisi. satu kopi lembar permainan dan kunci lembar permainan untuk tiap meja turnamen, Satu lembar skor permainan, satu tumpuk kartu-kartu bernomor yang sesuai dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan untuk tiap meja. Aturan Permainan: Pemain pertama mengambil kartu bernomor dan menemukan pertanyaan yang sesuai dengan lembar permainan. Membaca pertanyaan tersebut dengan keras, memberi jawaban. penantang pertama: setuju dengan pembaca atau menantang dan memberi jawaban, demikian juga penantang kedua. Mencocokkan jawaban. pemain yang menjawab benar akan menyimpan kartu tersebut. Apabila ada penantang yang menjawab salah ia akan mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya (bila ada) ke tumpukan kartu. Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ke tumpukan. Langkah ini dilakukan sampai akhir pelajaran, atau tumpukan kartu telah habis. Pada akhir turnamen hitunglah banyaknya kartu yang diperoleh tiap siswa, siswa yang memperoleh skor tertinggi mendapat poin 60, tingkatan berikutnya masing-masing 50, 40 dan 20.

Langkah 5: Penghargaan Tim

Guru menghitung skor tim dan siapkan sertifikat tim atau tuliskan hasil turnamen yang diumumkan pada papan buletin. (Kriteria rata-rata tim: tim baik = 40, tim hebat = 45, tim super = 50).

3) Teknik Mozaik II (Jigsaw II)

Slavin (1995 : 7) memodifikasi teknik mozaik yang dikembangkan oleh Aronson. Dalam teknik mozaik II ini siswa diberi bahan ajar yang sama dan mereka mempelajari bahan tersebut bersama-sama. Akan tetapi, masing-masing kelompok diberi tugas untuk membahas topik tertentu secara mendalam, sehingga setiap kelompok dapat dianggap “ahli” (*expert*) dalam topik tertentu. Ketua kelompok kemudian diminta berkumpul untuk membentuk kelompok ahli, dan masing-masing ketua kelompok menyampaikan bahan ajar (*peer teaching*) yang telah dibahas di dalam kelompoknya. Selanjutnya, ketua kelompok diminta kembali ke kelompoknya semula untuk menyampaikan materi yang diperolehnya di dalam kelompok ahli tadi. Setelah bahan ajar yang diperoleh dari guru dibahas dalam kelompok umum dan di dalam kelompok ahli, murid-murid memperoleh pertanyaan (*quizzes*). Semakin banyak anggota sebuah kelompok menjawab dengan benar pertanyaan-pertanyaan guru, maka semakin besar poin yang didapat oleh sebuah kelompok. Selanjutnya, prestasi yang dicapai oleh sebuah kelompok dicatat di dalam jurnal kelas. Kelompok yang mendapatkan prestasi baik mendapat catatan khusus dari guru. Catatan dan pujian inilah yang dianggap mampu memberikan motivasi belajar kepada murid.

4) Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)

Menurut Robert E. Slavin, (2008 : 16) CIRC adalah program pendalaman untuk pengajaran membaca dan menulis tingkatan diatas dasar dan menengah. Di CIRC guru menggunakan novel. Mereka menggunakan atau tidak membaca secara berkelompok, sebagai kelas membaca secara tradisional. Siswa ditugaskan membentuk tim berpasangan dari dua atau lebih level membaca yang berbeda. Siswa bekerja secara berkelompok dalam tim mereka pada serangkaian aktivitas yang bertahap, termasuk membaca dari yang satu ke lainnya, membuat prediksi tentang bagaimana cerita narrative diselesaikan, merangkum cerita dari cerita yang satu ke lainnya, menulis respons terhadap cerita dan mempraktekkan ejaan, *decoding*, dan perbendaharaan kata. Siswa juga bekerja dalam tim mereka untuk memahami ide pokok dan kemampuan pemahaman yang lain. Selama periode seni bahasa, siswa ke tahap pekerjaan menulis, menulis draft, memperbaiki dan mengedit satu pekerjaan ke pekerjaan yang lain, dan menyiapkan publikasi tim atau buku kelas.

5) *Team Assisted Individualization (TAI)*

Versi belajar kelompok yang ketiga ini juga diorganisasikan seperti STAD. Perbedaannya dengan versi pertama terletak pada ketidaksamaan bahan pelajaran bidang matematika yang diterima oleh siswa pada masing-masing kelompok. Selanjutnya, setelah siswa mempelajari bahan yang diterimanya, mereka diberi tes diagnostik seri matematika. Melalui tes berseri kesulitannya yang telah dibuat bertingkat ini, siswa dapat memacu tingkat kemampuannya sesuai dengan kemampuannya sendiri. Siswa baru boleh mengangambil tes berikutnya jika tes

sebelumnya telah dikerjakan dengan benar. Namun, di dalam TAI ini tetap ada upaya guru mendorong anggota kelompok untuk membantu anggota kelompok yang lain di dalam grup-nya untuk maju bersama. Kemajuan yang dialami oleh anggota-anggota kelompok menjadi poin bagi kelompoknya. Artinya, semakin anggota kelompok menyelesaikan seri soal-soal dengan benar, dan semakin tinggi peringkat seri yang berhasil diselesaikan, maka akan semakin besar pula poin yang diraih oleh sebuah kelompok. Oleh karena TAI ini mengontrol kemajuan siswa melalui seri tes, guru mempunyai banyak waktu untuk mengamati kemajuan siswa. Karenanya, guru mempunyai waktu yang cukup untuk memberikan bimbingan secara individual kemampuan murid-murid yang mempunyai persoalan.

Setiap strategi Pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, pasti ada kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan strategi pembelajaran kooperatif adalah:

- 1) Menumbuhkan sikap kerja sama antar sesama.
- 2) Menumbuhkan sikap kompetitif diantara siswa.
- 3) Memupuk sikap gotong-royong, demokratis toleransi, kepekaan sosial, dan saling menghargai.
- 4) Memupuk keterampilan dalam mengadakan interaksi sosial.
- 5) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keberanian dalam proses pembelajaran.
- 6) Menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Kelemahan strategi pembelajaran kooperatif adalah:

- 1) Kesulitan dalam memahami kemampuan individu yang sebenarnya.
- 2) Siswa yang berkemampuan rendah merasa minder dalam proses pembelajaran.
- 3) Munculnya siswa yang bergantung kepada siswa yang lain.
- 4) Adanya siswa yang tidak senang untuk bekerja sama dengan temannya.

Dari uraian di atas dapat ditarik simpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas kepada siswa untuk bekerjasama dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Student Teams-Achievement Division (STAD)* yang diakomodasikan oleh peneliti.

Langkah-langkah strategi pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini adalah:

- (1) Guru mengelompokkan siswa dalam tim belajar yang beranggotakan empat orang dari berbagai jenis kelamin dan etnis.
- (2) Guru menyampaikan materi pelajaran dan lembar tugas.
- (3) Siswa belajar dalam tim mereka, untuk menyalurkan bahwa seluruh anggota tim sudah menguasai pelajaran dengan diskusi kelompok.
- (4) Seluruh siswa mengerjakan materi pelajaran dengan salah satu anggota kelompok ditugasi untuk menjadi pakar dari beberapa aspek yang bersumber dari buku bacaan, kemudian mengajarkan kepada anggotanya.
- (5) Guru melakukan penilaian secara kelompok.
- (6) Siswa saling memberi semangat dan bantuan antara yang satu dengan yang lainnya, untuk giat belajar agar kelompoknya sukses.

c. Strategi Pembelajaran Individual

Kemampuan siswa sebagai individual berbeda antara yang satu dengan yang lain. Perbedaan-perbedaan tampak pada minat belajar, motivasi belajar, perhatian, cara belajar, dan kreativitas belajar. E.Mulyasa (2007 : 40), mengatakan pembelajaran individual merupakan pergeseran dari pembelajaran kelompok yang secara teoritis mendasari kurikulum berbasis kompetensi.

Menurut Winkel (1989 : 262-263), pengajaran individual atau pengajaran perseorangan (*individual instruction*), menunjuk pada suatu siasat untuk mengatur kegiatan mengajar-belajar sedemikian rupa, sehingga setiap siswa mendapat perhatian lebih banyak dari pada yang dapat diberikan dalam rangka pengelolaan kegiatan mengajar-belajar dalam kelompok siswa yang besar. Sedangkan menurut James D Russell yang dikutip oleh Vembriarto (1985 : 10), pengajaran individual adalah pengajaran yang diselenggarakan sedemikian rupa sehingga tiap-tiap siswa terlibat setiap saat dalam proses belajar itu dengan hal-hal yang paling berharga bagi dirinya sebagai individu.

Menurut Nasution (1992 : 71), prinsip dari strategi pembelajaran individual adalah pengajaran untuk tiap-tiap individu yang disusun menurut langkah-langkah sebagai berikut. (a) apa yang akan kita ajarkan kepada siswa, (b) bilamana ia telah menguasainya, (c) apa yang telah dikuasai siswa tentang bahan yang akan diberikan, dan (d) apa yang masih harus dipelajari oleh siswa. Menurut Gagne dan Briggs (1979 : 262), menyarankan untuk mengembangkan pembelajaran individual

harus didukung dengan sistem yang memungkinkan semua siswa bekerja secara obyektif dalam kebutuhan individual. Oleh karena itu strategi pembelajaran individual seyogyanya dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip yang sama dengan model lainnya.

Berikut ini adalah Pendekatan Strategi pembelajaran individual, antara lain:

a) Strategi Pembelajaran Tuntas

Belajar tuntas berasumsi bahwa di dalam kondisi yang tepat semua siswa mampu belajar dengan baik, dan memperoleh hasil yang maksimal terhadap seluruh materi yang dipelajari. Agar semua siswa memperoleh hasil belajar secara maksimal, pembelajaran harus dilaksanakan dengan sistematis. Kesistematiskan akan tercermin dari strategi pembelajaran yang dilaksanakan, terutama dalam mengorganisir tujuan dan bahan belajar, melaksanakan evaluasi dan memberikan bimbingan terhadap peserta didik yang gagal mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Tujuan pembelajaran harus diorganisir secara spesifik untuk memudahkan pengecekan hasil belajar, bahan perlu dijabarkan menjadi satuan-satuan belajar tertentu, dan penguasaan bahan yang lengkap untuk semua tujuan setiap satuan belajar dituntut dari para peserta didik sebelum proses belajar melangkah pada tahap berikutnya. Evaluasi yang dilaksanakan setelah para siswa menyelesaikan suatu kegiatan belajar tertentu merupakan dasar untuk memperoleh balikan (*feedback*). Tujuan utama evaluasi adalah memperoleh informasi tentang pencapaian tujuan dan penguasaan bahan oleh siswa. Hasil evaluasi digunakan

untuk menentukan dimana dan dalam hal apa para peserta didik perlu memperoleh bimbingan dalam mencapai tujuan, sehingga seluruh siswa dapat mencapai tujuan, dan menguasai bahan belajar secara maksimal (belajar tuntas).

Strategi belajar tuntas meliputi tiga bagian, yaitu: (a) mengidentifikasi pra-kondisi; (b) mengembangkan prosedur operasional dan hasil belajar; dan (c) implementasi dalam pembelajaran klasikal dengan memberikan “bumbu” untuk menyesuaikan dengan kemampuan individual, yang meliputi: (a) *corrective technique* yaitu semacam pengajaran remedial, yang dilakukan memberikan pengajaran terhadap tujuan yang gagal dicapai siswa, dengan prosedur dan metode yang berbeda dari sebelumnya; dan (b) memberikan tambahan waktu kepada siswa yang membutuhkan (sebelum menguasai bahan secara tuntas). Belajar tuntas banyak diimplementasikan dalam pembelajaran individual. Sistem belajar tuntas mencapai hasil yang optimal ketika ditunjang oleh sejumlah media, baik hardware maupun software, termasuk penggunaan komputer untuk mengefektifkan proses belajar.

Sebagai guru yang dalam mengajar menggunakan pendekatan *mastery learning* apabila menemukan siswanya mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam menangkap pelajaran, hendaknya guru benar-benar memahami apa saja variabel-variabel belajar tuntas. Adapun variabel-variabel belajar tuntas antara lain: bakat siswa, ketekunan belajar, kualitas pembelajaran, kesempatan yang tersedia untuk belajar dalam memahami mata pelajaran, bidang studi, atau pokok bahasan yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitannya.

b) Pembelajaran Partisipatif (*Participative Teaching and Learning*)

Pembelajaran Partisipatif (*Participative Teaching and Learning*) merupakan model pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Indikator pembelajaran partisipatif, yaitu: (1) Adanya keterlibatan emosional dan mental siswa; (2) Adanya kesediaan siswa untuk memberikan kontribusi dalam pencapaian tujuan; (3) Dalam kegiatan belajar terdapat hal yang menguntungkan siswa

c) Pembelajaran Dengan Modul

Modul adalah suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk digunakan oleh siswa, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para guru. Pembelajaran dengan sistem modul memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Setiap modul harus memberikan informasi dan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh siswa, bagaimana melakukan, dan sumber belajar apa yang harus digunakan.
- 2) Modul merupakan pembelajaran individual, sehingga mengupayakan untuk melibatkan sebanyak mungkin karakteristik siswa. Dalam setiap modul harus: (a) memungkinkan siswa mengalami kemajuan belajar sesuai dengan kemampuannya; (b) memungkinkan siswa mengukur kemajuan belajar yang telah diperoleh; dan (c) memfokuskan siswa pada tujuan pembelajaran yang spesifik dan dapat diukur.

