

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING LEARNING* DAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA DI SMA NEGERI SE-SURAKARTA

Evan Edo Asido Tamba¹, Mulyoto², Sudyanto³
Magister Pendidikan Sejarah Program PASCASARJANA UNS
Keke.tamba@yahoo.com

ABSTRACT

This research aims to find out: (1) Problem Solving Learning and Project Based Learning of Learning Out Comes history, (2) The difference effect between students who have high Creativity, medium and low creativity of learning out comes history, (3) the interaction effect between the uses of learning model with creativity in learning out comes history.

This research is quantitative research with experimental method. The populations in this study are all students of SMA Negeri all-Surakarta in 2015/2016 Academic Year. Sampling was done by cluster random sampling technique. The research sample are 68 students, they are: 35 students of experiment class Problem Solving Learning of experimental class SMA Negeri 1 Surakarta, 33 students of control class Project Based Learning SMA Negeri 3. The instrument uses to collect the data are questionnaires creativity and learning out-comes history test. The test instrument tryout involves content validity, difficulty level, differentiating power, and reliability. The tryout of interest questionnaires instrument involved content validity, internal consistency and reliability. Prerequisite includes tests of normality and homogeneity. The Hypothesis test is use two-way analysis of variance 2x3 with different cells.

The results of the research show that: (1) There is differences between the effects of the use of learning model Problem Solving Learning (PSL and Project Based Learning (PBL) on the learning out-comes history. This is evidenced by $F_{count} > F_{table}$ ($14.116 > 5,66$) at the 5% significance level. (2) The difference effect between students who have high interest and low interest of learning achievement history. This is evidenced by $F_{count} > F_{table}$ ($3.838 > 5,66$) at the 5% significance level. (3) There is no significant interaction between the learning model and interest in learning achievement of history. This is evidenced by $F_{count} < F_{table}$ ($1.076 < 5,66$) at the 5% significance level.

Keywords: *Problem Solving Learning, Project Based Learning, Learning out-comes history, creativity in Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal sangat penting dalam kehidupan setiap manusia sebagai pondasi suatu bangsa yang sedang berkembang di era globalisasi saat ini, pembangunan manusia yang berilmu dan beriman seutuhnya yang memiliki karakter berbangsa. Dalam pasal 1 angka 1 undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Sedangkan fungsi dan tujuan umum pendidikan di Indonesia sebagaimana dijelaskan pasal 3 undang-undang nomor 20 tahun 2003 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut permendikbud nomor 54 tahun 2013 tentang standar kompetensi lulusan dijelaskan bahwa lulusan SMA /MA/SMK/MAK/SMALB/Paket C memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut.

1. Sikap : memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
2. Pengetahuan : memiliki pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.
3. Keterampilan : memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan diri yang dipelajari di sekolah secara mandiri.

Kondisi pembelajaran umum sekarang ini sebagian besar guru dalam pembelajaran sejarah lebih mengedepankan aspek *hard skill*: kognitif dan psikomotorik. Sedangkan aspek *soft skill* atau *afektif* yang mendorong pembangunan karakter peserta didik secara lebih

menyeluruh, seperti : pekerja keras, kreatif, inovatif, berakhlak mulia dan keterampilan bermasyarakat (toleransi, saling menghargai, kerjasama, tenggang rasa dan empati sosial) sering diabaikan. Maka tidak mengherankan jika S. Hamid Hasan (Paramita Vol 22 No. 1 : 22) mengatakan bahwa kepedulian terhadap pengetahuan yang berlebihan dan dijadikan keberhasilan pendidikan telah menyebabkan pendidikan mengabaikan dimensi lain dari potensi manusia seperti aspek lain dari kemampuan kognitif , nilai dan sikap, kemampuan berkomunikasi dan hidup berdampingan, kebiasaan belajar, cinta tanah air, kebiasaan hidup sehat dan sebagainya. Tradisi yang lama dan berakar dalam tes sebagai alat untuk mengetahui banyaknya pengetahuan yang dimiliki seseorang menyebabkan dimensi lain yang disebutkan tadi dan sulit di ukur dengan tes menjadi terabaikan.

