

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS  
GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN INDIVIDUAL TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SEJARAH DITINJAU DARI  
KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X MIA  
SMA NEGERI 1 SUKOHARJO  
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh:

**Ratna Wulandari<sup>1</sup>,  
Nunuk Suryani, Musa Pelu<sup>2</sup>**

**ABSTRACT**

*The objective of research was to find out: 1) the different effect of cooperative learning strategy and individual learning strategy on historical learning achievement, 2) the effect of good, fair and poor learning creativity on historical learning achievement, and 3) the effect interaction between learning strategy and learning creativity on historical learning achievement.*

*This study was an experimental quantitative research. The population of research was all of the 10<sup>th</sup> MIA graders of SMA Negeri 1 Sukoharjo in the school year of 2014/2015 with the 10<sup>th</sup> MIA 4 grade consisting of 38 students and the 10<sup>th</sup> MIA 6 grade consisting of 38 students as the sample taken using cluster random sampling technique. Techniques of collecting data used were questionnaire and test method that had been tried out with validity and reliability test. Technique of analyzing data used was a two-way variance analysis.*

*Considering the analysis and discussion, the following conclusions could be drawn: (1) there was a difference of effect between cooperative learning strategy and individual learning strategy on the historical learning achievement of students ( $F_{A \text{ statistic}} > F_{\text{table}} = 45.96 > 4.00$ ), (2) there was a difference of effect between good, fair and poor learning creativities on the historical learning achievement of students ( $F_{B \text{ statistic}} > F_{\text{table}} = 6.17 > 3.15$ ), and (3) there was an effect interaction between learning strategy and learning creativity on historical learning achievement ( $F_{AB \text{ statistic}} > F_{\text{table}} = 12.39 > 3.15$ ).*

**Keywords:** *Learning Strategy, Learning Creativity, and Learning Achievement.*

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS.

<sup>2</sup>Dosen Pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS.

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, bangsa Indonesia dituntut untuk mempunyai wawasan, pengetahuan dan keterampilan yang tinggi selaras dengan kemajuan teknologi masa kini. Berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 dinyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan wajib mengikuti pendidikan dasar (SD) serta pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah bertujuan menghasilkan siswa yang berkualitas, baik dilihat dari prestasi di bidang akademik maupun non akademik. Keberhasilan pendidikan pada umumnya dinilai dengan hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik atau yang lebih dikenal dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Semua itu dapat melalui proses belajar yang efektif, efisien dan bermakna. Proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran adalah merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik.

Dari hasil pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dikelas, antusias dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah masih dirasa kurang maksimal. Kemampuan guru yang kurang terhadap penguasaan strategi pembelajaran, tidak mengherankan jika guru sejarah hanya mampu menumbuhkan pada siswanya dengan hafalan tentang peristiwa, tokoh, tahun dan tempat dalam cerita sejarah. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa MIA mengatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah dikelas hanya menggunakan model diskusi lalu presentasi dan belum adanya suatu pembelajaran yang menantang kreativitas siswa. Hal ini, menunjukkan salah satu kelemahan guru dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang kurang tepat.

Mengenai pemilihan strategi pembelajaran, Majid berpendapat, “guru harus mengacu pada kriteria antara lain, adanya kesesuaian antara strategi

pembelajaran dengan tujuan, pengetahuan yang akan disampaikan, sasaran dan lain-lain Dengan demikian variasi strategi pembelajaran menjadi faktor dominan dalam menopang upaya pencapaian prestasi belajar siswa” (2013:108).

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Dalam pembelajaran kooperatif siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa yang kurang pandai dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang membantu dan memotivasinya (Made Wena, 2010). Strategi pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran dikelas perlu juga menyiapkan peserta didik untuk dapat hidup secara demokratis di masyarakat. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru diharapkan dapat merancang model pembelajaran yang dapat meningkatkan proses demokratis. Strategi pembelajaran kooperatif pada prinsipnya adalah pembentukan kelompok-kelompok kecil, yang dalam kelompok tersebut terdapat kerjasama antar anggota kelompok, saling berinteraksi dan diskusi dalam kelompok. Pembelajaran difokuskan pada cara kerjasama kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif aktivitas siswa dalam belajar sangat diperlukan termasuk juga hubungan antar pribadi siswa.