- 3) Pengalaman belajar dalam modul disediakan untuk membantu peserta mencapai tujuan pembelajaran seefektif dan seefisien mungkin, serta memungkinkan siswa untuk melakukan pembelajaran secara aktif, tidak sekedar membaca dan mendengar tapi lebih dari itu.
- 4) Materi pembelajaran disajikan secara logis dan sistematis, sehingga siswa dapat mengetahui kapan dia memulai dan mengakhiri suatu modul, serta tidak menimbulkan pertanyaan mengenai apa yang harus dilakukan atau dipelajari.
- 5) Setiap modul memiliki mekanisme untuk mengukur pencapaian tujuan belajar siswa, terutama untuk memberikan umpan balik bagi siswa dalam mencapai ketuntasan belajar.

d) Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Kondisi- kondisi umum yang merupakan syarat bagi timbulnya kegiatan inkuiri bagi siswa, yaitu: (a) aspek sosial di dalam kelas dan suasana bebas-terbuka dan permisif yang mengundang siswa berdiskusi; (b) berfokus pada hipotesis yang perlu diuji kebenarannya; dan (c) penggunaan fakta sebagai evidensi dan di dalam

proses pembelajaran dibicarakan validitas dan reliabilitas tentang fakta, sebagaimana lazimnya dalam pengujian hipotesis,

Dari beberapa pendapat dan uraian tersebut di atas dapat ditarik simpulan bahwa strategi pembelajaran individual adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kebebasan belajar, sehingga siswa bebas mempelajari bahan sesuai dengan kemauan dan kemajuan yang dimiliki.

Strategi pembelajaran individual dalam penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran individual dengan sistem belajar tuntas, prinsip-prinsipnya:

- 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja/belajar menurut kecepatan masing-masing.
- 2) Membuka kesempatan bagi siswa untuk mencapai tingkat penguasaan penuh atas bahan yang dipelajari/dikerjakan.
- 3) Mendorong siswa untuk mengembangkan pemikirannya, berinisiatif dan mengatur diri sendiri dalam kegiatannya.
- 4) Membiasakan untuk menilai dirinya sendiri guna mempertinggi motivasi belajar.
- 5) Evaluasi dilakukan secara individual untuk mengetahui dengan segera hasil yang dicapai sebagai penguatan bagi siswa dan guru, serta untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang diperbuat oleh siswa.

Langkah-langkah strategi pembelajaran individual dengan belajar tuntas dalam penelitian ini adalah:

- 1) Guru menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa secara individual.
- 2) Siswa mempelajari bahan pembelajaran yang diberikan guru.
- 3) Siswa mengerjakan tugas secara obyektif.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai kecepatan mereka masing-masing.
- 5) Siswa mempunyai kesempatan untuk mencapai tingkat penguasaan penuh atas bahan yang dipelajari.
- 6) Guru mendorong siswa untuk mengembangkan pemikirannya, berinisiatif, dan mengatur diri sendiri dalam kegiatan pembelajaran
- 7) Guru melakukan penilaian secara individual untuk mengetahui hasil yang dicapai guna memperbaiki kesalahan yang dilakukan.

3. Pembelajaran Sejarah

Menurut Akhmad Rohani (2000 : 64). pembelajaran merupakan serangkaian aktifitas belajar mengajar, yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan diakhiri dengan tindakan evaluasi, yang selanjutnya diadakan tindakan perbaikan atau pengayaan. Pengajaran juga merupakan suatu sistem, di mana dalam sistem tersebut ada seperangkat unsur yang tersusun dalam suatu susunan yang saling berhubungan dan saling menunjang antara unsur yang satu dengan unsure lainnya dalam suatu aktifitas guna mencapai suatu tujuan. Rancangan pengajaran akan mengikuti langkah-langkah yang terdiri dari tujuan, bahan pengajaran, metode yang digunakan, serta evaluasi dari semua proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Menurut I Gde Widja (2002 : 95), pengajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar, di mana seorang guru menerangkan pada siswanya tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau dapat disebut sebagai sejarah, karena sejarah hanya menyangkut peristiwa-peristiwa masa lampau yang penting dan memiliki arti khusus. Menurut Sunaryo (1989 : 80), pengajaran sejarah hendaknya diselenggarakan sebagai suatu aktifitas penggambaran bersama dalam proses belajar mengajar, mulai dari pengajar dan apa yang diajarkan kepada siswa dengan tujuan untuk mencari kebenaran dari ilmu pengetahuan.

Dalam pengajaran sejarah ada tiga hal yang harus dicapai, yaitu kawasan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini didasarkan pada teori Bloom, sedang tujuan pengajaran sejarah itu sendiri pada umumnya untuk membentuk suatu kepribadian siswa sebagai warga negara yang baik, menyadarkan siswa untuk mengenal dirinya sendiri serta dapat memberikan perspektif sejarah yang baik dan benar. Menurut Hasibuan (2002 : 42), melalui pengajaran sejarah, orang dapat menemukan dirinya sendiri atau identitas dirinya, sehingga dengan demikian diharapkan akan bisa membawa dirinya ke dalam tatanan kehidupan yang lebih bagus, serta tidak merugikan kepentingan orang lain.

Menurut Sartono Kartodirdjo (1992 : 59), makna pengajaran sejarah untuk mengkaji lebih mendalam bentuk proses pengajaran sejarah yang sesuai dengan karakteristik sejarah dan kemungkinan fungsi serta tujuan sejarah tercapai secara maksimal. Fungsi dan tujuan pengajaran sejarah akan tercapai apabila siswa mampu mendalami dan menghayati secara mendalam peristiwa-peristiwa sejarah yang ada

serta mampu mengambil makna dan nilai-nilai dari peristiwa sejarah tersebut. Untuk itu dalam proses pembelajaran sejarah guru harus mampu menghadirkan peristiwa masa lalu dihadapan siswa, sehingga memungkinkan siswa untuk melakukan pengamatan secara langsung dan pengkajian secara mendalam terhadap peristiwa-peristiwa tersebut. Untuk mewujudkan proses pembelajaran tersebut tentunya sangat tidak mungkin, karena terbentur pada sifat dari peristiwa itu sendiri.

Menanggapi hal tersebut Slameto (2002 : 53), menganjurkan agar membuang cara mengajar yang mengutamakan fakta sejarah, karena pengajaran sejarah yang terbatas pada fakta-fakta sejarah akan mematikan segala minat siswa terhadap sejarah. Oleh karena itu ia menyarankan agar pembelajaran disekolah-sekolah dikembangkan metode riset yang memungkinkan para siswa terlibat langsung sebagai peserta dan pelaku dalam kegiatan dan penemuan dan pengkajian sejarah. Pengembangan proses pembelajaran sejarah dengan metode riset tersebut merupakan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya kemajuan pemikiran tentang pembelajaran sejarah dan upaya memaksimalkan pencapaian tujuannya.

Menurut Moedjiono (1995 : 37), mengemukakan tiga pandangan tentang tujuan kurikulum pendidikan sejarah di sekolah, yaitu pandangan perenialisme, esensialisme, dan rekontruksi sosial. Pandangan perenialisme merupakan pandangan tradisional yang beranggapan bahwa pendidikan sejarah merupakan wahana untuk " *transmission of cultur.* " Menurut pandangan ini pendidikan sejarah hendaknya dapat mengembangkan kemampuan siswa ke arah penghargaan terhadap

hasil karya agung bangsa di masa lampau, memupuk rasa bangga sebagai bangsa, rasa cinta tanah air, persatuan dan kesatuan nasional. Pandangan esensial beranggapan bahwa kurikulum sejarah di sekolah hendaknya mengembangkan pendidikan sejarah sebagai disiplin ilmu dan bukan hanya terbatas pada penyampaian fakta sejarah, tetapi harus mengembangkan kemampuan intelektual keilmuannya dan mampu berpikir kritis dan analitis. Sedang pandangan rekonstruksi sosial menekankan pendidikan sejarah harus dikaitkan dengan kehidupan masa kini dengan berbagai permasalahannya, diharapkan siswa dapat menggunakan pengetahuan dan pemahaman kecenderungan-kecenderungan di masa lampau sebagai pelajaran untuk mengkaji dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dan lebih lanjut siswa akan memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan masyarakat.

Menurut I Gde Widja (2002 : 17), guru sejarah hendaknya menjadi pengabdian perubahan, artinya guru-guru sejarah harus menyadari bahwa salah satu ciri khas sejarah yaitu adanya perubahan, cara mengajar yang hanya berkisar pada materi teks saja akan menyebabkan siswa terasing dari permasalahan masyarakat. Konsekwensinya guru sejarah perlu mengembangkan apa yang disebut “ *History beyond the classroom* “.

Pelajaran Sejarah di SD merupakan bagian dari mata pelajaran IPS yang mempunyai posisi yang sangat penting dengan mata pelajaran yang lain. Pengajaran Sejarah di tingkat pendidikan dasar berfungsi menumbuhkan rasa kebangsaan dan bangga terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa

kini, sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air (Depdikbud, 1994 : 74).

Berkaitan dengan ilmu pengajaran sejarah untuk meningkatkan proses penyadaran kolektif, yaitu strategi pembelajaran, metode mengajar dan persoalan yang kedua mengenai substansi yaitu silabus materi yang harus diajarkan.

Landasan dasar menurut I Gde Widja (2002 : 68-69) yaitu: (1) Perlu ditekankan strategi dasar berupa penanaman nilai yang dinamis progresif. Artinya dalam proses pembelajaran tidak sekedar penanaman nilai-nilai masa lampau sehingga siswa terpesona dan terpaku atas kegemilangan masa lampau, melainkan nilai-nilai masa lampau diperlukan untuk menjadi kekuatan motivasi menghadapi tantangan masa depan.; (2) Perlu dikembangkan pembelajaran yang tidak hanya berhubungan dengan simbol-simbol nilai abstrak, tetapi juga berkaitan dengan daya/cipta/kreatifitas di semua aspek budaya dan bidang iptek; (3) Pengembangan strategi pembelajaran sejarah yang secara langsung atau tidak langsung mampu menggugah potensi produktif berpikir siswa yang mengandung antara lain: sikap kritis menerima uraian guru, mampu berpikir konsep, kreativitas menemukan informasi tangan pertama, sikap mandiri, dan terbuka; (4) Pengembangan peningkatan kompetensi profesionalisme guru sejarah, pengetahuan kesejarahan yang luas, mendalam dan *up to date*, keterampilan yang tinggi dalam pemilihan strategi pembelajaran dan kreatif inovatif serta antisipatif tuntutan masa depan.

Dalam hubungannya dengan didaktik sejarah adalah substansi pengajaran sejarah. Menurut Sartono Kartodirdjo, (1992 : 256-257), ada beberapa prinsip

dalam pemilihan substansi materi dalam didaktik sejarah; (1) Pendekatan lokosentris, mulai mengenal lokasi sejarah di sekitarnya; (2) Pendekatan konsentris, mulai lingkungan dekat meluas ke lingkungan nasional atau internasional; (3) Temasentris, memilih tema tertentu yang menarik sekitar pahlawan atau monument; (4) Kronologis, uraian kejadian menurut waktu; (5) Tingkatan presentasi dari yang deskriptif-naratif ke deskriptif-analitis; (6) Sejarah garis besar dan menyeluruh.

Menurut Joko Suryo, (dalam historika, 1985 : 9) ditinjau dari penggunaannya, sejarah dapat dibedakan atas sejarah empiris dan sejarah normatif.

Dijelaskan lebih lanjut oleh Joko Suryo:

Sejarah empiris, menyajikan substansi kesejarahan yang bersifat empirik dan akademik untuk digunakan dalam tujuan yang bersifat ilmiah. Sejarah normatif, menyajikan substansi kesejarahan yang dipilih menurut ukuran nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan penggunaan yang bersifat normatif. Sebagai sarana pendidikan, pengajaran sejarah termasuk sejarah normatif, karena substansi tujuan dan sarananya lebih ditujukan pada segi-segi normatif yaitu segi nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Dengan demikian pengajaran sejarah dapat dikatakan pula sebagai sejarah pragmatis, yaitu jenis sejarah yang digunakan untuk tujuan-tujuan praktis atau pragmatis.