Dalam proses pembelajaran sejarah, guru pada umumnya menggunakan paradigma strategi pembelajaran konvensional yang bersifat *teacher center*, yaitu paradigma 'guru menjelaskan-peserta didik mendengarkan' atau guru sangat aktif dan peserta didik sangat pasif. Kegiatan yang dianggap pembelajaran aktif adalah ketika peserta didik dilatih mengerjakan soal-soal tes objektif biasanya pilihan berganda dan jawaban singkat mengenai fakta sejarah. Metode pembelajaran sejarah semacam ini telah menjadikan pelajaran sejarah membosankan dan membenani mereka dengan keharusan menghafal dan mengingat sejumlah fakta sejarah untuk dites pada kegiatan akhir belajar. Akibatnya proses pembangunan watak atau karakter melalui penanaman nilai nilai afektik kurang diperhatikan. Peserta didik tidak diberi kesempatan untuk berpikir kritis memahami, memaknai dan menghayati materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai kearifan lokal yang sarat dengan pesan gotong-royong terabaikan. Padahal tantangan kehidupan akhir menunjukkan semakin tingginya dimiasi budaya asing yang cenderung mengedepankan individualisme dan materialisme. Pembelajaran sejarah di SMA Negeri Se-Surakarta selama ini lebih banyak menggunakan model pembelajaran yang didominasi dengan metode ceramah dan sedikit Tanya jawab sangat mewarnai hampir seluruh proses pembelajaran peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung dengan komunikasi searah, dari guru ke peserta didik. Peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Pembelajaran sejarah lebih menekankan kemampuan menghafal dan mengingat suatu fakta-fakta, sehingga para peserta didik kurang begitu mampu dalam mengembangkan kreativitas dalam berpikir di lingkungan sekolah maupun dalam lingkungan bermasyarakat hal ini sering dijumpai pada peserta didik saat guru memberikan sebuah pertanyaan dalam bentuk analisa suatu masalah. Tidak ada jawaban yang paling tepat dan pada umumnya jawaban dari setiap peserta didik itu sangat mudah ditebak, sebenarnya jawaban yang paling

tepat untuk masalah itu, adalah pada peserta didik tersebut bila yang menjawab sesuai dengan *frame-work* dan *mind-set* yang dimiliki. Apa pun yang dikemukakan, atau apapun jawabannya, itu sulit ditebak. tetapi, hal yang pasti dari semua jawaban itu adalah “jawaban itu akan menggambarkan kerangka kerja atau kerangka pikir yang dimiliki masing-masing” dalam hal ini kreativitas para peserta didik akan muncul.. Slameto (2013:54-71), menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, salah satu faktor *intern* siswa adalah minat belajar. Sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu yang sedang belajar, salah satu faktor *ekstern* siswa adalah model pembelajaran. Dengan demikian, faktor *intern* dan faktor *ekstern* tersebut sangat berpengaruh dalam menentukan kualitas prestasi belajar siswa. Pada hakekatnya manusia merupakan makhluk paling kreatif hal ini dikarenakan makna semakin manusia mencari definisi kreativitas, manusia akan mengalami kesulitan, karena bila orang kreatif ditanya mengenai makna kreativitas, dia akan mampu mengemukakan pandangan kreatifnya sendiri. Kemampuan kreatifnya atau kemampuan berpikir kreatifnya itu, akan menyebabkan individu kreatif itu mampu meliharkan idea tau gagasan baru atau gagasan kreatif mengenai suatu hal yang tengah dibicarakan sendiri.

Defenisi kreatif yang dibekukan, akan membekukan kreativitas. Oleh karena itu, dihadapan orang kreatif defenisi atau makna apapun, akan dengan mudahnya dimaknai kembali secara kreatif. Berdasarkan pertimbangan itu saya dapat melihat pemaknaan terhadap kreativitas itu sangat beragam. Tetapi bila disederhanakan, dan itupun, sesungguhnya tidak tepat untuk dilakukan, kita dapat melihat kreativitas itu kedalam empat aspek. Menurut Agus Suprianto (2009 : 46) Model pembelajaran dapat didefenisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai sebuah tujuan belajar.