Faktor yang turut menentukan keberhasilan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah adalah kreativitas siswa. Kreativitas adalah salah satu potensi alamiah dalam diri anak yang harus dikembangkan secara optimal (Beni Ambarjaya, 2012). Namun pada kenyataannya, berpikir kreatif dalam proses belajar mengajar di sekolah belum dikembangkan. Sebagai contohnya adalah siswa tidak dirangsang untuk mengajukan pertanyaan, mengembangkan imajinasinya, dan tidak terbiasa menggunakan masalah dan mencari berbagai cara penyelesaian terhadap suatu masalah. Apabila berpikir kreatif dikembangkan dengan baik maka siswa Siswa yang mempunyai kreativitas tinggi akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada penelitian ini, akan diperkenalkan media pembelajaran dengan menggunakan mind mapping (Peta Pemikiran). Mind mapping dapat membantu siswa dalam

memahami materi dengan cara membuat gambar pohon, matahari atau awan yang bercabang-cabang. Sehingga diharapkan dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Mengingat pentingnya pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dan kreativitas belajar siswa, maka selama proses pembelajaran berlangsung hendaknya memadukan antara pemilihan strategi pembelajaran dan kreativitas belajar siswa agar hasil yang didapatkan dapat memuaskan. Sehingga perlu diadakan penelitian tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Individual terhadap Prestasi Belajar Sejarah Ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sukoharjo.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Prestasi Belajar Sejarah**

Pengertian prestasi belajar menurut Soedijarto, 1981 (yang dikutip oleh Rachman dkk 1993) adalah tingkatan penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh seseorang dalam mengikuti program belajar-mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Berdasarkan penelitian Rachman dkk (1993), “prestasi belajar yang hanya dibatasi pada kawasan kognitif, afektif dan psikomotor. Jadi pengambilan prestasi belajar siswa mencakup nilai pengetahuan, nilai sikap dan nilai keterampilan yang telah dimiliki oleh siswa” (hlm. 53).

Prestasi belajar dapat diketahui dari hasil pengukuran dan penilaian dengan menggunakan alat ukur, baik itu berupa tes maupun non tes. Prestasi belajar yang diperoleh dari hasil evaluasi ini akan memberikan seberapa banyak konsep pelajaran yang dapat dikuasai siswa, sehingga dapat memprediksi tingkat keberhasilan selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Di samping itu, prestasi belajar juga berguna sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga dapat menentukan perlu tidaknya diadakan diagnosa, bimbingan atau penempatan siswa.

Sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial, yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta

masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan, yang memberi pengertian tentang apa yang telah berlalu (Gazalba, 1981). Sejarah tidak hanya mencatat kejadian yang telah merupakan fakta warisan masa lalu, tetapi juga menguraikan hubungan antara rentetan peristiwa yang telah terjadi. Sejarah sebagai suatu bidang ilmu yang mempelajari masa lampau manusia sebagai metode untuk memperoleh hikmah dari peristiwa masa lalu menanamkan nilai-nilai luhur kebangsaan. Kejadian masa lalu, dari segi urutan waktu berdasarkan konteks dan narasinya. Hakekatnya adalah bagian dari sebuah kesatuan proses masa kini dan masa depan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar sejarah adalah keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu, pada penelitian ini khususnya materi pelajaran sejarah.

## 2. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran dan para pengajar dalam merencanakan maupun melaksanakan aktivitas pembelajaran.

### a. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status sosial. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan meningkatkan kreativitas yang telah dimiliki oleh siswa. Sesuai dengan pendapat Ahmadi dkk bahwa, “pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa dan mengandung unsur permainan” (2011:63)

b. Pembelajaran Individual

Strategi pembelajaran individual dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu yang bersangkutan. Bahan pembelajaran serta bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar sendiri. Pada strategi pembelajaran individual ini siswa dituntut dapat belajar secara mandiri, tanpa adanya kerjasama dengan orang lain.

3. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna (Chandra, 1994). Kreativitas bukan hanya bekal untuk menciptakan saja akan tetapi juga bekal untuk belajar secara mendalam. Bahkan kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat serta negara ini bergantung pada sumbangan kreativitas yang berupa ide-ide baru, penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Studi eksperimen adalah sebuah penelitian investigasi dengan kondisi yang terkendali, di mana satu atau lebih variabel dapat dimanipulasi untuk melakukan uji hipotesis. Studi eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dianggap paling tepat untuk menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat.