Menurut pendapat Daldjoeni (1990 : 80), bahwa dari segi pandangan pedagogis pengajaran sejarah dapat dikatakan bermanfaat manakala siswa secara akali dapat menerapkan pengetahuan yang diterimanya untuk menangani permasalahan yang muncul disekitarnya. Pandangan esensial beranggapan bahwa kurikulum sejarah di sekolah hendaknya mengembangkan pendidikan sejarah sebagai disiplin ilmu dan bukan hanya terbatas pada penyampaian fakta sejarah, tetapi harus mengembangkan kemampuan intelektual keilmuannya dan mampu

berpikir kritis dan analitis. Sedang pandangan rekonstruksi sosial menekankan pendidikan sejarah harus dikaitkan dengan kehidupan masa kini dengan berbagai permasalahannya, diharapkan siswa dapat menggunakan pengetahuan dan pemahaman kecenderungan-kecenderungan di masa lampau sebagai pelajaran untuk mengkaji dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dan lebih lanjut siswa akan memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan masyarakat.

Dari beberapa pendapat mengenai komponen pengajaran sejarah dapat disimpulkan bahwa unsur yang harus ada dalam proses belajar mengajar IPS sejarah meliputi: tujuan, siswa, guru, bahan pelajaran dan sumber bahan, metode, alat dan evaluasi.

Dalam penelitian ini pendidikan sejarah hendaknya dapat mengembangkan kemampuan siswa ke arah penghargaan terhadap hasil karya agung bangsa di masa lampau, memupuk rasa bangga sebagai bangsa, rasa cinta tanah air, persatuan dan kesatuan nasional.

Unsur-unsur yang ada dalam proses pembelajaran IPS sejarah dalam penelitian ini adalah:

a) Tujuan

Tujuan adalah cita-cita yang ingin dicapai dari suatu pelaksanaan kegiatan. Tujuan dalam proses pembelajaran merupakan unsur pertama yang harus ditetapkan terlebih dahulu dalam proses pembelajaran, yang fungsinya sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Tujuan ini merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang akan dicapai dan dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses

dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang penampilan perilaku (*performance*) siswa yang kita harapkan setelah mereka mempelajari bahan pelajaran yang kita sajikan.

b) Siswa

Siswa merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran karena merupakan subyek atau pelaku dan sekaligus sebagai obyek dalam proses pembelajaran. Karakteristik dan perbedaan individu perlu mendapat perhatian dari guru agar proses pembelajaran dapat berhasil secara optimal.

c) Guru

Guru merupakan penanggungjawab keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran sejarah, guru sejarah dituntut memiliki kemampuan yang khusus dan berbeda dengan guru mata pelajaran yang lain., hal ini sebagai karakteristik tersendiri dari mata pelajaran yang mata pelajaran sejarah. Guru merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting peranannya, untuk itulah guru sejarah harus memiliki berbagai kemampuan, yaitu kemampuan umum, meliputi penguasaan bahan, pengelola proses belajar, memilih strategi pembelajaran, memilih dan menggunakan media, melaksanakan evaluasi, memberikan bimbingan, melaksanakan administrasi sekolah. Di samping itu guru juga harus memiliki kemampuan khusus yaitu pemantapan profesi pengajar sejarah yang berupa sosok guru sejarah.

d) Bahan Pelajaran dan Sumber Bahan

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Sumber bahan adalah salah satu sumber belajar bagi siswa. Bahan yang disebut sebagai sumber belajar (pengajaran) adalah sesuatu yang membawa pesan untuk pembelajaran, dan merupakan unsur inti yang ada di dalam proses pembelajaran, karena bahan pelajaran itu yang diupayakan untuk dikuasai siswa. Bahan pelajaran yang digunakan berupa buku paket untuk dikonsumsi siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Sumber bahan adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pelajaran terdapat untuk belajar siswa. Sumber bahan merupakan materi/bahan untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi siswa. Sumber belajar terdapat di mana-mana, kreativitas guru dapat memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan adalah buku perpustakaan, buku paket, majalah, lingkungan, peta, atlas dan museum.

e) Metode

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya secara bervariasi yang disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai setelah pembelajaran selesai. Dalam proses pembelajaran ini, tidak terpaku dengan satu metode tetapi menggunakan metode secara bervariasi agar proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat menarik siswa.

f) Alat

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Alat yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran mempunyai fungsi: alat sebagai perlengkapan dan alat sebagai pembantu mempermudah mencapai tujuan. Alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran ini adalah berupa globe, gambar peninggalan agama Budha, agama Hindu dan peninggalan agama Islam, slide, diagram, video.

g) Evaluasi

Kegiatan pembelajaran yang memuat tindakan interaksi antara guru dan siswa yang berorientasi pada sasaran belajar dan berakhir pada kegiatan evaluasi. Evaluasi berarti penentuan sampai seberapa jauh sesuatu berharga, bernilai atau bermutu. Evaluasi terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa dan terhadap proses pembelajaran mengandung penilaian terhadap hasil belajar dan penilaian terhadap proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran tidak hanya menilai hasil belajar siswa sebagai pembelajar, tetapi juga melakukan pengkajian terhadap keseluruhan komponen yang ada dalam pengajaran, baik masukan maupun keluaran. Peninjauan evaluasi yang memusatkan perhatian pada produk atau efek yang dihasilkan oleh siswa, sesuai dengan tujuan yang dicapai disebut sebagai evaluasi produk. Sedangkan evaluasi yang memusatkan pada komponen-komponen pada proses pembelajaran yang meliputi proses didaktik, metode penyampaian, media pengajaran, materi pelajaran, disebut evaluasi proses. Evaluasi

proses dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan komponen-komponen pengajaran.

4. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Sepanjang sejarah kehidupan manusia, kreativitas telah ada bersamaan dengan keberadaan manusia. Setiap individu manusia memiliki kreativitas hanya tinggi dan rendahnya kreativitas tidak sama. Menurut Treffinger yang dikutip Reni Akbar Hawadi dkk, (2001 : 130) menjelaskan bahwa tidak ada seorangpun yang tidak memiliki kreativitas.

Menurut Gordon yang dikutip Joyce dan Weil (1996 : 240), kreativitas adalah pengembangan dari pola mental yang baru. Menurut George J. Seidel yang dikutip Julius Candra (2000 : 15), kreativitas adalah kemampuan untuk menghubungkan dan mengaitkan, kadang-kadang dengan cara yang ganjil, namun mengesankan, dan ini merupakan dasar pendayagunaan kreatif dari daya rokhani manusia dalam bidang atau lapangan manapun. Sedangkam menurut Utami Munandar (1999 : 47), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. J.Kaloh (2002 : 16), berpendapat bahwa kreativitas adalah aktivitas yang dinamis, yang melibatkan proses mental, baik secara sadar maupun di bawah sadar atau berupa kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Utami Munandar (1999 : 88), ciri-ciri *aptitude* adalah yang berhubungan dengan kognisi, dengan proses berpikir, sedangkan *non aptitude* adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan. Kedua jenis kreativitas itu diperlukan agar perilaku kreatif dapat terwujud.

Menurut J. Kaloh (2002 : 118), terdapat sifat-sifat pribadi yang dapat mendorong kreativitas adalah: (1) Gemar mencoba-coba; (2) Penuh perhatian/memperhatikan sesuatu dengan cara yang tidak biasa; (3) Penuh keingintahuan; (4) Dapat menerima dan memahami perbedaan; (5) Toleransi terhadap kekaburan; (6) Bersedia menghadapi resiko; (7) Bebas dalam menilai (8) Mandiri yakin pada dirinya sendiri; (9) Gigih; (10) Peka dan tanggap terhadap masalah-masalah; (11) Mahir dan berkemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan baru; (12) Fleksibilitas; (13) Orisinal; (14) Tanggap terhadap perasaan-perasaan; (15) Terbuka bagi fenomena yang tidak disadari; (16) Tidak takut akan kegagalan; (17) Kemampuan untuk berkonsentrasi; (18) Berpikir mengenai citra pribadi; (19) Selektivitas.

c. Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS Sejarah

Kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif yang dapat dimanifestasikan dalam cakupan kemampuan kreatif dengan ciri-ciri *aptitude* meliputi ; kelancaran, keluwesan, keaslian, dan orisinalitas berpikir, dan ciri-ciri

non aptitude meliputi : rasa ingin tahu, senang bertanya, dan selalu ingin mengembangkan pengalaman baru.

Menurut Wallas yang dikutip Reni Akbar Hawadi (2001 : 23), Proses kreatif terjadi melalui empat tahap yaitu: (1) Persiapan adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah, dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapinya; (2) Inkubasi, adalah tahap dieraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar, tahap ini berlangsung dalam waktu yang tidak menentu, bisa lama dan juga bisa hanya sebentar; (3) Tahap iluminasi, yaitu munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah, dalam hal ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan, dan (4) Verifikasi, adalah penarikan kesimpulan, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita. Menurut Utami Munandar (1999 : 70), berbagai hal yang dilakukan sebagai syarat pembentukan suasana pembelajaran yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, maka perlu dipahami secara konseptual dan untuk diterapkan dalam praktik pembelajaran, sehingga siswa memperoleh prestasi belajar yang optimal.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semua itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dalam

pembelajaran IPS sejarah, kreativitas berwujud proses berpikir kreatif yang dimanifestasikan dalam cakupan kemampuan kreatif dengan ciri-ciri *aptitude* meliputi: kelancaran, keluwesan, keaslian, dan orisinalitas berpikir, dan ciri-ciri *non aptitude* meliputi: rasa ingin tahu, senang bertanya, dan selalu ingin mengembangkan pengalaman baru.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kreativitas atau tinggi rendahnya kreativitas belajar digunakan tes skala sikap kreatif, dengan pertimbangan bahwa perilaku kreatif tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (kognitif), tetapi juga sikap kreatif (afektif). Konsep kreativitas dijabarkan ke dalam komponen-komponen atau ciri-ciri kreativitas yang kemudian dibuat instrumen dalam bentuk pertanyaan/ Pernyataan kepada siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bagyo Sucahyo tahun 2003 dalam tesisnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Individual serta Sikap Penerimaan Siswa Kepada Guru terhadap Prestasi Belajar Pendidikan dan Pelatihan Pekerjaan Logam Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan” diperoleh hasil bahwa ada pengaruh model belajar terhadap prestasi belajar dengan menunjukkan $F_{hitung} = 9,788$ dan $F_{tabel} = 4,05$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara model belajar terhadap prestasi belajar Pendidikan dan Pelatihan Pekerjaan Logam Dasar Siswa Sekolah Menengah

Kejuruan dari siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif lebih baik, dari pada siswa yang belajar dengan model Pembelajaran Individual.

Relevansinya dengan penelitian ini adalah hasil penelitian tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah ditinjau dari Kreativitas Belajar siswa SD Negeri gugus Pattimura, membuktikan bahwa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif di SD, prestasi belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran individual, karena dalam penerapan strategi pembelajaran kooperatif siswa dilatih untuk bekerjasama memecahkan masalah yang dihadapi sehingga dapat saling bertukar pendapat dan saling bertukar pengalaman. Ada pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS sejarah di SD, karena dengan kreativitas belajar tinggi, siswa akan berinovasi dalam belajar dan dapat memunculkan ide baru.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini dilakukan terhadap siswa Sekolah Dasar dengan hasil penelitian tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah ditinjau dari Kreativitas Belajar siswa SD, diperoleh hasil bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS sejarah ditinjau dari kreativitas belajar siswa, dengan menunjukkan $F_{hitung} = 6,896$ dan $F_{tabel} = 4,02$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, sedang pada penelitian terdahulu dilakukan terhadap siswa Sekolah Menengah Kejuruan diperoleh hasil bahwa ada pengaruh model belajar terhadap prestasi belajar dengan menunjukkan $F_{hitung} = 9,788$ dan $F_{tabel} = 4,05$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

C. Kerangka Berpikir

1. Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah

Strategi pembelajaran adalah kegiatan guru dalam proses belajar mengajar yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada siswa. Strategi pembelajaran yang baik adalah yang dapat menjamin tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif, efisien dan ekonomis. Strategi pembelajaran yang baik, harus dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik, mental, intelektual maupun sosial. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaksa menggunakan salah satu strategi pembelajaran saja, melainkan dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran sehingga jalannya proses pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik. Ketika guru mengajar dalam salah satu kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tentu saja perhatian guru di dalam pengelolaan kelas ditujukan pada adanya kerjasama antar masing-masing individu dalam kelompok kecil atau kelompok yang lebih besar agar terjadi interaksi edukatif secara terus menerus. Dalam kelompok ini para siswa belajar dengan cara kerjasama terhadap materi pelajaran diolah secara kerjasama.