Secara umum model pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu cara atau strategi dalam pembelajaran. Strategi menurut Kemp dalam Rusman (2010:132) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Rusman (2010:132) mengungkapkan upaya mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Defenisi lebih luas

tentang model pembelajaran diungkapkan oleh Joyce, Weil dan Colhoun (2000:6) sebagai berikut :

A model of teaching is a description of a learning environment. The description have many use, ranging from planning curriculum, course, unit, and lesson to designing instructional material books and workbooks, multimedia program, and computers-assited learning program. Menurut Hanlei Murray, Alwyn Olivier, dan Piet Human (1998) Problem Solving Learning atau Pembelajaran Penyelesaian Masalah merupakan salah satu dasar teoritis dari berbagai strategi pembelajaran yang menjadikan masalah (*problem*) sebagai isu utamanya termasuk juga PBL dan PPL akan tetapi PSL lebih banyak digunakan dalam pembelajaran matematika. José Manuel Gómez-Pérez (2010) *Problem Solving* merupakan, spesifikasi pengetahuan tingkat domain-independen dari pemecahan masalah perilaku, yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah di dalam kelas, selain itu problem solving merupakan Sebuah metode pemecahan masalah dapat dicirikan sebagai spesialisasi tertentu dari pemecahan masalah Model generik yang terkait dengan kognitif.

Blank (2002) project based learning merupakan suatu model pembelajaran yang otentik atau merupakan strategi di mana siswa merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek-proyek yang mereka memiliki aplikasi dunia nyata di luar kelas. kegiatan yang interdisipliner, belajar jangka panjang, siswa menjadi pusat yang aktif dalam proses pembelajaran tersebut (student centered , bukan singkat , dan pelajaran pelajaran terisolasi. S.C. Utami Munandar Kreativitas (1985 : 47) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Selanjutnya S.C. Utami Munandar (1985 : 48) menambahkan tentang pengertian kreativitas sebagai berikut. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) merupakan kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekannya adalah pada kuantitas ketepatan, dan keragaman jawaban.

Harry Hubball and Helen Burt Hasil belajar adalah menginformasikan siswa apa yang mereka bisa berharap untuk mencapai dari suatu pembelajaran, sehingga mereka dapat mengatur waktu dan usaha dalam memperbaiki suatu proses pembelajaran dan cara dapat lebih luas yang berarti masyarakat; membantu untuk menentukan sejauh mana belajar telah dicapai dan memimpin fakultas sumber daya pengurus dan peserta (dalam hambatan), di bagian , untuk menentukan program studi, kursus tujuan, sesuai pengalaman belajar, penilaian, strategi dan evaluasi program.

METODE PENELITIAN

Tempat dalam penelitian ini direncanakan di wilayah Kota Solo. Objek penelitian diambil di Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Surakarta pada kelas X dilaksanakan selama 3 bulan mulai dari bulan april hingga juni. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Rancangan analisis menggunakan desain faktorial 2x3 (*factorial design*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri Se-surakarta tahun ajaran 2015/2016. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel penelitian ini berjumlah 68 siswa, dengan rincian 35 siswa kelas eksperimen *Problem Solving Learning*, di SMA Negeri 1 Surakarta. 33 siswa kelas kontrol *Project Based Learning* di SMA Negeri Surakarta.

Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikatnya adalah hasil belajar sejarah dan variabel bebasnya adalah model pembelajaran dan kreativitas siswa. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Solving Learning* untuk eksperimen. *Project Based Learning* untuk kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa teknik non tes (angket) untuk mencari data mengenai tingkat kreativitas belajar siswa dan teknik tes untuk mengukur hasil belajar sejarah.

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Sebelum kelas diberikan perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat terhadap data kemampuan awal siswa meliputi uji normalitas menggunakan *one sample Kolmogorov smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene's*. Selanjutnya dilakukan uji keseimbangan menggunakan uji anava satu arah untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang setara pada masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL

Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Data suatu variabel dinyatakan berdistribusi normal apabila uji normalitas lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh *Asymp.sig.(2-tailed)* nilai signifikansi untuk data prestasi belajar sejarah sebesar 0,898 sehingga dapat disimpulkan bahwa data prestasi belajar sejarah model konvensional dengan minat belajar rendah berasal dari populasi yang berdistribusi normal