Variabel dalam penelitian ini ada tiga, yaitu : variabel bebas 1 tentang strategi pembelajaran kooperatif dan individual, variabel bebas 2 tentang lingkup

kegiatan belajar tinggi dan kreativitas belajar rendah, variabel terikatnya tentang prestasi belajar sejarah siswa kelas X MIA.

Sebelum memulai perlakuan, terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bahwa siswa yang akan dikenai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mempunyai prestasi belajar yang relatif sama. Data yang digunakan untuk uji keseimbangan adalah dengan analisa terhadap dokumen prestasi belajar sejarah siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Sukoharjo yang diperoleh dari hasil nilai ulangan harian ke-2.

Pada penelitian ini, kedua kelompok tersebut di ukur dengan menggunakan alat ukur yang sama, yaitu dengan angket untuk mengukur kreativitas belajar dan test untuk mengukur prestasi belajar mata pelajaran sejarah. Hasil pengukuran tersebut kemudian dianalisis dengan uji statistika.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil Penelitian

Hasil analisis menggunakan anava dua jalan dengan rumus statistika diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.16 Rangkuman Hasil Uji Anava Terhadap Prestasi Belajar Sejarah

Sumber	JK	dk	RK	Fobs	Fα
Strategi Pembelajaran (A)	879,01	1	879,01	45,96	4,00
Kreativitas Belajar (B)	236,08	2	118,04	6,17	3,15
Interaksi (AB)	474,23	2	237,11	12,39	3,15
Galat	1338,75	70	19,12		
Total	2928,07	75			

Pengujian hipotesis yang pertama, hipotesis pertama yang diajukan adalah “Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan strategi pembelajaran individual terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Sukoharjo.” Dari analisis anava dua jalan dengan perhitungan menggunakan

rumus statistik didapatkan nilai  $F_{Ahitung} = 45,96$  dan  $F_{tabel} = 4,00$ . Karena  $F_{Ahitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti, strategi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan strategi pembelajaran individual memberikan pengaruh yang berbeda terhadap prestasi belajar sejarah.

Hipotesis kedua yang diajukan adalah “Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara kreativitas belajar baik, sedang dan kurang baik siswa terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Sukoharjo.” Dari analisis anava dua jalan dengan perhitungan menggunakan rumus statistik didapatkan nilai  $F_{Bhitung} = 6,17$  dan  $F_{tabel} = 3,15$ . Karena  $F_{Bhitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti, terdapat pengaruh antara kreativitas belajar baik, sedang dan kurang baik terhadap prestasi belajar sejarah.

Untuk menguji hipotesis ada tidaknya interaksi pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar sejarah siswa digunakan analisis variansi dengan rumus statistik. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh diperoleh  $F_{ABhitung} = 12,39$  dan  $F_{tabel} = 3,15$ . Karena  $F_{ABhitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti, terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar sejarah.

Dari hasil uji Anava diperoleh bahwa  $H_0$  ditolak maka diperlukan uji lanjut. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelompok mana yang berbeda dan yang tidak berbeda. Uji lanjut yang digunakan adalah uji Scheffe untuk mengetahui komparasi rerata antar baris dan kolomnya sehingga diketahui manakah yang lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar sejarah siswa. Hasil perhitungan uji lanjut dengan menggunakan metode Scheffe adalah sebagai berikut, pertama, prestasi belajar yang paling tinggi dicapai oleh siswa yang memperoleh perlakuan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan minat belajar baik. Sedangkan, prestasi belajar yang kurang terdapat pada kelompok yang mendapat perlakuan menggunakan strategi pembelajaran individual dengan kreativitas belajar kurang baik. Kedua, ada perbedaan capaian prestasi belajar pada masing-masing kriteria, seperti yang

telah dijelaskan sebelumnya. Ketiga, ada pengaruh yang signifikan antara masing-masing kriteria yang tercantum dalam rangkuman diatas.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian seperti yang tertera dalam pengujian hipotesis di atas, pembahasan mengenai hasil penelitian yang diperoleh dapat dikemukakan sebagai berikut :

##### 1. Perbedaan Pengaruh Antara Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Strategi Pembelajaran Individual Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa

Dari hasil anava dua jalan dengan sel tak sama diperoleh  $F_{Ahitung} = 45,96$  dan  $F_{tabel} = 4,00$ . Karena  $F_{Ahitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti, strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT dan strategi pembelajaran individual memberikan pengaruh yang berbeda terhadap prestasi belajar sejarah. Karena  $H_0$  ditolak maka perlu dilakukan uji lanjut untuk mengetahui besarnya pengaruh strategi pembelajaran. Uji lanjut dalam penelitian ini menggunakan uji Scheffe. Hasil uji Scheffe diperoleh diperoleh  $F_{hitung} = 86,71$  sedangkan harga  $F_{tabel} = 4,00$ . Jika dibandingkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan lebih baik dari pada strategi pembelajaran individual. Artinya siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran individual.