Penggunaan Strategi pembelajaran kooperatif diharapkan dapat ditumbuhkembangkan rasa sosial yang tinggi diri setiap siswa, sehingga terbina sikap kesetiakawanan sosial atau kegotong royongan dalam kelompok atau di kelas. Siswa dibiasakan hidup bersama, bekerjasama dalam kelompok, akan menyadari bahwa dirinya ada kekurangan dan kelebihan. Yang mempunyai kelebihan dengan

ikhlas mau membantu mereka yang mempunyai kekurangan, dan yang mempunyai kekurangan dengan rela hati mau belajar pada mereka yang yang memiliki kelebihan, tanpa ada perasaan minder. Walaupun demikian persaingan positif antar individu di dalam kelas tetap terjadi dalam rangka mencapai prestasi belajar yang optimal. Dalam pengelolaan kelas, terutama yang berhubungan dengan penempatan siswa, pendekatan secara kooperatif dalam kelompok sangat diperlukan. Di samping perhatian guru yang ditujukan pada kelas secara keseluruhan, perlu adanya perhatian secara khusus dari masing-masing individu untuk memperhatikan kemampuannya, karena di samping adanya persamaan-persamaan juga ada sejumlah perbedaan pada aspek biologis, intelektual maupun psikologis. Dengan memperhatikan perbedaan-perbedaan individu strategi pembelajaran individual tepat digunakan dalam rangka untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki, sehingga dapat mencapai serta meningkatkan prestasi belajarnya.

Dengan demikian berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, serta terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan kreativitas belajar, diduga berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar IPS sejarah yang optimal.

2. Pengaruh kreativitas terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah.

Prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diri siswa dapat dibedakan atas dua jenis yaitu yang bersumber dari dalam diri manusia yang belajar, yang disebut

sebagai faktor internal, dan faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar, yang disebut sebagai faktor eksternal.

Kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif yang dapat dimanifestasikan dalam cakupan kemampuan kreatif dengan ciri-ciri *aptitude* meliputi: kelancaran, keluwesan, keaslian, dan orisinalitas berpikir, dan ciri-ciri *non aptitude* meliputi : rasa ingin tahu, senang bertanya, dan selalu ingin mengembangkan pengalaman baru. Berbagai hal yang dilakukan sebagai syarat pembentukan suasana pembelajaran yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, maka perlu dipahami secara konseptual dan untuk diterapkan dalam praktik pembelajaran, sehingga siswa memperoleh prestasi belajar yang optimal.

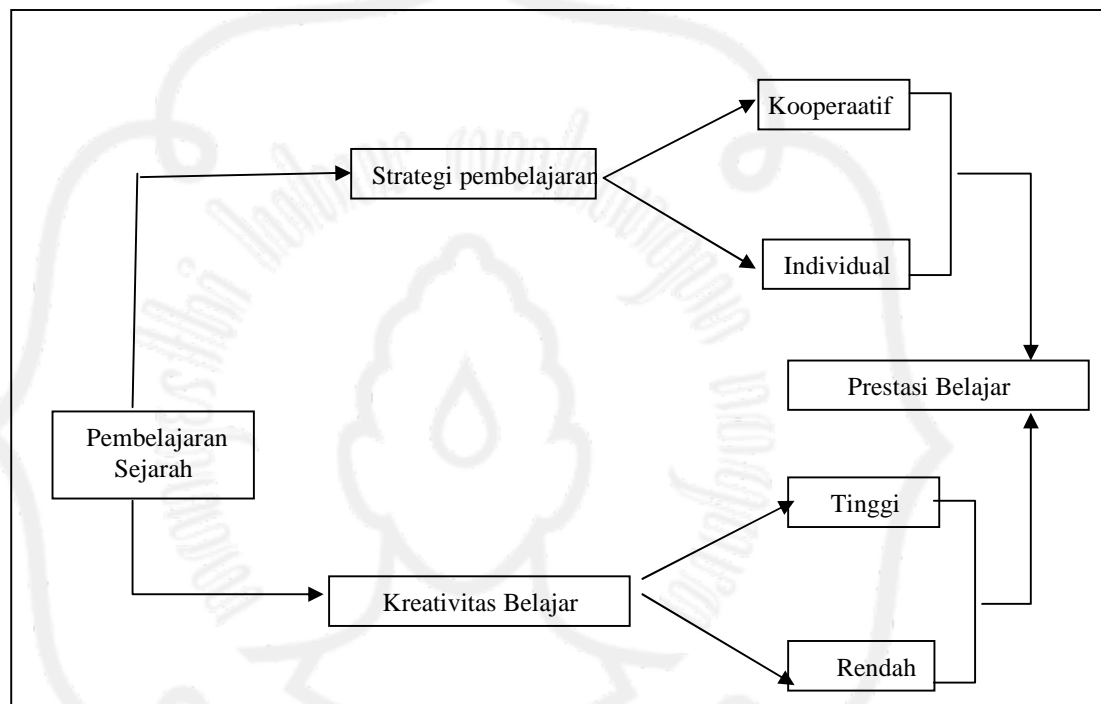
Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar IPS sejarah adalah pembentukan suasana pembelajaran yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, maka perlu dipahami secara konseptual dan untuk diterapkan dalam praktik pembelajaran, sehingga siswa memperoleh prestasi belajar yang optimal.

Dengan demikian berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, dapat diduga dengan suasana pembelajaran yang kondusif akan dapat meningkatkan kreativitas belajar yang pada gilirannya dapat berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar IPS sejarah siswa secara optimal.

3. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah

Kreativitas berkembang akibat adanya suatu masalah yang tidak dapat dipecahkan hanya semata-mata dengan kekuatan fisik dan logika saja pada saat itu. Sebaliknya bila setiap pemecahan masalah dapat diselesaikan hanya dengan melibatkan fisik dan logika saja, tanpa melibatkan daya cipta atau kreasi, maka kreativitas akan sukar berkembang. Cara pembelajaran yang melibatkan fungsi otak yang lebih dalam apalagi bila disertai imajinasi dan perasaan, akan memberikan penghayatan yang dalam dan pembelajaran seperti ini akan memacu ingatan berlangsung lama. Demikian pula dalam mempelajari sejarah yang diawali dengan pemahaman fakta sampai rupa interpretasi sangat diperlukan adanya kreativitas, oleh karena itu kreasi dan imajinasi sangat diperlukan untuk memahami isi dari proses pembelajaran. Strategi dasar pembelajaran sejarah perlu ditekankan pada penanaman nilai yang dinamis progresif dan kreatif. Dalam prospektif ini apabila dalam proses pembelajaran sejarah tidak bisa dihindari mengajak siswa untuk mengambil nilai-nilai dari masa lampau, bukanlah dimaksud agar siswa terpaku dan terpesona pada kegemilangan masa lampau. Tetapi nilai-nilai masa lampau diperlukan untuk menjadi kekuatan motivasi menghadapi tantangan masa depan. Landasan yang perlu dikembangkan adalah strategi pembelajaran yang tidak hanya berhubungan dengan simbol-simbol nilai abstrak dan rasa jiwa saja, tetapi juga berkaitan dengan daya cipta atau kreativitas yang berkembang begitu cepat.

Dengan demikian berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, serta terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif, diduga berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar IPS sejarah yang optimal.



Gambar 1. Skema Kerangka Pikir

D. Pengajuan Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut, dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan pengaruh antara strategi pembelajaran kooperatif dan strategi pembelajaran individual terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS sejarah siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.
2. Ada perbedaan pengaruh antara kreativitas belajar siswa pada kategori tinggi dan kategori rendah terhadap prestasi belajar IPS sejarah siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kudus.
3. Ada interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas belajar dengan prestasi belajar IPS sejarah siswa SD Negeri Kecamatan Dawe Kudus.

B. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen. Menurut Nana Syaodih (2005 : 57), Eksperimen merupakan penelitian yang paling murni kuantitatif karena semua prinsip dan kaidah-kaidah penelitian kuantitatif dapat diterapkan pada metode ini. Disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Sugiyono, (2008 : 13). Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh, *treatment* (perlakuan) tertentu. Eksperimen bersifat *validation* atau menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Variabel yang memberi pengaruh dikelompokkan sebagai variabel bebas (*variabel independen*) dan variabel yang dipengaruhi dikelompokkan sebagai variabel terikat (*variabel dependen*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual terhadap prestasi belajar IPS Sejarah ditinjau dari kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus Pattimura Kecamatan Dawe Kudus.

2. Desain Penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yang melibatkan dua variabel bebas dan satu variabel terikat, desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rancangan faktorial 2x2, dalam penelitian ini kelompok eksperimen

maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, tetapi dipilih secara *purposive* (Sugiyono, 2008 : 116).

Faktor pertama yang merupakan variabel bebas pertama (X_1) yaitu strategi pembelajaran kooperatif dan individual merupakan variabel aktif “yaitu yang dimanipulasi” adalah model yang akan dikembangkan, yakni yang ingin diketahui keefektifannya untuk pembelajaran dan strategi pembelajaran individual yang selama ini sudah digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan pembelajaran kooperatif dan individual adalah kelompok eksperimen, maupun kelompok kontrol. Pengaruh kedua strategi pembelajaran tersebut akan dibandingkan strategi pembelajaran mana yang menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi.

Variabel bebas ke dua (X_2), yaitu kreativitas belajar, untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa digunakan tes dan skala sikap sebagai alat ukur. Kreativitas belajar dengan kategori tingkat tinggi jika skor kreativitas belajar siswa di atas rata-rata maka siswa tersebut dikelompokkan ke dalam kategori tinggi dan jika skor kreativitas belajar siswa di bawah rata-rata, maka siswa tersebut dikelompokkan ke dalam kategori tingkat rendah. Kreativitas merupakan variabel yang diukur tetapi tidak dimanipulasi. Variabel terikatnya (Y) adalah prestasi belajar IPS sejarah siswa, yaitu nilai hasil pekerjaan siswa yang diperoleh setelah siswa menyelesaikan pekerjaan dengan menjawab pertanyaan yang dihitung di dalam lembar penilaian. Rancangan penelitian berupa rancangan faktorial 2×2 yang matriknya disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Rancangan Penelitian Faktorial 2x2

Faktor B \ Faktor A		Strategi pembelajaran	
		Kooperatif (a1)	Individual (a2)
Kreativitas Belajar	Tinggi (b1)	a1b1	a2b1
	Rendah (b2)	a1b2	a2b2

Keterangan:

- a1b1 : Kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran kooperatif yang memiliki kreativitas tinggi.
- a1b2 : Kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran kooperatif yang memiliki kreativitas rendah.
- a2b1 : Kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran individual yang memiliki kreativitas tinggi.
- a2b2 : Kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran individual yang memiliki kreativitas rendah.
- a1 : Strategi pembelajaran kooperatif
- a2 : Strategi pembelajaran individual
- b1 : Kreativitas belajar kategori tinggi
- b2 : Kreativitas belajar kategori rendah

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2008 : 117), adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Suharsimi Arikunto (1993 : 102), populasi adalah keseluruhan subyek yang diteliti.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek atau individu yang mempunyai kualitas atau ciri-ciri yang telah ditetapkan dan yang menjadi sasaran penelitian untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri gugus Pattimura Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2008/2009 yang berjumlah 94 siswa, dan tergolong dalam lima sekolah.

2. Sampel Penelitian.

Menurut Sugiyono (2008 : 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Suharsimi Arikunto (1993 : 104), menjelaskan sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* atau mewakili populasi. *Sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Teknik pengambilan

sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *sampling purposiv* yaitu teknik penentuan dengan pertimbangan tertentu. Menurut Sudjana (1992 : 168), dalam *sampling purposive* dikenal dengan *sampling pertimbangan*, terjadi apabila pengambilan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan perorangan atau peneliti.