kelompok siswa yang tingkat kreativitas belajar tinggi, kreativitas sedang dan kelompok siswa yang tingkat kreativitas belajar rendah nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka hipotesis H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sejarah dan kreativitas belajar siswa secara keseluruhan berasal dari data dengan populasi normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi dalam penelitian ini menggunakan rumus *Levene's test*. nilai signifikansi hasil pengujian hasil belajar kelompok model *Problem Solving Learning* dan *Project Based Learning* dengan nilai $F_{hitung} = 870$ selanjutnya dikonsultasikan dengan F_{tabel} dengan $dk_{penyebut} = 11-21$. Taraf signifikansinya 0,05. Diperoleh 3,69, jadi $F_{hitung} = 870 < F_{tabel} = 1,66$. Begitu juga dengan hasil perbandingan antar kelompok kreativitas dengan nilai $F_{hitung} = 764$ selanjutnya dikonsultasikan dengan F_{tabel} dengan $dk_{penyebut} = 81-2$. Taraf signifikansinya 0,05 diperoleh 1,66, jadi $F_{hitung} = 764 < F_{tabel} = 1,66$. Dengan demikian, secara statistik variansi data antar kelompok sampel dinyatakan homogen. Dengan dasar variansi data antar kelompok sampel berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya data akan dianalisis dengan menggunakan analisis variansi dua jalan.

Uji Hipotesis

1. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Solving Learning* (PSL) dan *Project Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar Sejarah.

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Problem Solving Learning* (PSL) dan *Project Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar Sejarah digunakan analisis variansi dua jalan. Berdasarkan perhitungan diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel} = 14.116 > 5,66$ dengan taraf signifikansi 0,05 berarti H_{0A} ditolak, Model Pembelajaran *Problem Solving Learning* (PSL) dan *Project Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar Sejarah.

2. Pengaruh Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Sejarah. Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi, sedang dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah terhadap hasil belajar sejarah digunakan analisis variansi dua jalan. Berdasarkan perhitungan diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel} = 3.838 > 5,66$ dengan taraf signifikansi 0,05 berarti H_{0B} ditolak, sehingga ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki minat tinggi dengan siswa yang memiliki minat rendah.

3. Pengaruh Interaksi Model Pembelajaran dan Kreativitas belajar terhadap Hasil Belajar Sejarah.

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar sejarah digunakan analisis varians dua jalan. Berdasarkan perhitungan diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,076 < 5,66$ dengan taraf signifikansi 0,05 berarti H_{OAB} diterima, sehingga tidak ada interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar sejarah

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang dirumuskan dapat teruji kebenarannya atau tidak terbukti. Pengujian hipotesis menggunakan analisis anava dua jalan. Hasil perhitungan uji anava dua jalan 3x2 dengan sel tak sama dengan taraf signifikansi 0,05

PEMBAHASAN

1. pengaruh penggunaan model pembelajaran PSL (*Problem Solving Learning*) dan PBL (*Project Based Learning*) terhadap hasil belajar sejarah.

Berdasarkan kesimpulan hasil analisis variansi dua jalan hipotesis nol ditolak sehingga hipotesis pertama dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang positif antara penggunaan PSL (*Problem Solving Learning*) dan PBL (*Project Based Learning*) terhadap hasil belajar sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri se-Surakarta. Hal ini dapat terlihat pada kelas PSL (*Problem Solving Learning*) diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar sejarah sebesar 70,89. Pada kelas PBL (*Project Based Learning*) diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar sejarah sebesar 63,30. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar sejarah siswa dengan PSL (*Problem Solving Learning*) dan PBL (*Project Based Learning*).

Menurut Hanlei Murray, Alwyn Olivier, dan Piet Human (1998) PSL (*Problem Solving Learning*) atau Pembelajaran Penyelesaian Masalah merupakan salah satu dasar teoritis dari berbagai strategi pembelajaran yang menjadikan masalah. José Manuel Gómez-Pérez (2010). PSL (*Problem Solving Learning*) merupakan, spesifikasi pengetahuan tingkat domain-independen dari pemecahan masalah perilaku, yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah di dalam kelas, selain itu problem solving merupakan Sebuah metode pemecahan masalah dapat dicirikan sebagai spesialisasi tertentu dari pemecahan masalah Model generik yang terkait dengan kognitif. Fokus pembelajaran PSL terletak pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang

berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Masalah dalam *Problem Solving Learning* adalah masalah terbuka dimana jawaban dari masalah tersebut belum pasti. Setiap siswa, bahkan guru dapat mengembangkan kemungkinan jawaban. Dengan demikian, model *Problem Solving Learning* memberikan kesempatan kepada siswa atau kelompok untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data secara lengkap untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Chris Devany (2010) *problem solving* dimulai dengan yang berhubungan dengan dunia di sekitar kita. Dimana kita memperhatikan apa yang terjadi di sekitar kita serta kita melakukan pengamatan dalam sebuah masalah tersebut. Kita mencoba untuk memahami masalah tersebut dengan menggunakan pengetahuan yang ada serta sebuah keyakinan. kemudian menanggapi masalah tersebut dengan bertanya kepada diri sendiri.