Strategi mengajar yang digunakan oleh guru sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami suatu konsep materi tertentu. Pemilihan strategi pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan keadaan siswa yang berbeda-beda, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, situasi kelas, fasilitas sekolah, dan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Atas dasar hal tersebut diatas maka diperlukan penggunaan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan komunikasi dua arah

dalam pembelajaran, menghilangkan kejenuhan dalam belajar, serta sesuai dengan fasilitas yang mendukung di sekolah. Strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) yang menggunakan permainan pembelajaran pada saat tahap games berlangsung. Pembelajaran TGT mempunyai keunggulan yaitu siswa dituntut aktif dalam proses belajar, serta dapat belajar sesuai kemampuan dan kecepatan yang dimiliki. Kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status,
- 2) Melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya,
- 3) Mengandung unsur-unsur permainan dan reinforcement di dalamnya,
- 4) Memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan,
- 5) Menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi dengan permainan melibatkan siswa agar aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan prestasi belajar

## 2. Perbedaan Pengaruh Antara Kreativitas Belajar Baik, Sedang dan Kurang Baik Terhadap Prestasi Belajar Sejarah

Dari hasil anava dua jalan dengan sel tak sama diperoleh Nilai  $F_{hitung} = 6,17$  dan  $F_{tabel} = 3,15$ . Karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti, terdapat pengaruh antara kreativitas belajar terhadap prestasi belajar sejarah. Karena  $H_0$  ditolak maka perlu dilakukan uji lanjut untuk mengetahui besarnya pengaruh kreativitas. Uji lanjut pada penelitian ini menggunakan uji Scheffe. Hasil uji Scheffe diperoleh :

- a. Antar kolom siswa yang mempunyai kreativitas baik (B1) dengan kolom siswa yang mempunyai kreativitas sedang (B2) diperoleh  $F_{hitung} = 8,29$ , sedangkan  $F_{tabel} = 6,3$ . Jika

dibandingkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar sejarah siswa mempunyai kreativitas baik secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mempunyai kreativitas sedang.

- b. Antar kolom siswa yang mempunyai kreativitas baik (B1) dengan kolom siswa yang mempunyai kreativitas kurang baik (B3) diperoleh  $F_{hitung} = 8,83$  sedangkan  $F_{tabel} = 6,98$ . Jika dibandingkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar sejarah siswa mempunyai kreativitas baik secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mempunyai kreativitas kurang baik.
- c. Antar kolom siswa yang mempunyai kreativitas baik (B1) dengan kolom siswa yang mempunyai kreativitas kurang baik (B3) diperoleh  $F_{hitung} = 11,15$  sedangkan harga  $F_{tabel} = 6,3$ . Jika dibandingkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar sejarah siswa mempunyai kreativitas sedang secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mempunyai kreativitas kurang baik.

Bahkan menurut Sund (dalam bukunya Slameto, 2010) mengatakan bahwa siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan memiliki ciri-ciri diantaranya hasrat ingin tau yang besar, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal, memiliki dedikasi tinggi serta aktif dalam melaksanakan tugas, berpikir fleksibel sehingga dapat memberikan banyak alternatif jawaban dimana penekanannya pada kuantitas, dapat melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, mampu mengelaborasi dan mengevaluasi sehingga kreativitas berpengaruh pada prestasi belajar sejarah. Mereka mampu memberikan evaluasi terhadap pengetahuan yang mereka dapat sehingga mudah memahami materi dan berdampak pada prestasi belajar.