Kriteria yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri gugus Pattimura sebanyak 94 siswa. Siswa kelas V yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Kuwukan sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V SD Negeri 4 Cranggang sebagai kelompok kontrol. Alasan pemilihan sampel pada SD Negeri 1 Kuwukan dan SD Negeri 4 Cranggang dengan pertimbangan dari kedua SD Negeri tersebut mempunyai latar belakang yang sama yaitu: (1) Pendidikan dan masa kerja guru kelas V; (2) Pendidikan dan masa kerja kepala sekolah; (3) Hasil belajar terakhir dan (4) Jumlah siswa kelas V

Dari data populasi dan sampel penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Populasi Penelitian

Nama sekolah	Kelas populasi penelitian	Kelas sampel penelitian
SD Negeri gugus Pattimura Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus	SD 1 Cranggang 9 siswa	SD 4 Cranggang 30 siswa SD 1 Kuwukan 30 siswa
	SD 3 Cranggang 10 siswa	
	SD 4 Cranggang 30 siswa	
	SD 5 Cranggang 15 siswa	
	SD 1 Kuwukan 30 siswa	
Jumlah	94 siswa	60 siswa

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk dapat melakukan pengukuran variabel penelitian secara kuantitatif maka variabel yang akan diukur dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran kooperatif adalah format belajar yang menitik beratkan adanya interaksi belajar sesama anggota untuk menyelesaikan tugas-tugas terstruktur dalam suatu kelompok yang mempunyai tujuan bersama serta adanya kepatuhan pada norma dan pemimpin kelompok. Konsep strategi pembelajaran yang menitik beratkan kerjasama siswa untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Guru tidak mutlak berperan sebagai penyampai materi pelajaran. Konsep-konsep materi pelajaran diperoleh, ditentukan dan dipahami siswa melalui kerjasama siswa dalam kelompok melalui bimbingan guru. Evaluasi dilakukan berdasarkan pencapaian hasil belajar bersama secara kumulatif dalam masing-masing kelompok.
2. Strategi pembelajaran Individual merupakan suatu kegiatan belajar yang menitik beratkan pada aktivitas belajar individual, siswa secara perseorangan melakukan aktivitas belajar menurut cara dan kemampuannya sendiri untuk mencapai tujuan. Dalam pembelajaran individual setiap siswa dapat belajar sendiri sesuai dengan cara dan kemampuan masing-masing, serta tidak bergantung pada orang lain. Pembelajaran secara individual tidak hanya ditujukan kepada seseorang saja, melainkan pada sekelompok siswa dengan memperhatikan, mengakui dan melayani perbedaan individu, sehingga memungkinkan berkembangnya potensi yang dimiliki individu.

3. Prestasi belajar IPS sejarah adalah skor atau angka yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar pada pembelajaran mata pelajaran IPS sejarah. Skor yang diperoleh siswa dengan mengikuti tes akhir setelah perlakuan mengenai Standar Kompetensi : Menghargai Peninggalan Sejarah di lingkungan setempat. Kompetensi Dasar: Peninggalan Sejarah berskala Nasional dari masa Budha, Hindu dan Islam di Indonesia. Indikator: Jenis-jenis peninggalan bersejarah di lingkungan setempat.
4. Kreativitas pada dasarnya adalah merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ciri-ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada. Kreativitas belajar secara operasional dapat didefinisikan sebagai kemampuan berfikir divergen dari para siswa untuk menghasilkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi terhadap suatu situasi stimulus yang ditetapkan dalam kaitannya dengan belajar.

E. Teknik dan Alat Pengumpul Data

1. Teknik Pengumpul Data

Dalam memilih teknik pengumpulan data, perlu dipertimbangkan dari berbagai segi, karena kualitas data ditentukan oleh alat pengukurnya, apabila alat pengukurnya cukup valid dan reliabel maka datanya juga akan memiliki validitas dan reliabilitas. Data merupakan faktor penting yang harus dikumpulkan dan siap

diolah. Pengumpulan data tersebut untuk memperoleh data atau keterangan yang benar dan dapat dipercaya. Penelitian ini menggunakan teknik tes

2. Alat Pengumpul Data

a. Tes Prestasi Belajar

Sebelum pelaksanaan pengumpulan data yang sebenarnya, perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Uji coba dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan data yang benar-benar sah dan dapat diandalkan. Pengujian ini untuk mengetahui validitas maupun reliabilitas dan pemeriksaan setiap item butir pertanyaan/pernyataan melalui cara tertentu. Tes prestasi belajar sebagai alat pengumpul data berupa pertanyaan atau butir soal yang harus dijawab oleh responden. Tes yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah tes obyektif yang disusun oleh peneliti berdasarkan rancangan pembelajaran. Tes prestasi belajar mengukur penguasaan atau abilitas yang diukur serta proporsinya sebagai hasil dari proses belajar. Tes yang berisi perolehan hasil belajar tersebut digunakan untuk mengumpulkan data tentang prestasi belajar IPS sejarah. Terdiri atas 30 butir pertanyaan yang berupa pilihan ganda biasa dengan 4 pilihan. Sebelum tes digunakan untuk menguji subyek penelitian, tes tersebut diujicobakan terlebih dahulu pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Pattimura sebanyak 30 siswa yang tidak termasuk sebagai subyek penelitian.

b. Tes Kreativitas Belajar

Konsep Kreativitas Belajar dijabarkan dalam komponen-komponen/indikator menjadi diskriptor, kemudian dalam bentuk pertanyaan/ Pernyataan. Kreativitas belajar dapat diukur dengan menggunakan alat ukur tes kreativitas verbal. Menurut Sugiyono, (2008 : 134), skala digunakan untuk mengukur, sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Fenomena sosial ini ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang digunakan.

Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata:

Sangat Setuju = SS diberi skor 4	Setuju = S diberi skor 3
Kurang Setuju = KS diberi skor 2	Tidak Setuju = TS diberi skor 1

F. Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes Kreativitas Belajar

a. Uji Validitas Butir

Uji validitas bertujuan untuk menggambarkan kondisi instrumen yang dapat untuk mengukur seluruh aspek yang akan diukur dalam penelitian. Untuk uji validitas menggunakan *construct validity* yaitu analisis yang dilakukan melalui pengkajian

teoritis dari suatu konsep untuk masing-masing variabel yang hendak diukur dan dilakukan secara konstruk. Setelah dilakukan analisis validitas konstruk dilanjutkan dengan analisis butir yang mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total dengan menggunakan rumus *product moment* dari Pearson:

$$\text{Rumus: } r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien validitas
 N = Jumlah responden
 ΣX = Jumlah Skor setiap butir pertanyaan
 ΣY = Jumlah Skor total
 ΣXY = Jumlah butir dikalikan skor

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu alat pengukur dapat diandalkan atau untuk mengukur tingkat kepercayaan instrumen, sehingga apabila digunakan lebih dari satu kali memiliki hasil yang tetap. Bila alat pengukur yang dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukurannya relatif konsisten, maka alat tersebut disebut reliabel. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha-Cronbach* (Suharsimi, 1997 : 190) sebagai berikut.

$$\text{Rumus: } r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{II} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_1 = Varians total

2. Instrumen Tes Prestasi Belajar

a. Uji Validitas Butir

Untuk mengetahui validitas instrumen tes prestasi belajar IPS sejarah, digunakan teknik *koefisien point biserial*, Suharsimi Arikunto (1997 : 76).

$$rpb = [(Mi - My) / sy] \sqrt{[p / (1 - p)]}$$

Keterangan:

rpb = Koefisien korelasi biserial

Mi = Mean skor y dari seluruh subyek yang mendapat angka satu pada variabel dikotomi i

My = Mean skor dari seluruh subyek

sy = Deviasi standar skor y

p = Skor pada variabel dikotomi

i = Proporsi subyek yang mendapat angka 1 pada variabel dikotomi

b. Uji Reliabilitas Butir

Reliabilitas tes IPS sejarah diuji dengan teknik koefisien KR-20 (Kuder Richardson), Suharsimi Arikunto (1997 : 98), sebagai berikut.

$$r_{II} = \frac{k}{k-1} \left(\frac{vt - \sum pq}{vt} \right)$$

Keterangan:

r_{II} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan

vt = varians total

p = proporsi subyek yang menjawab betul pada seluruh butir (proporsi subyek yang mendapat skor 1)

q = proporsi subyek yang mendapat skor 0

$$(q = 1-p)$$

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik Analisis Variansi (ANAVA) dua jalur. Analisis data dilaksanakan dengan melalui dua langkah yaitu: (1) Uji Prasyarat, (2) Uji Hipotesis. Kedua langkah dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

1. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum analisis data dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyaratan mengenai uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk menguji hal tersebut dilakukan dengan teknik *Lilliefors* yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } L_0 = \text{Max } [F(z_i) - S(z_i)] \quad (\text{Sudjana, 1992 : 466-467})$$

Uji normalitas dilakukan dengan langkah – langkah:

- 1) Mengajukan hipotesis uji.

H_0 : skor prestasi belajar berdistribusi normal.

H_1 : skor prestasi belajar tidak berdistribusi normal.

- 2) Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_{11} dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_{11} dengan

$$\text{menggunakan rumus } Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

(\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).

- 3) Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung $F(z_1) = P(z \leq z_1)$.

- 4) Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_1 . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_1)$,

$$\text{maka } S(z_1) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } < z_1}{n}$$

- 5) Hitung selisih $F(z_1) - S(z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya, sebutkan harga terbesar ini L_0 .

- 6) Taraf sisnifikansi = 0,05

- 7) Daerah penerimaan H_0 jika $L_0 < L_t$

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas untuk mengetahui apakah populasi memiliki varians yang sama. Uji Homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F. Uji F di dalam Anava dimanfaatkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *treatment*/perlakuan terhadap *response*. (Sudjana, 1992 : 249-250) yang dirumuskan sebagai berikut.

Rumus:

$$F = S_i^2 \text{ terbesar} / S_i^2 \text{ terkecil.}$$

$$H_0 : \sigma^2 = \sigma^2 \text{ populasi mempunyai varians yang sama.}$$

$$H_1 : \sigma^2 \neq \sigma^2 \text{ populasi mempunyai varians yang tidak sama.}$$

$$\text{Taraf signifikansi} = 0,05$$

$$\text{Penerimaan } H_0 \text{ jika } F_0 < F_t.$$

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran dan kreativitas belajar siswa, terhadap prestasi belajar IPS Sejarah, dilakukan analisis data dengan menggunakan analisis varians (ANAVA) dua jalan dengan menggunakan statistik uji F untuk menguji H_0 , yang rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Rumus: } F = \frac{MSt}{MSe} \quad (\text{Sudjana, 1992 : 303})$$

Keterangan :

$$F = \text{nilai statistik uji F}$$

MSt = rerata kuadrat treatment

MSe = rerata kuadrat error

Nilai F yang dihasilkan kemudian dikonsultasikan dengan tabel distribusi F.

H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$.

Kemudian dilakukan uji beda mean untuk menentukan perbedaan mean antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan uji t.

a. Analisis Deskriptif

Dalam kegiatan ini ditempuh langkah-langkah sebagai berikut.

a. Mendeskripsikan data variabel bebas maupun terikat.

b. Perhitungan Mean (\bar{X}) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } \bar{X} = \frac{\sum f_1 x_1}{\sum f_1}$$

c. Mencari Simpangan Baku dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_1 (x_1 - \bar{x})^2}{n - 1}} \quad (\text{Suharsimi, 1998 : 250})$$

d. Mencari Median (M_e) dengan rumus:

$$M_e = b + \rho \frac{(1/2n - f)}{F} \quad (\text{Suharsimi, 1998 : 258})$$

e. Mencari Modus (M_0) dengan rumus:

$$M_0 = b + \rho \left(\frac{b}{b_1 + b_2} \right) \quad (\text{Suharsimi, 1998 : 258})$$

Untuk mencari besarnya pengaruh digunakan rumus *Product Moment* dari Pearson sebagai berikut.

Rumus :

$$r_{x_1y} = \frac{n\sum X_1Y - (\sum Y)(\sum Y_1)}{\sqrt{\{n\sum X_1^2 - (\sum X_1)^2\}\{n\sum Y - (\sum Y^2)\}}}$$

a. Menentukan daerah kritis

H_0 ditolak bila $t_{hit} > t_{a/2;n-2}$ atau bila $t_{hit} < -t_{a/2;n-2}$.

b. Keputusan Uji

H_0 ditolak berarti H_1 diterima, dengan demikian ada pengaruh antara X_1 dan Y , bila H_0 diterima, berarti tidak ada pengaruh antara X_1 dan Y .

H. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen tes dilakukan terhadap 30 responden. Setelah dilakukan perhitungan validitas butir pernyataan/pertanyaan kreativitas belajar, dari 30 butir pernyataan/pertanyaan terdapat 29 butir yang valid, dan 1 pernyataan/pertanyaan dinyatakan tidak valid yaitu nomor 5, kemudian satu nomor yang tidak valid tersebut digugurkan, sedangkan yang valid digunakan untuk mengumpulkan data tentang kreativitas belajar IPS sejarah.

Uji reliabilitas tes kreativitas belajar, dari hasil perhitungan menunjukkan koefisien Alpha (α) sebesar 0,687. Hasil tersebut termasuk reliabilitas kategori tinggi. Dengan demikian tes kreativitas belajar yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang cukup tinggi. Hasil perhitungan uji coba tes kreativitas belajar selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2.

Uji coba instrumen tes prestasi belajar IPS sejarah dilakukan terhadap 30 responden dengan jumlah soal 30 butir soal. Setelah dilakukan perhitungan terhadap setiap butir soal, dalam instrumen tersebut diperoleh 29 butir soal valid dan 1 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu nomor 9, satu nomor yang tidak valid tersebut digugurkan, sedangkan yang valid digunakan untuk mengumpulkan data tentang prestasi belajar IPS sejarah.