Dalam model *Problem Solving Learning* ini guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, pembimbing dan motivator. Guru mengajukan masalah otentik/mengorientasi siswa kepada permasalahan nyata (*read world*), memfasilitasi/membimbing proses penyelidikan, memfasilitasi dialog antar siswa, menyediakan bahan ajar siswa serta memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual siswa.

Penerapan model pembelajaran *Problem Solving Learning* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya (1) pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. (2) pemecahan masalah menantang kemampuan siswa dan memberikan kepuasan menemukan pengetahuan baru bagi siswa. (3) pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa. (4) pemecahan masalah membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah kehidupan nyata. (5) pemecahan masalah membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang dilakukan. (6) melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar dari guru/buku saja. (7) pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa. (8) pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan menyesuaikan dengan pengetahuan baru (Penny Ur (2009)).

Dalam kajian pembelajaran sejarah kritis bahwa setiap materi pembelajaran sejarah harus dapat dihubungkan dengan persoalan-persoalan yang terjadi. Khususnya persoalan-persoalan yang sedang dihadapi oleh peserta didik. Hal ini dilakukan agar pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya

semata-mata kegiatan menghafal serta mengulang materi pelajaran saja. Adanya perspektif pembelajaran sejarah kritis ini membuka luas ruang lingkup pembelajaran sejarah. Dengan adanya perspektif ini pula makna dari pembelajaran sejarah itu sendiri menjadi lebih dalam.

Pada tingkat SMA, tujuan pembelajaran sejarah adalah mendorong siswa berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang, memahami sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari, mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat (Pusat Kurikulum, 2002).

Dalam pembelajaran sejarah, banyak sekali materi yang mengandung masalah, baik itu dari segi fakta sejarahnya ataupun yang lainnya. Hal ini tentu sangat cocok untuk menggunakan model *Problem Solving Learning*. Model *Problem Solving Learning* merupakan pembelajaran yang mengacu kepada belajar kelompok. Siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen, memiliki kemampuan yang berbeda dan bekerjasama dalam menyelesaikan suatu masalah. Kerjasama dalam kelompok dapat memperluas pertukaran ide gagasan secara bebas untuk penyelesaian masalah yang menjadi stimulus awal dan kerangka kerja. Selain itu, model *Problem Solving Learning* dapat memberikan wawasan yang lebih mengenai problem yang akan dipecahkan, siswa akan lebih memahami materi dan mengambil makna dari masalah yang dipecahkannya tersebut. Dalam PSL pembelajaran lebih mengutamakan proses belajar, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa, mencapai keterampilan mengarahkan diri. Guru dalam model ini berperan sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, membantu menemukan masalah dan pemberian fasilitas pembelajaran.

Model pembelajaran *Problem Solving Learning* tidak jauh berbeda dengan *Project Based Learning*. Pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* adalah strategi tertentu untuk mengubah kelas tradisional, kemudian siswa belajar dengan terlibat dalam dunia nyata proyek, hampir setiap aspek dari pengalaman perubahan mereka. Pergeseran peran guru tidak lagi ahli konten, membagikan informasi dalam potongan seukuran gigitan. Perilaku siswa juga berubah. Bukannya mengikuti pemimpin guru, peserta didik mengejar mereka sendiri pertanyaan untuk menciptakan makna bagi mereka sendiri. Bahkan batas-batas perubahan kelas. Guru masih merancang proyek sebagai kerangka untuk belajar. Namun siswa dapat menggunakan teknologi untuk mengakses dan menganalisis informasi dari seluruh penjuru dunia. Koneksi antara peserta didik dan ahli bisa terjadi secara realtime. Itu berarti jenis baru belajar *ies communit* dapat datang bersama-sama untuk membahas, ide debat, dan pertukaran ide. (Suzie Boss and Jane Krauss (2007)). Hal ini sejalan dengan hasil

penelitian yang dilakukan Sofwanandi (2011) yang berjudul “*Project based learning (pbl)* dan aplikasinya dalam pembelajaran biologi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1). PBL adalah suatu pembelajaran yang berfokus pada konsep dan memfasilitasi siswa untuk berinvestigasi dan menentukan suatu pemecahan masalah yang dihadapi. (2). Pembelajaran PBL secara umum memiliki pedoman langkah: *planning* (perencanaan), *creating* (mencipta atau implementasi), dan *processing* (pengolahan). (3). PBL sangat tepat untuk diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran, baik untuk ilmu sains ataupun ilmu sosial.