Kreativitas merupakan paduan dari pengetahuan, imajinasi, dan evaluasi. Siswa yang memiliki kreativitas baik atau tinggi, mereka akan mampu menciptakan pertanyaan-pertanyaan yang kritis pada saat sesi diskusi didalam kelas. Sehingga pengetahuan yang mereka bangun sendiri akan membekas pada diri mereka. Sehingga suasana kelas menjadi kondusif untuk belajar, sedangkan siswa yang memiliki kreativitas kurang atau rendah cenderung malas sehingga prestasi belajar juga rendah.

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

Hasil uji hipotesis ketiga yaitu “Ada interaksi pengaruh strategi pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Sukoharjo.” Dari analisis anava dengan perhitungan menggunakan rumus statistik, diperoleh  $F_{ABhitung} = 12,39$  dan  $F_{tabel} = 3,15$ . Karena  $F_{AB hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti, terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar sejarah.

Pemilihan strategi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik dan situasi lingkungan dan siswa. kreativitas belajar juga dapat menunjang prestasi karena dalam berbagai faktor yang terkandung dalam ciri-ciri kreativitas belajar seperti yang diungkapkan oleh (Utami Munandar, 1992) yaitu imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, senang berpetualang, bersedia mengambil resiko, berani dalam pendirian dan keyakinan. Sehingga dengan adanya kemandiria dalam berpikir, siswa dapat memperoleh prestasi belajar yang memuaskan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan hasil penelitian yang dipaparkan sebelumnya, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT memberi pengaruh yang lebih baik dari pada strategi pembelajaran individual terhadap prestasi belajar sejarah pada siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Sukoharjo
2. Kreativitas belajar siswa mempengaruhi prestasi belajar sejarah. Hal ini ditunjukkan pada analisis data bahwa siswa yang mempunyai kreativitas belajar baik memperoleh rerata prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kreativitas sedang, maupun siswa yang mempunyai kreativitas belajar kurang baik. Pada siswa yang mempunyai kreativitas belajar sedang memperoleh rerata prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kreativitas belajar kurang baik.
3. Terdapat interaksi pengaruh antara strategi pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Sukoharjo

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru
  - a. Para guru khususnya guru sejarah perlu menerapkan berbagai strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu pembelajaran yang perlu dipertimbangkan.
  - b. Para guru hendaknya meningkatkan kreativitas belajar siswa agar dapat meningkatkan prestasi belajar.
  - c. Para guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengelola kelas sehingga siswa dapat dikelola dengan baik dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2. Bagi siswa
  - a. Para siswa hendaknya berani mengemukakan ide-ide atau gagasan untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal.
  - b. Para siswa hendaknya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan sungguh-sungguh, sehingga hasilnya bisa lebih baik.
  - c. Para siswa hendaknya memperhatikan informasi guru di kelas dan mengikuti petunjuk guru dalam proses pembelajaran,
3. Bagi Kepala Sekolah
  - a. Kepala Sekolah hendaknya memberi motivasi kepada guru untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran.
  - b. Kepala Sekolah hendaknya dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik.
4. Bagi peneliti lain

Dalam penelitian ini strategi pembelajaran ditinjau dari kreativitas belajar siswa. Bagi calon peneliti lain mungkin dapat melakukan tinjauan yang berbeda, misalnya minat belajar, motivasi belajar, lingkungan belajar dan lain-lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar sejarah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

- Ahmadi, K. I, Amri. S, & Elisah. T. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Ambarjaya, Beni S. (2012). *Psikologi Pendidikan & Pengajaran (Teori & Praktik)*. Yogyakarta: CAPS
- Chandra, Julius. (1994). *Kreativitas : Bagaimana menenam, membangun dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: Kanisius
- Gazalba, Sidi. (1981). *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Munandar, Utami. (1992). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah : Penuntun Bagi Guru Dan Orangtua. Jakarta: Grasindo.

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta. Rineka Cipta.

Wena, Made. (2010). Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional. Jakarta: Bumi Aksara

### **Jurnal**

Rachman. Fuad Abd, dkk. (1993). Kontribusi Perilaku Kognitif Awal dan Motivasi Berprestasi terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar MIPA Siswa SMA Negeri Se-Kotamadya Palembang. Lampung: Lembaga Penelitian Universitas Lampung.

Royani. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Teknik Penilaian terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 4 (1), 66-78

Syukur, A.I, Muhardjito & Diantoro, S (2014). Pengaruh Model Teams Games Tournament Termodifikasi Berbasis Outbound terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau dari Motivasi Belajar. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 20 (3), 310-324