Uji reliabilitas tes prestasi belajar IPS sejarah, dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus KR-20 diperoleh koefisien instrumen sebesar 0,966. Hasil tersebut termasuk koefisien reliabilitas kategori tinggi. Dengan demikian instrumen tes prestasi belajar IPS sejarah memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi. Hasil perhitungan uji coba tes prestasi belajar IPS sejarah selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2.

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hipotesis 1

- a. $H_0 : \mu_{SPK} = \mu_{SPI}$.
- b. $H_1 : \mu_{SPK} > \mu_{SPI}$.

2. Hipotesis 2

- a. $H_0 : \mu_{KT} = \mu_{KR}$.
- b. $H_1 : \mu_{KT} > \mu_{KR}$.

3. Interaksi

- a. $H_0 : \alpha \beta = 0$.
- b. $H_1 : \alpha \beta \neq 0$.

Keterangan : SPK = Strategi Pembelajaran Kooperatif

SPI = Strategi Pembelajaran Individual

KT = Kreativitas Tinggi

KR = Kreativitas Rendah

SP = Strategi Pembelajaran

KB = Kreativitas Belajar

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh strategi pembelajaran kooperatif dan individual terhadap prestasi belajar IPS Sejarah; (2) Perbedaan pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah dan; (3) Perbedaan pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil populasi seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gugus Pattimura Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus sejumlah 94 siswa. Sedangkan yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Kuwukan Gugus Pattimura Kecamatan Dawe sejumlah 30 siswa sebagai kelompok eksperimen, dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Cranggung Gugus Pattimura Kecamatan Dawe sejumlah 30 siswa sebagai kelompok kontrol. Sebelum data diolah dengan menggunakan Analisis Data Jalan, terlebih dahulu penulis jabarkan deskripsi data masing-masing sel, seperti terlihat dalam tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Rangkuman Data Prestasi Belajar IPS Sejarah

Strategi Pembelajaran	Sumber Statistik	Kreativitas Belajar		Jumlah
		Tinggi	Rendah	
Kooperatif	N	20	10	30
	ΣX	1.784	730	2.514
	ΣX^2	159.320	53.524	212.844
	X	89,20	73,00	83,80
	SD	3,059	1,529	4,590
Individual	N	14	16	30
	ΣX	1.288	948	2.174
	ΣX^2	117.864	57.488	165.352
	X	87,71	59,125	72,466
	SD	3,64	3,12	7,424
Jumlah	N	34	26	60
	ΣX	3.012	1.676	4.688
	ΣX^2	267.184	111.012	378.196
	X	88,588	64,461	78,133
	SD	3,453	3,385	3,419

Berdasarkan tabel di atas dapat diinterpretasikan hasil sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Tinggi

Dari data penelitian dapat diketahui jumlah responden (N) = 20 siswa, nilai tertinggi = 93,3, nilai terendah = 83,33, *mean* (X) = 89,2, *median* (Me) = 90,66; *Trimmed mean* = 88,00, yang artinya relatif tidak terdapat *qutlier*. Standar Deviasi (α) = 3,106, *Standar error of mean* (SE) = 1,34, kuartil (Q₁) =

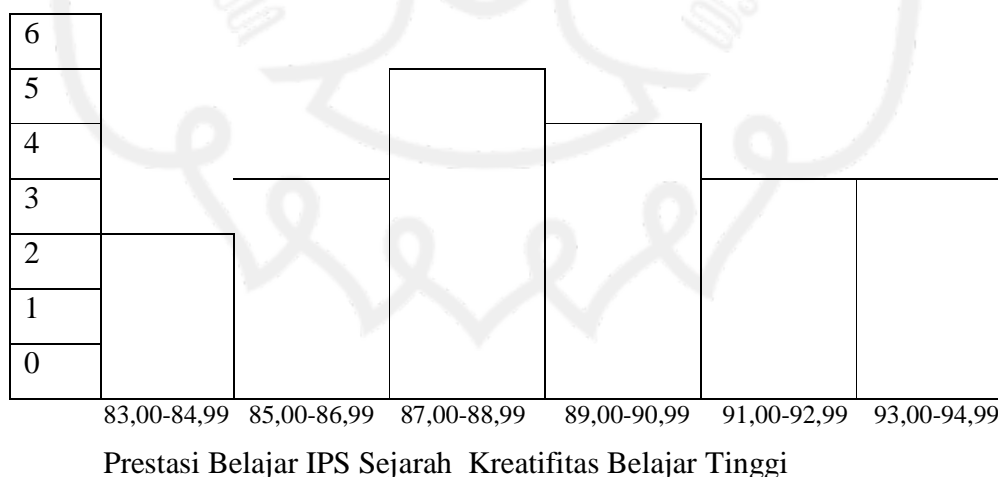
90,66, (Q_3) = 95,50, yang artinya 25 % dari responden memiliki skor > 95,50.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 5.1. Berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensi beserta grafik Histogramnya.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Tinggi.

Kelas Interval	Titik tengah (X)	f	f X	X ²	Cf	f X ²
83,00-84,99	84	2	168	7056	2	14112
85,00-86,99	86	3	258	7396	5	22188
87,00-88,99	88	5	440	7744	10	38720
89,00-90,99	90	4	360	8100	14	32400
91,00-92,99	92	3	276	8464	17	25392
93,00-94,99	94	3	282	8836	20	26508
Jumlah	534	20	1784	47596		159320

Berdasarkan distribusi data di atas maka dapat disajikan dalam grafik histogram sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Histogram Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif bagi siswa yang mempunyai Kreativitas Belajar Tinggi.

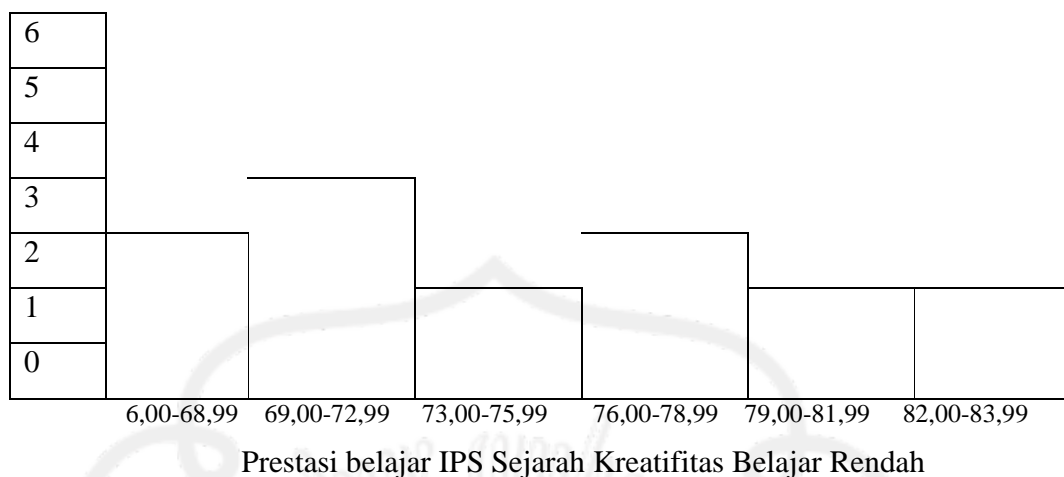
2. Deskripsi Data Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Rendah

Dari data penelitian dapat diketahui jumlah responden (N) = 10 siswa, nilai tertinggi = 83,33, skor terendah = 66,66, *mean* (X) = 73,00, median (Me) = 70,00 Trimmed mean = 69,96, yang artinya relatif tidak terdapat *quartil*, Standar Deviasi (α) = 1,53, *standar error of mean* (SE) = 1,33, kuartil 1 (Q₁) = 75,66, yang artinya 75 % dari responden memiliki skor > 75,66, kuartil 3 (Q₃) = 82,66, yang artinya 25% dari responden memiliki skor > 82,66. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 5.1. Berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensi beserta grafik Histogramnya.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Rendah

Kelas Interval	Titik tengah (X)	f	f X	X ²	Cf	f X ²
66,00-68,99	67	2	134	4.489	2	8.978
69,00-71,99	70	3	210	4.900	5	14.700
72,00-74,99	73	1	73	5.329	6	5.329
75,00-77,99	76	2	152	5.776	8	11.552
78,00-80,99	79	1	79	6.241	9	6.241
81,00-83,99	82	1	82	6.724	10	6.724
Jumlah	377	10	730	33.459	10	53.524

Berdasarkan distribusi data di atas, maka dapat disajikan grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Histogram Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif bagi siswa yang mempunyai Kreatifitas Belajar Rendah.

3. Deskripsi Data Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Individual bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Tinggi

Dari data penelitian dapat diketahui jumlah responden (N) = 14 siswa, nilai tertinggi = 93,33, skor terendah = 53,33, *mean* (X) = 87,71, *median* (Me) = 88,00, *Trimmed mean* = 84,00, yang artinya relatif tidak terdapat *qutlier*, Standar Deviasi (α) = 2,63, *standar error of mean* (SE) = 1,34, kuartil 1 (Q_1) = 82,92, yang artinya 75 % dari responden memiliki skor > 82,92, kuartil 3 (Q_3) = 94,50, yang artinya 25% dari responden memiliki skor > 94,50.

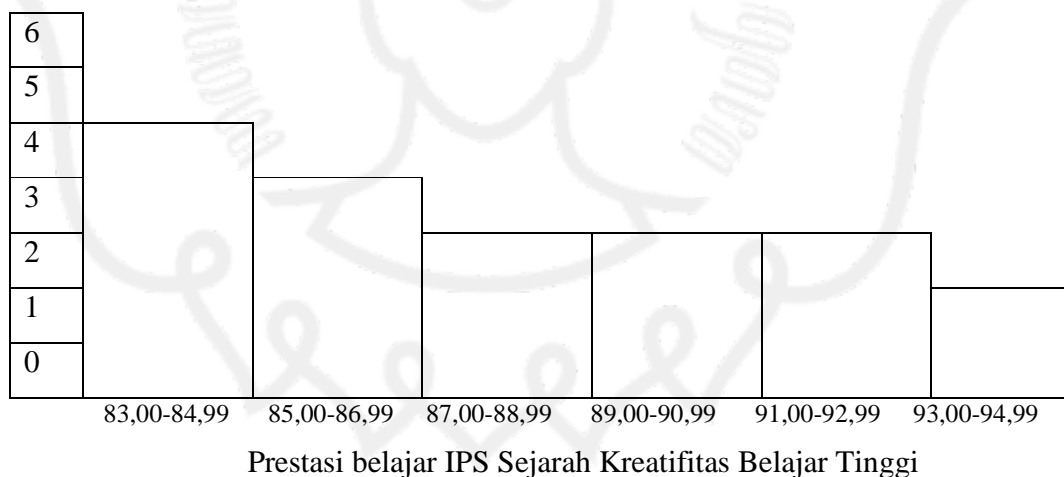
Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 5.1

Berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensi beserta grafik Histogramnya.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Individual bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Tinggi.

Kelas Interval	Titik tengah (X)	<i>f</i>	<i>f X</i>	X^2	<i>Cf</i>	<i>f X</i> ²
83,00-84,99	84	4	336	7.056	4	28.224
85,00-86,99	86	3	258	7.396	7	22.188
87,00-88,99	88	2	176	7.744	9	15.488
89,00-90,99	90	2	180	8.100	11	16.200
91,00-92,99	92	2	184	8.464	13	16.928
93,00-94,99	94	1	94	8.836	14	8.836
Jumlah	534	14	1.228	47.596		107.864

Berdasarkan distribusi data di atas, maka dapat disajikan grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Histogram Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Individual bagi siswa yang mempunyai Kreatifitas Belajar Tinggi.

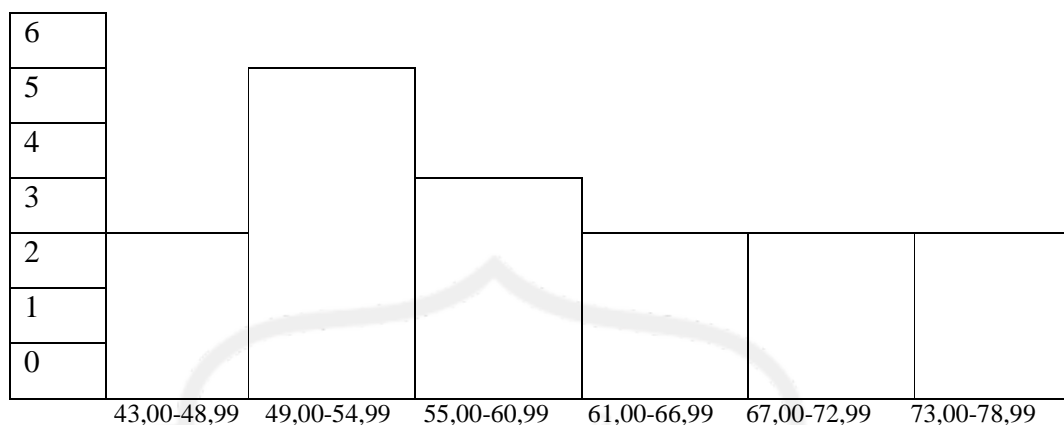
4. Deskripsi Data Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Individual bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Rendah

Dari data penelitian dapat diketahui jumlah responden (N) = 16 siswa, nilai tertinggi = 70,00, skor terendah = 53,33, *mean* (X) = 59,125, *median* (Me) = 61,83, *Trimmed mean* = 58,00, yang artinya relatif tidak terdapat *qutlier*, Standar Deviasi (α) = 3,118, *standar error of mean* (SE) = 1,39, kuartil 1 (Q_1) = 66,00, yang artinya 75 % dari responden memiliki skor > 66,00, kuartil 3 (Q_3) = 71,00, yang artinya 25% dari responden memiliki skor > 71,00. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran. 5.1. Berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensi beserta grafik Histogramnya.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Individual bagi Siswa yang Mempunyai Kreativitas Belajar Rendah.