Model *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berusaha mencari dan menemukan sendiri jawaban dari masalah yang dipertanyakan, sehingga pemahaman siswa pada suatu konsep lebih baik. Hal ini disebabkan pembelajaran *Project Based Learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri informasi pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan tersedia. Oleh karena itu, *Project Based Learning* merupakan suatu pembelajaran yang terjadi melalui penemuan konsep-konsep atau materi oleh siswa sendiri. Pada pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* siswa dihadapkan pada suatu masalah, mengajak siswa untuk menginvestigasi masalah dan memecahkan masalah tersebut melalui serangkaian metodologi. Hal ini sejalan dengan penelitian I Made Wirasana Jagantara, Putu Budi Adnyana, Ni Luh Putu Manik Widiyanti (2014), Jurnal Volume 4 yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) terhadap hasil belajar biologi ditinjau dari gaya belajar siswa sma”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar biologi antarasiswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran langsung. (2) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar biologi antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan gaya belajar kinestetik. (3) Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa. (4) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar biologi untuk kelompok siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan gaya belajar kinestetik antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.

Peran guru dalam model pembelajaran *Project Based Learning* adalah 1) *motivator*, memberikan rangsangan agar siswa aktif dan bergairah berfikir. 2) *Fasilitator*, menunjukkan jalan keluar jika siswa mengalami kesulitan. 3) *Penanya*, menyadarkan siswa dari kekeliruan yang telah mereka buat. 4) *Administrator*, bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan kelas. 5) *Pengarah*, memimpin kegiatan siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. 6)

Manajer, mengelola sumber belajar, waktu dan organisasi kelas. 7) *Rewarder*, memberikan penghargaan pada prestasi yang telah dicapai siswa (Zuldafrial, 2012:126).

Lindawati (2010), menyebutkan bahwa *Model pembelajaran project based Project based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang membenturkan siswa kepada masalah – masalah praktis melalui stimulus dalam belajar. Pembelajaran berbasis proyek ini siswa dilatih untuk: 1. Bertanggung jawab atas apa yang menjadi tanggung jawabnya. 2. Menilai rencana kerja dan bekerja sesuai rencana yang telah dibuat. 3. Berkompentensi secara sehat. 4. Menerapkan atau mencari penerapan ilmu yang telah dipelajari. Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk memecahkan masalah sehari-hari. Dan melatih siswa untuk bekerja dalam tim atau kelompok.

2. Perbedaan pengaruh kreativitas tinggi, sedang dan rendah terhadap hasil belajar sejarah.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis *Two-Way Anova* diketahui terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki minat tinggi dengan siswa yang memiliki minat rendah terhadap prestasi belajar sejarah dengan nilai $F_{hitung}=14.110$ lebih besar dari $F_{tabel}=2.368$ dan nilai signifikansi sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05, maka H_{0B} ditolak artinya siswa dengan kreativitas tinggi mempunyai hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kreativitas sedang dan kreativitas rendah. Oleh karena itu, Semakin tinggi kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, maka akan semakin baik hasil belajarnya. Sebaliknya semakin rendah kreativitas belajar sejarah siswa, maka akan semakin rendah pula hasil belajarnya. Hasil belajar dipandang sebagai kompetensi seseorang yang berhubungan dengan dunia pengetahuan. Sedangkan belajar sebagai konsep untuk mendapatkan pengetahuan. Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh atau dicapai oleh siswa dalam belajar. Lory goff (2012) berpendapat bahwa hasil belajar adalah tingkatan program mengidentifikasi apa yang siswa harus tahu, nilai atau dapat mencapai setelah berhasil menyelesaikan program mereka, hasil ini sering dicapai pikir kegiatan belajar tertentu, yang terintegrasi di lapangan-tingkat dan membangun terhadap pembelajaran tingkat program keseluruhan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa pengertian hasil belajar adalah merupakan hasil yang dicapai oleh siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, hasil tersebut merupakan kemampuan *kognitif* (pengetahuan), kemampuan *afektif* (sikap), dan kemampuan *psikomotorik* (ketrampilan). Dalam kegiatan belajar, kreativitas adalah yang

dimiliki manusia lahir bersamaan. Paul Torrance (1990) mengemukakan bahwa Kreativitas sebagai proses manusia yang alami termotivasi oleh kebutuhan manusia yang kuat para pengertik usaha untuk mengajar anak-anak *creatively* bagi kita untuk berpikir bahwa telah cepat untuk menunjukkan jika aku definisi ini berlaku tidak diperlukan untuk mengajar. Dan keterampilan yang terlibat, dan keterampilan yang dalam bentuk apapun yang harus dilakukan ke fungsi dengan sangat baik. Yang selalu di semua eksperimen kami, akan tetapi, adalah isu soal dengan berapa banyak dan apa yang kita selalu mengajarkan dan berapa atas kemajuan yang kami melihat terjadi antara lain karena untuk memfasilitasi syarat bahwa proses alam bebas untuk mengoperasikan.

Sedangkan konsep minat yang diungkapkan oleh Menurut S.C. Utami Munandar Kreativitas (1985 : 47) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Selanjutnya S.C. Utami Munandar (1985 : 48) menambahkan tentang pengertian kreativitas sebagai berikut. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) merupakan kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekannya adalah pada kuantitas ketepatan, dan keragaman jawaban.

Kreativitas merupakan kemampuan berpikir konvergen dan kemampuan berpikir divergen, pemikiran konvergen atau penalaran logis menuju satu jawaban yang benar, merupakan proses yang mendasari test intelegensi yang tradisional, sedangkan pemikiran divergen atau corak pemikiran yang menghasilkan bermacam-macam gagasan, yang merupakan indikator paling nyata dari kreativitas. Guilford (Dalam Sukarni Catur Utami Munandar, 224). Kemampuan berpikir konvergen dan kemampuan berpikir divergen merupakan awal acuan yang menunjukkan kreativitas seseorang dengan menghasilkan jawaban yang benar dan logis serta dapat diterima semua orang.

3. Interaksi pengaruh antara model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar sejarah.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis *Two-Way Anova* diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,078 < 5,62$ dan nilai signifikansi sebesar 0,374 lebih besar dari 0,05, maka H_{0AB} diterima, sehingga tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar sejarah. Hal ini berarti, perbandingan antara penggunaan model pembelajaran PSL (*Problem Solving Learning*) dan PBL (*Project Based Learning*) untuk setiap tingkat kreativitas siswa mengikuti perbandingan marginalnya. Dengan memperhatikan rataan masing-masing sel dan rataan marginalnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PSL (*Problem*

Solving Learning) menghasilkan hasil belajar sejarah yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran PBL (*Project Based Learning*), baik secara umum maupun untuk tingkat kreativitas. Dengan demikian, siswa dengan kreativitas tinggi mempunyai hasil belajar sejarah yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mempunyai tingkat kreativitas sedang dan rendah.

Materi pelajaran sejarah berupa konsep-konsep teoritis dan banyak hafalan, sehingga kurang menarik siswa untuk memahaminya. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran perlu mengedepankan model pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student center*) dengan harapan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Proses pembelajaran sejarah menekankan pengembangan kemampuan *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. Minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung menjadi modal bagi siswa untuk menguasai dan memahami konsep materi pelajaran sejarah dan dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar sejarah. Setiap siswa memiliki tanggung jawab mengembangkan kemampuan berpikirnya, sehingga akan tampak hasil yang maksimal. Dalam hal ini siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan mempengaruhi hasil belajar sejarah. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan PSL (*Problem Solving Learning*) dan PBL (*Project Based Learning*) menghasilkan hasil belajar sejarah yang lebih baik pada siswa yang memiliki kreativitas sedang dan rendah.

Berdasarkan hasil uraian di atas, dapat diketahui bahwa tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar sejarah. Tidak adanya interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar disebabkan oleh beberapa hal. Diantaranya disebabkan karena keberhasilan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar itu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yang terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat (Slameto, 2013:54-71). Dengan demikian, banyak indikator rupanya yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Tidak adanya interaksi dikarenakan realitas pembelajaran sejarah di lapangan, dimana guru belum terbiasa menggunakan metode inovatif dan mengandalkan metode konvensional dalam pembelajaran sejarah, sehingga siswa cenderung pasif. Para guru sejarah terbiasa menggunakan metode konvensional sehingga berdampak pada siswa yang kurang bersemangat ketika dituntut untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan sendiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Atok Sunu Prastowo (2009) dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Peta Konsep dan Ekspositori terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Siswa SMP Kelas VIII Ditinjau dari Minat Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SM Negeri 2 dan SMA Negeri Rayon Barat Kabupaten Sragen)*”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri di Wilayah Barat Sragen

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan model pembelajaran PSL (*Problem Solving Learning*) dan PBL (*Project Based Learning*) terhadap hasil belajar sejarah pada siswa di SMA Negeri se-Surakarta. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan model PSL (*Problem Solving Learning*) lebih hasilnya dibanding menggunakan model pembelajaran PBL (*Project Based Learning*)l.
2. Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi, sedang dan kreativitas rendah terhadap hasil belajar sejarah pada siswa di SMA Negeri se-Surakarta. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas sedang dan rendah.

Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar sejarah pada siswa di SMA Negeri se-Surakarta. Karena tidak ada interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas siswa, maka model pembelajaran PSL (*Problem Solving Learning*) lebih baik di banding model pembelajaran PBL (*Project Based Learning*)

REFERENSI

Buku

- Abrided Edition. 2001. *Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing*. United States Of America : Addison Wesley Longman, Inc
- Anas Sudijono. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada
- Arief Furchan. 2011. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Bruce Joyece And Marsha Weil. 1980. *Models Of Teaching*, United States Of America : Prentice/ Hail International, Inc.

- Conny, I Made & Setiawan. 2002. *Dimensi Kreatif Dalam Filsafat Ilmu*. Bandung : Rosdakarya
- Darmaningtyas, Edi Subkhan. 2012. *Manipulasi Kebijakan Pendidikan*. Jakarta : Resist Book
- Daryanto & Tasrial. 2012. *Konsep Pembelajaran Kreatif*. Jogjakarta : Gava Media
- Elaine Johnson. 2009. *Contextual Teaching & Learning*. Bandung : Kaifa
- Florence Beetlestone. 2012. *Creative Learning : Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Bandung : Nusa Media
- Hamzah & Nurdin. 2014. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta : Bumi Aksara
- H.A.R. Tilaar. 2009. *Kekuasaan Dan Pendidikan ; Manajemen Pendidikan Nasional Dalam Pusaran Kekuasaan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 : Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Khoirul Anam. 2015. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri : Metode Dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah Taching Of Histori*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Lexy J. Moleong. 2010. *Metode Peneltian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Louis Gottschalk. 2015. *Mengerti Sejarah*. Jakarta : UI Press
- Martinis Yamin. 2013. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Referensi
- Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Momon Sudarma. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatitif*. Jakarta : Rajawali Press
- Nana Sudjana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ngalim Purwanto. 2006. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik : Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Peter Burke. 2011. *Sejarah Dan Teori Sosial*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Rawlinson. 1986. *Berpikir Kreatif & Brainstorming*. Jakarta : Erlangga
- Richard Arends. 1989. *Learning To Teach*. Singapore : McGraw Hill Book Co.
- Robert Marzano & John Kendall. 2007. *Taxonomy Educational Objective*. United States Of America : Corwin Press

Jurnal

- John W. Thomas. 2000. "A Review Of Research On Project-Based Learning". *Education Journal*. California :
- Scardamalia, M., & Bereiter, C. (1999). Schools as knowledge building organizations. In D. Keating & C. Hertzman (Eds.), "Today's children, tomorrow's society: The developmental health and wealth of nations" (pp. 274-289). New York: Guilford.
- Cara Gormally, Peggy Brickman, Brittan Hallar, And Norris Armstrong (2009) "effects of inquiry-based learning on students' science literacy skills and confidence ". *jurnal Vol 3 No 2 ijSOETL*. United State Of America.
- Muhammad Rizal, (2014). "Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Multi Representasi Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Smp". *Jurnal Pendidikan Sains Vol.2, No.3, September 2014, Hal 159-165*. Aceh
- Lindawati, Siska Desy Fatmariyanti, Arif Maftukhin, (2012). "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Man I Kebumen". *Radiasi. Vol.3.No.1*. Purworejo