Kelas Interval	Titik tengah (X)	f	$f X$	X^2	Cf	$f X^2$
43,00-48,99	46	2	92	2.116	2	4.332
49,00-54,99	52	5	260	2.704	7	13.520
55,00-60,99	58	3	174	3.364	10	10.092
61,00-66,99	64	2	128	4.096	12	8.192
67,00-72,99	70	2	140	4.900	14	9.800
73,00-78,99	76	2	152	5.776	16	11.552
Jumlah	366	16	946	22.956		57.488

Berdasarkan distribusi data di atas, maka dapat disajikan grafik histogram sebagai berikut:



Prestasi belajar IPS Sejarah Kreatifitas Belajar Rendah

Gambar 5. Grafik Histogram Prestasi Belajar IPS Sejarah dengan Strategi Pembelajaran Individual bagi siswa yang mempunyai Kreatifitas Belajar Rendah.

B. Pengujian Hipotesis

1. Pengujian Persyaratan Analisis

Dalam penelitian yang menggunakan analisis statistik diperlukan beberapa asumsi yang harus dipenuhi, yakni syarat uji normalitas dengan menggunakan uji *Lilliefors* dan uji homogenitas variansi dengan uji F.

a. Pengujian Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Uji *Lilliefors*. Berdasarkan hasil uji diperoleh nilai L_o sebesar 0,103, hasil ini kemudian dikonsultasikan dengan tabel L dengan $n = 60$ dan diperoleh $L_{tabel} = 0,114$. Karena $L_o < L_t$ maka dapat disimpulkan bahwa penyebaran data berdistribusi normal Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 4.

b. Pengujian Homogenitas Variansi

Uji homogenitas variansi yang digunakan adalah dengan menggunakan Uji F. Dari hasil Uji Homogenitas Variansi diperoleh $F_{hitung} = 1.427$, hasil ini kemudian dikonsultasikan dengan tabel F dengan taraf signifikansi 0.05 dan $dk_{pembilang} = 24$, dan $dk_{penyebut} = 18$ diperoleh hasil 0.254, karena $F_{hitung} > F_{table}$ atau $1,427 > 0.254$ berarti bahwa variansi heterogen.

CATATAN

Walaupun syarat uji normalitas variansi terpenuhi, dan uji homogenitas tidak terpenuhi, tidak berarti analisis variansi tidak dapat diteruskan untuk dipergunakan sebagai alat analisis data, dengan pandangan bahwa penggunaan anava sebaiknya memenuhi persyaratan sebagai berikut :

1. Observasi masing-masing kelompok adalah independent.
2. Setiap kelompok (perlakuan) mempunyai variansi yang sama (homogen).
3. Populasi berdistribusi normal, namun analisis tetap tegar (robust) dan akan memberikan hasil yang akurat meskipun variansi yang dimaksud tidak homogen dan bahkan populasinya tidak berdistribusi normal.

2. Pengujian Hipotesis Penelitian

Untuk membuktikan analisis penelitian, maka digunakan analisis variansi dua jalan. Analisis statistik dengan bantuan komputer dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 9 . Hasil Analisis Variansi Dua Jalan

Sumber variansi	Jk	db	MK	Fo	Ft
Antar A (Strategi)	831,53	1	831,53	6,89	4,02
Antar B (Kreativitas)	7.346,34	1	7.346,34	60,94	4,02
Interaksi A*B	257,94	1	257,94	47,45	4,02
Dalam (e)	6.752,22	56	120,57		
Total	15.188,03	59			

Perhitungan analisis variansi dapat dilihat pada lampiran 5.2.

1. Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Individual terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah.

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada pengaruh strategi pembelajaran kooperatif dan individual terhadap prestasi belajar IPS Sejarah digunakan analisis variansi dua jalan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh $F_{\text{observasi}} = 6,896$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan tabel F dengan $dk_{\text{pembilang}} = 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = 56$, dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $F_{\text{tabel}} = 4,02$, karena $F_{\text{observasi}} > F_{\text{tabel}}$ atau $6,896 > 4,02$, sehingga hipotesis yang menyatakan ada pengaruh strategi pembelajaran kooperatif dan individual terhadap prestasi belajar IPS Sejarah, terbukti kebenarannya. Dan berdasarkan deskripsi data yang dapat dilihat dalam tabel 3, terlihat bahwa prestasi belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif ternyata memperoleh hasil yang

lebih baik ($Mean = 89,20$), dibandingkan dengan prestasi belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran individual ($Mean = 87,71$)

2. Pengaruh Kreativitas Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah.

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah digunakan analisis variansi dua jalan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh $F_{\text{observasi}} = 60,936$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan tabel F dengan $dk_{\text{pembilang}} = 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = 56$, dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $F_{\text{tabel}} = 4,02$, karena $F_{\text{observasi}} > F_{\text{tabel}}$ atau $60,936 > 4,02$, sehingga hipotesis yang menyatakan ada pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah, terbukti kebenarannya. Dan berdasarkan deskripsi data yang dapat dilihat dalam tabel 3, terlihat bahwa prestasi belajar yang tinggi ternyata memperoleh hasil yang lebih baik ($Mean = 88,59$) dibandingkan dengan prestasi belajar bagi siswa dengan kreativitas rendah ($Mean = 64,46$)

3. Pengaruh Interaksi Strategi Pembelajaran dan Kreativitas Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah.

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah digunakan analisis variansi dua jalan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh $F_{\text{observasi}} = 47,45$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan tabel F dengan $dk_{\text{pembilang}} = 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = 56$, dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $F_{\text{tabel}} = 4,02$, karena $F_{\text{observasi}} > F_{\text{tabel}}$ atau $47,45 > 4,02$, sehingga hipotesis yang

menyatakan ada pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah, tidak terbukti kebenarannya

Jika direkapitulasi hasil pengujian hipotesis tampak pada tabel 10 berikut:

Tabel 10. Kesimpulan Pengujian Hipotesis.

No	Hipotesis Nihil	F hitung	F tabel	Kesimpulan pada $\alpha 0,05$
1	Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran kooperatif dan individual terhadap prestasi belajar IPS Sejarah	6,894	4,02	Ditolak
2	Tidak ada pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah	60,936	4,02	Ditolak
3	Tidak ada pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar IPS Sejarah	47,45	4,02	Ditolak

Berdasarkan analisis variansi dua jalan dapat diketahui adanya pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah, selanjutnya dilakukan analisis lanjut dengan menggunakan uji *Scheffe*. Berdasarkan perhitungan yang dapat dilihat pada lampiran 5.3, dapat diinterpretasikan hasil sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan mean prestasi belajar IPS Sejarah, dalam penerapan strategi pembelajaran kooperatif antara siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi dengan rendah ($14,51 > 4,02$)
2. Terdapat perbedaan mean prestasi belajar IPS Sejarah antara siswa dalam strategi pembelajaran kooperatif dengan individual dan memiliki kreativitas belajar yang tinggi ($47,45 > 4,02$)

3. Terdapat perbedaan mean prestasi belajar IPS Sejarah antara siswa dalam strategi pembelajaran kooperatif dan memiliki kreativitas belajar yang tinggi dengan siswa dalam strategi pembelajaran individual dan memiliki kreativitas belajar yang rendah ($66,726 > 4,02$)
4. Terdapat perbedaan mean prestasi belajar IPS Sejarah antara siswa dalam strategi pembelajaran kooperatif dan memiliki kreativitas belajar yang rendah dengan siswa dalam strategi pembelajaran individual dan memiliki kreativitas belajar yang tinggi ($12,603 > 4,02$)
5. Terdapat perbedaan mean prestasi belajar IPS Sejarah antara siswa dalam strategi pembelajaran kooperatif dan memiliki kreativitas belajar yang rendah dengan siswa dalam strategi pembelajaran individual dan memiliki kreativitas belajar yang rendah ($9,834 > 4,02$)
6. Terdapat perbedaan mean prestasi belajar IPS Sejarah dalam penerapan strategi pembelajaran individual antara siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi dengan yang rendah ($60,625 > 4,02$)

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Secara rinci pembahasan hasil analisis dan pengujian hipotesis alternatif tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini membuktikan bahwa strategi yang digunakan oleh guru akan dapat mempengaruhi perolehan prestasi yang dicapai oleh siswa. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh

guru akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Strategi pembelajaran merupakan penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang harus diikuti oleh guru dan siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Penelitian ini membandingkan dua strategi pembelajaran yang diterapkan pada siswa untuk mengetahui apakah strategi yang digunakan akan dapat berpengaruh terhadap prestasi yang dicapai oleh siswa. Strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran kooperatif dan individual.

2. Strategi pembelajaran kooperatif adalah strategi dimana siswa dididik untuk bekerjasama dalam satu kelompok untuk memecahkan suatu masalah. Dalam pembelajaran kooperatif aktivitas dan kreativitas individu sangat diperlukan termasuk hubungan antar pribadi. Siswa diajak untuk memahami antar individu yang mempunyai karakter yang berbeda-beda, sehingga dengan adanya keseragaman pendapat di antara kelompok, siswa akan dapat saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Guru dalam strategi ini adalah sebagai fasilitator dimana guru mengawasi jalannya diskusi dalam kelompok, serta memberikan bimbingan dan arahan agar diskusi dapat berjalan dengan baik. Sedangkan strategi pembelajaran individual lebih menekankan bahwa setiap siswa dapat belajar sendiri sesuai dengan tingkat kecepatan belajar dan menyesuaikan dengan kemampuannya tanpa atau dengan sedikit bantuan dari guru. Jadi pada prinsipnya adalah memberikan keleluasaan kepada masing-masing siswa untuk dapat mengembangkan diri sesuai dengan kemauan dan kemampuan yang dimilikinya. Dalam strategi ini pembelajaran dilaksanakan

dengan menyesuaikan dengan rata-rata kemampuan siswa, memberikan bantuan dan bimbingan kepada siswa.

3. Penerapan strategi pembelajaran kooperatif ternyata akan dicapai peningkatan prestasi belajar oleh siswa, hal ini dikarenakan dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif pada siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi akan menghasilkan prestasi belajar siswa menjadi meningkat dibandingkan dengan siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah. Oleh karena itu strategi pembelajaran kooperatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada standar kompetensi dan kompetensi dasar menghargai peninggalan sejarah berskala nasional dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia
4. Penerapan strategi pembelajaran kooperatif dan memiliki kreativitas belajar rendah pada pembelajaran IPS sejarah dibandingkan dengan strategi pembelajaran individual pada siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi ternyata akan dicapai peningkatan prestasi belajar yang maksimal oleh siswa, hal ini dikarenakan dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif pada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah, akan menghasilkan prestasi belajar siswa menjadi meningkat dibandingkan dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran individual pada siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi. Agar kreativitas belajar yang tinggi dikembangkan, dan kreativitas belajar rendah ditingkatkan, maka guru wajib menggunakan

strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kompetensi dasar agar kreativitas siswa tidak ditekan.

5. Penerapan strategi pembelajaran kooperatif dan memiliki kreativitas belajar rendah pada pembelajaran IPS sejarah dibandingkan dengan strategi pembelajaran individual pada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah ternyata akan dicapai peningkatan prestasi belajar yang maksimal oleh siswa, hal ini dikarenakan dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif pada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendahpun akan menghasilkan prestasi belajar siswa menjadi meningkat dibandingkan dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran individual pada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah.
6. Penerapan strategi pembelajaran individual dan memiliki kreativitas belajar tinggi dengan yang rendah pada pembelajaran IPS sejarah, dibandingkan dengan kreativitas belajar siswa yang tinggi terhadap prestasi belajar IPS sejarah. Siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi akan selalu memiliki hasrat ingin tahu dan terbuka terhadap pengalaman baru, selalu bergairah, aktif dan berdedikasi dalam melakukan tugas, dan tidak putus asa sehingga dalam melaksanakan kegiatan belajar siswa tersebut akan selalu penuh antusias dengan segala tantangan-tantangan baru dan belajar dengan penuh semangat, bergairah dan aktif yang pada gilirannya akan mampu meningkatkan prestasi belajarnya. Demikian halnya dalam pembelajaran IPS Sejarah, siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi akan memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi

dibandingkan dengan siswa yang kreativitasnya rendah kurang memiliki kemampuan untuk memahami IPS Sejarah secara optimal.

Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran IPS Sejarah, agar dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal, diperlukan strategi pembelajaran kooperatif dan kreativitas belajar yang tinggi dari siswa, maka akan diperoleh prestasi belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan pendekatan strategi pembelajaran individual.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS sejarah, ditinjau dari kreativitas belajar siswa. Dalam melaksanakan penelitian, pada proses belajar mengajar telah diusahakan untuk melaksanakan sesempurna mungkin, tetapi karena keterbatasan kemampuan, maka ada yang tidak terjangkau yaitu, standar kompetensi dan kompetensi dasar belum maksimal dicapai siswa, karena terbatasnya waktu dengan materi pelajaran terlalu banyak.

Kompetensi siswa dapat tercapai tidak hanya dipengaruhi strategi pembelajaran dan unsur kreativitas, tetapi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya: sumber belajar, cara guru menyampaikan materi pelajaran, penggunaan media belajar. Faktor-faktor ini dapat mempengaruhi terjadinya kreativitas siswa. Oleh karena itu perlu penerapan strategi pembelajaran yang sesuai pada siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sejarah dengan strategi yang tepat.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan:

1. Ada pengaruh strategi pembelajaran kooperatif dan individual terhadap prestasi belajar IPS Sejarah. Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif prestasi belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran individual, karena dalam penerapan strategi pembelajaran kooperatif siswa dilatih untuk saling bekerjasama memecahkan masalah yang dihadapi sehingga dapat saling bertukar pendapat dan bertukar pengalaman dalam menghadapi hal-hal tertentu.
2. Ada pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah. Kreativitas dalam belajar sangatlah penting dimiliki siswa, karena dengan kreativitas yang tinggi siswa akan dapat berinovasi dalam belajar, mencoba sesuatu yang pada akhirnya diharapkan akan memunculkan ide-ide yang baru yang akan mempermudah siswa dalam menerapkan cara belajar yang paling efektif bagi dirinya.
2. Ada pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS Sejarah. Prestasi belajar siswa sedikit banyak tergantung dari cara guru dalam mengelola kelas, dengan penerapan strategi

yang tepat dipadu dengan dimilikinya kreativitas belajar dari siswa maka akan dapat dihasilkan prestasi belajar siswa secara optimal.

B. Implikasi Penelitian

Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif dan didukung adanya kreativitas belajar siswa yang tinggi akan dapat berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar IPS Sejarah siswa. Oleh karena itu penerapan strategi pembelajaran kooperatif dalam penyampaian pelajaran sangatlah penting dan layak untuk diterapkan, karena dengan adanya strategi yang tepat yang digunakan oleh guru akan dapat memotivasi siswa untuk mengikuti apa yang akan disampaikan oleh guru, sehingga apa yang disampaikan oleh guru akan dapat diterima dengan mudah oleh siswa.

Strategi pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penerapan strategi pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa lebih banyak mendapatkan pengetahuan dari pada dengan strategi pembelajaran individual, karena dalam strategi pembelajaran kooperatif pengetahuan tidak hanya didapat dengan membaca buku atau melihat, tetapi bisa didapat dengan saling bertukar pendapat tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah dengan adanya masukan teman-teman dalam suatu kelompok belajar. Guru sebagai fasilitator berperan sangat penting dalam penerapan strategi ini, karena dengan adanya monitoring dari guru kepada

kelompok-kelompok yang terbentuk, guru dapat mengarahkan dan membimbing siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi agar jangan sampai melenceng dari tujuan semula. Penerapan atau langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif yang dapat dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan prosedur atau aturan dalam pembelajaran kooperatif; (2) Membagi siswa dalam kelompok-kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa; (3) Guru memberikan tugas kepada semua kelompok; (4) Siswa diminta mengerjakan tugas tersebut secara individual; (5) Siswa mendiskusikan hasil dengan saling berpasangan dengan salah satu rekan dalam kelompok, dan kemudian kedua pasangan bertemu lagi dalam satu kelompok; (6) Wakil dari masing-masing kelompok mengunjungi kelompok lain untuk saling bertukar informasi dan dua orang yang lain menerima siswa dari kelompok lain untuk memberikan informasi; (7) Siswa kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan temuannya dari kelompok lain, kemudian saling berdiskusi dari informasi yang diperoleh kemudian membahas hasil yang diperolehnya; (8) Setelah selesai guru melaksanakan evaluasi terhadap hasil pembelajaran.

Salah satu temuan yang lain dari penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa sangat berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar siswa. Dengan adanya kreativitas belajar yang tinggi akan dapat membawa dampak positif dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Siswa yang memiliki kreatifitas tinggi cenderung akan selalu berusaha berinovasi dalam belajar, dengan menerapkan ide-ide yang ada pada dirinya untuk mencari sesuatu hal yang baru.

Siswa ini akan senantiasa tertantang dengan adanya inovasi yang baru., mencoba dan mencoba terus sampai pada akhirnya akan memunculkan sesuatu hal yang baru yang sesuai dengan apa yang diharapkannya. Siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi akan selalu mencari jalan yang mudah yang dapat dipahaminya sehubungan dengan apa yang diterimanya, sehingga pengetahuan yang diterimanya akan dapat dipahami dengan baik oleh dirinya. Dengan strategi pembelajaran yang tepat, dan kreativitas belajar siswa tinggi akan menghasilkan prestasi belajar meningkat.

C. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Dalam penerapan suatu strategi pembelajaran diharapkan guru mengerti dan paham betul dengan strategi pembelajaran apa yang diterapkan, karena hal ini sangat mempengaruhi tercapai tidaknya tujuan yang dicapai. Apabila guru tidak memahami betul dengan strategi yang diterapkan bisa terjadi hal-hal yang tidak diharapkan atau masalah yang tidak terpecahkan akan muncul, untuk itu diharapkan adanya peningkatan profesionalitas dan inovasi guru dalam mengelola kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- b. Penerapan strategi pembelajaran kooperatif pada siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi maka prestasi belajar meningkat, tetapi apabila penerapan strategi pembelajaran kooperatif pada siswa yang mempunyai kreativitas belajar rendah hasilnya rendah, dan guru melakukan remedi pada siswa tersebut. Dalam penelitian ini diharapkan guru dapat mencoba menerapkan strategi pembelajaran kooperatif, siswa mempunyai kreativitas tinggi dalam pembelajaran agar dapat dihasilkan peningkatan prestasi belajar siswa secara optimal.
- c. Strategi pembelajaran kooperatif yang diterapkan guru agar dapat mendorong siswa untuk dilaksanakan dan ada perubahan kearah yang lebih baik Materi pelajaran yang disampaikan guru agar di perhatikan dapat mendorong dan melatih siswa untuk selalu berpikir kreatif, bekerjasama dalam memecahkan masalah yang diberikan, sehingga meningkatkan prestasi belajar.

2 Bagi Sekolah.

Untuk dapat meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran hendaknya pihak sekolah memberikan bekal pengetahuan kepada guru dengan cara memberikan pelatihan khusus dalam pengelolaan pembelajaran, agar nantinya akan menciptakan guru yang profesional, yang dapat berinovasi sehingga dapat memunculkan ide-ide dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pelajaran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani, 1995. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asmawi Zainul, Nochi Nasution. 1994. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bagyo Suchyo. 2003. "Pengaruh Model Belajar Kooperatif dan Individual Serta Sikap Penerimaan Siswa Kepada Guru terhadap Prestasi Belajar Pendidikan dan Pelatihan Pekerjaan Logam Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan". *Tesis*. UNS Surakarta.
- Budiono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Daljoeni. 1990. *Dasar – Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar dan Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP)*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti. Proyek Pengembangan PGSD.
- _____. 2002. *Garis – Garis Besar Haluan Negara (GBHN) 1999 – 2004*. Jakarta: Sinar Grafika.
- _____. 2005. Kompas. *Ujian Pasti Memicu Peningkatan Mutu Pendidikan*. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Donald Ary, Luchy Cheser Jacobs, Rasavien Asghar. 2007. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djakariah. 1995. "Perbandingan Keefektifan Metode Mengajar Discovery Inquiry dan Receptif dalam Pemahaman Fakta dan Konsep Sejarah". *Tesis* IKIP Jakarta.

Elly, Donald P & Gerlach. 1980. *Teaching and Media A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice Hall Englewood.

Gagne R.M. 1978. *Essential of Learning For Instruction*. Illinois: Dryden Press.

Gagne, Briggs. 1979. *Principles of Instruction Design*. New Jersey: Holt Rinchart.

Hasibuan, Mudjiono. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Joyce Bruce & Marsha Weil. 1996. *Models of Teaching*. New Jersey: Prenties Hall Inc: Englewood.

Julius Chandra. 2000. *Kreativitas Bagaimana Menanam Membangun dan Mengembangkannya..* Yogyakarta: Kanisius.

Kaloh J. 2002. *Mencari Bentuk Otonomi Daerah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kiess, Harold. 1989. *Strategical Concept For The Behaviour Sciences*. Boston: Allyn and Bacon.

Krashrvolil. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Lungdren Linda. 1994. *Cooperative Learning*. New York: Glencoe.

Moedjiono. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Muhibin Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan Remaja*. Bandung: Rosda Karya.

_____. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Mulyani Sumantri, Johar Permana. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Ditjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.

- Mulyasa E. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono Abdurrahman. 1999. *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Sinar Baru Offset.
- Nana Syaodih S., 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. 1992. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalim Purwanto. 1991. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 1986. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Martiono.
- _____. 1991. *Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Offset.
- Paul Suparno. 1997. *Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Raka Joni T. 1986. *Strategi Belajar Mengajar Suatu Tinjauan Pengantar*. Depdikbud. Ditjen Dikti. Jakarta: Proyek Pengembangan Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Reni Akbar Hawadi, Sihadi Darmo Wihardjo R, Mardiyono. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo.

- _____. 2001. *Keterbakatan Intelektual*. Jakarta: Grasindo.
- _____. 2002. *Identifikasi Keterbakatan Intelektual Melalui Metode Non – Tes*. Jakarta: Grasindo
- Rooijkkers 1990. *Mengajar Dengan Sukses*. Jakarta: Gramedia.
- Rustiyah, N.K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Saifudin Azwar. 2000. *Tes Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Salusu. J. 1986. Pengambilan Keputusan Strategik Untuk *Organisasi Publik dan Organisasi Non Profit*. Jakarta : Grasindo.
- _____.2001. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____.2003. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____.2005. *Undang –Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) 2003*. Jakarta: Sinar Grafika
- Samuel Soeitoe. 1982. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Fakultas Ekonomi UI.
- Sardiman, AM. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sartono Kartodirdjo,. 1992. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sevilla Consuelo G. 1988. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta.
- Singgih Gunarso D. 1981. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- 1990. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: BPK Gunung Muria

- Siti Fatimah. 2005. "Paradigma Baru Pengajaran dan Kurikulum Sejarah: Menemukan Guru – Guru Sejarah yang Profesional". *Makalah* Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bineka Cipta.
- Slavin Robert. 1995. *Cooperative Learning Theory Research and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- _____. 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana. 1992. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 1997. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 1998. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 1998. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhartono. 1994. *Sejarah Pergerakan Nasional*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sukardi. 2002. *Statistika*. Surakarta: Massa Baru
- Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Malang: IKIP Malang.
- Suparno, Ruslan Effendi, Sulaiman Dahlan. 1988. *Dimensi – Dimensi Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

- Suryo Djoko. 1985. “*Serba – Serbi Pengajaran Sejarah pada Masa Kini*” *Historika* No. 1 Tahun 1, Surakarta: PPS – KPK UNS.
- Sutrisno Hadi. 1990. *Metodologi Research*. Yogyakarta: And Offset.
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Toeti Sukamto, Udin Saripudin Winataputra. 1996. *Teori Belajar and Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.
- Utami Munandar Sc. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- _____. 1999. *Pengembangkan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vembriarto ST. 1985. *Pengajaran Model*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita.
- Welkowitz, Ewen and Cohen. 1982. *Introductory Statistic For Behavioral Science*. Orlando: HBJ Inc.
- Widja Gde I . 2002. *Menuju Wajah Baru Pendidikan Sejarah*. Yogyakarta: Lapera.
- Winarno Surakhmad. 1986. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Tarsito.
- Winkel, W.S. 1989. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia .