

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL BERBASIS  
PROBLEM SOLVING OUTDOOR LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS  
DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH UNIVERSITAS  
SYIAH KUALA**

Oleh:  
**Muhjam Kamza<sup>1</sup>, Sunardi<sup>2</sup>, Sariyatun<sup>3</sup>**

**Abstract**

*Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pembelajaran sejarah lokal yang diterapkan di program studi pendidikan Sejarah Universitas Syiah Kuala, (2) mendeskripsikan proses pengembangan model pembelajaran berbasis problem solving outdoor learning, (3) menganalisis efektifitas model pembelajaran berbasis problem solving outdoor learning dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Syiah Kuala.*

*Penelitian ini mengacu pada prosedur R&D yang diawali dengan studi pendahuluan, uji kelayakan produk, dan uji efektivitas produk. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket kreativitas belajar dan tes prestasi belajar sejarah lokal (Sejarah Aceh I). Uji coba instrumen angket meliputi uji validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen tes meliputi tingkat kesukaran, daya beda, dan reliabilitas. Uji keseimbangan menggunakan uji rerata t, uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.*

*Hasil penelitian menunjukkan: (1) proses pembelajaran sejarah lokal yang diterapkan di program studi pendidikan Sejarah Universitas Syiah Kuala selama ini bersifat teacher center, (2) pengembangan model pembelajaran berbasis problem solving outdoor learning dilakukan dengan prosedur R&D yang diawali dengan studi pendahuluan, uji kelayakan produk, dan uji efektivitas produk, (3) efektifitas model pembelajaran berbasis problem solving outdoor learning membawa dampak yang positif dan signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Syiah Kuala, perbandingan nilai post test kreativitas kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol (112,55 > 94,35) dan prestasi belajar mahasiswa kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol (18,80 > 16,15).*

**Kata Kunci:** *Problem Solving Outdoor Learning, Kreativitas, Prestasi*

---

<sup>1</sup> Alumni Magister Pendidikan Sejarah Program PASCASARJANA UNS, email: muhjam.kamza@gmail.com

<sup>2</sup> Dosen Magister Pendidikan Sejarah Program PASCASARJANA UNS

<sup>3</sup> Dosen Alumni Magister Pendidikan Sejarah Program PASCASARJANA UNS, email: muhjam.kamza@gmail.com

## A. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan tentunya tidak pernah terlepas dari yang namanya proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah proses komunikasi edukatif antara pendidik dengan peserta didik, dimana pendidik akan berusaha untuk membantu dan membimbing peserta didiknya untuk mencapai ke arah kedewasaan sehingga ia mampu beradaptasi dengan lingkungan dan menjadi anggota masyarakat yang baik sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Dalam proses belajar mengajar (PBM), peserta didik merupakan syarat utama yang sangat dibutuhkan, karena tanpa adanya peserta didik kegiatan PBM ini tidak dapat berlangsung.

Proses pembelajaran ini tentu saja tidak akan efektif sebagaimana layaknya sebuah proses pembelajaran, manakala tidak didukung oleh beberapa komponen yang dipersyaratkan dalam proses pembelajaran. Secara umum, komponen-komponen yang dipersyaratkan dalam proses pembelajaran adalah: adanya kompetensi dasar, indikator, tujuan yang hendak dicapai, siswa, guru, materi yang akan disampaikan, metode atau model, organisasi kelas, media pendidikan, waktu yang tersedia, kondisi kelas, dan lingkungan, serta alat evaluasi yang diujikan untuk mengatur tingkat keberhasilan proses pembelajaran tersebut (Gulo,2002:4). Semua komponen-komponen pembelajaran ini kemudian disatukan dalam sebuah desain yang disebut sebagai desain program pembelajaran. Seluruh komponen yang seharusnya ada dalam desain program pembelajaran ini, sama penting kedudukannya. Karenanya, jika saja salah satu komponen ada yang hilang dalam proses pembelajaran itu, maka akan menyebabkan berkurangnya hasil dari proses pembelajaran tersebut.

Hal ini sudah terbukti di lapangan, banyak para guru atau pendidik pada kenyataannya telah menghilangkan salah satu dalam proses pembelajarannya. Komponen yang dimaksud model pembelajaran, yang menyebabkan peserta didik tidak bisa melakukan kerja sama dengan tim dalam memecahkan suatu problem dan murung lebih mengutamakan kepentingan pribadi. Widja mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah tidak menarik dan membosankan. Guru-guru sejarah hanya membeberkan fakta-fakta kering berupa urutan tahun dan peristiwa belaka, model serta teknik pembelajarannya juga dari itu ke itu saja, sedangkan Wiriaatmadja menyebutkan bahwa pembelajaran sejarah kurang mengikutsertakan siswa, dan memberikan “budaya diam” berlangsung di dalam kelas (Isjoni & Ismail, 2008:146).

Keadaan ini diperparah lagi dengan adanya kebiasaan yang mengabaikan variasi metode dalam proses pembelajarannya. Selaras dengan kedua pendapat di atas, Wiyanarti (Isjoni & Ismail, 2008:147) mengatakan bahwa pembelajaran sejarah dianggap membosankan dan kurang dirasakan maknanya oleh kalangan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dan pembelajaran sejarah sama dengan pendidikan hafalan tentang tahun, tempat dan peristiwa sehingga sulit diharapkan perannya dalam mendidik generasi muda. Selain itu, dengan mengabaikan metode dalam proses pembelajaran tentunya nantinya akan berakibat dalam proses pembelajaran sejarah yang tidak optimal seperti yang diharapkan.

Salah satu bentuk perwujudan proses pembelajaran yang profesional adalah dengan mengaplikasikan proses belajar mengajar langsung ke dunia nyata. Menurut Sudjana & Rivai (2001:208), guru dapat mengajak siswa untuk mempelajari keadaan yang sebenarnya diluar kelas

dengan menghadapkan para siswa kepada lingkungan yang aktual untuk dipelajari, diamati dalam hubungannya dengan proses belajar mengajar. Cara ini lebih bermakna disebabkan siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

Pembelajaran diluar kelas dapat menciptakan suasana baru untuk menghindari kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang selama ini umumnya dilakukan hanya di kelas atau ruangan saja, sehingga siswa akan menjadi lebih antusias dalam belajar. Pembelajaran diluar kelas dapat dikondisikan sebaik mungkin dengan beragam posisi, baik itu duduk, berdiri, jalan santai dan lain sebagainya. Hal ini berbeda dengan proses yang umumnya dilakukan di dalam kelas dimana peserta didik hanya sekedar duduk dan mendengarkan berbagai informasi yang ditransfer oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga pada akhirnya akan mudah membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan untuk mendengarkan berbagai penjelasan yang dikemukakan oleh pendidik. Dalam mempelajari sejarah tentunya banyak lokasi atau tempat-tempat yang mengandung unsur kesejarahan, jadi pendidik tidak hanya sekedar memberikan penjelasan dan menunjukkan gambar dari lokasi-lokasi atau tempat-tempat tersebut. Dengan mendatangi lokasi tersebut tentunya akan membuat peserta didik lebih mudah memahami dan kritis dalam menanggapi persoalan-persoalan di wilayah tersebut.

Selain itu untuk membentuk peserta didik yang lebih kritis dan kreatif dapat dilakukan dengan mengaplikasikan pembelajaran kooperatif, karena pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*accademic skill*), sekaligus keterampilan

sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill* (Riyanto, 2012:267). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dimaksudkan adalah *problem solving*.

*Problem solving* merupakan model pembelajaran yang merangsang siswa untuk mau berfikir, menganalisa suatu permasalahan sehingga dapat menentukan pemecahannya. Adapun salah satu ciri utama pada proses pembelajaran berbasis masalah (PBM) adalah: merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi proses pembelajaran berbasis masalah ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa. Proses pembelajaran berbasis masalah tidak mengharapkn siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui proses pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan (Sanjaya, 2006:214).

Proses pembelajaran *Problem solving*, merupakan proses pembelajaran yang mengandalkan keterampilan berpikir kritis. Dimana peserta didik dituntut untuk dapat menganalisis informasi. Informasi didapatkan melalui pengamatan, pengalaman, komunikasi dan membaca (Suryosubroto, 2009:193). Tentunya dalam proses pembelajaran ini juga dibarengi dengan suatu proses pembelajaran kreatif yang merupakan suatu pembelajaran yang mengharuskan pendidik (guru) untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung (Rusman, 2010:324). Tetapi kenyataannya, dalam proses belajar mengajar pasti terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa dan dari hasil observasi diketahui bahwa proses pembelajaran sejarah Lokal (Sejarah Aceh I) di Universitas Syiah Kuala tahun ajaran 2014/2015 ditemukan kelemahan-kelemahan yaitu: 1) Peserta didik masih ada

yang kurang mengerti tentang materi yang disampaikan oleh pendidik, 2) konsentrasi peserta didik kurang terfokus pada proses pembelajaran 3) Peserta didik cenderung cepat bosan terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik, dan 4) tidak adanya keberanian bagi peserta didik untuk mengungkapkan opini di ruangan sehingga suasana pembelajaran cenderung pasif. Kondisi semacam ini jika dibiarkan berlarut-larut akan sangat membahayakan kualitas pendidikan ke-sejarah kita, sehingga dapat juga berakibat rendah tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: (1) bagaimanakah proses pembelajaran sejarah lokal yang diterapkan di program studi pendidikan Sejarah Universitas Syiah Kuala saat ini? (2) bagaimanakah pengembangan model pembelajaran sejarah lokal berbasis *problem solvingoutdoor learning*?, (3) bagaimanakah eektivitas model pembelajaran sejarah lokal berbasis *problem solvingoutdoor learning* dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Syiah Kuala? Sesuai dengan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk: (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran sejarah lokal yang diterapkan di program studi pendidikan Sejarah Universitas Syiah Kuala, (2) Mendeskripsikan proses pengembangan model pembelajaran berbasis *problem solvingoutdoor learning* guna memperoleh pembelajaran yang lebih valid, efisien, praktis dan efektif dalam kegiatan pembelajaran di program studi pendidikan Sejarah Universitas Syiah Kuala, dan (3) Menganalisis efektifitas model pembelajaran berbasis *problem solvingoutdoor learning* dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Syiah Kuala.

## A. METODE PENELITIAN

Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara mengaplikasikan prosedur yang sama seperti yang dikembangkan oleh Borg and Gall (2007:775), adapun langkah-langkah pengembangan penelitian ini pada dasarnya terdiri dari dua tujuan pokok, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam menjangkau tujuan. Sugiyono (2013: 409-426) mengklasifikasikan langkah-langkah dalam melakukan penelitian pengembangan, yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi desain, 6) Uji produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji pemakaian, 9) Revisi produk, dan 10) Produksi masal. Namun disebabkan oleh faktor penelitian ini dikategorikan penelitian tingkat tesis, maka langkah-langkah dalam proses pengembangan model ini disederhanakan dalam pelaksanaannya yaitu hanya melalui tahap analisis masalah/kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, dan uji produk.

Dalam proses pengembangan model pembelajaran berbasis *problem solvingoutdoor learning* ini, ada beberapa hal yang perlu dilakukan guna memperoleh suatu kriteria model pembelajaran yang valid, praktis, dan efisien, yakni diantaranya: (1) Langkah I: Studi Pendahuluan, (2) Langkah II: Pengembangan model, dan (3) Evaluasi/pengujian efektivitas model.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket kreativitas belajar dan tes prestasi belajar sejarah lokal (Sejarah Aceh I). sebelum digunakan untuk pengambilan data, instrumen angket kreativitas belajar dan tes prestasi belajar sejarah lokal (Sejarah Aceh I) terlebih dahulu diujicobakan. Penilaian validitas isi angket kreativitas belajar dan prestasi belajar dilakukan oleh validator. Uji reliabilitas

instrumen tes menggunakan rumus Kr-20, sedangkan uji reliabilitas instrumen angket menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Daya pembeda tes dan konsistensi internal angket menggunakan rumus korelasi produk momen dari *Karl Pearson*. Uji keseimbangan menggunakan uji rerata *t*, dengan diperoleh kesimpulan bahwa kedua kelompok eksperimen dalam keadaan seimbang. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan statistik *Levene*. Dengan diperoleh kesimpulan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen.

## **B. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Deskripsi Pembelajaran Sejarah Lokal di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Syiah Kuala**

Dalam perkuliahan sejarah lokal, diperoleh gambaran umum mengenai proses kegiatan pembelajaran khususnya pada mata kuliah sejarah lokal (sejarah Aceh). Yang dilakukan oleh dosen dalam perkuliahan cenderung berpusat kepada dosen (*teacher centre*). Metode seperti ekspositori, persentasi media powerpoint, tanya jawab, diskusi kelompok adalah metode yang dilaksanakan dalam perkuliahan sejarah lokal, dapat digambarkan bahwa metode yang digunakan cenderung berupa curah-gagasan (*brainstroming*) dan diskusi.

Curah gagasan (*brainstroming*) adalah teknik penyelesaian masalah yang dapat digunakan baik secara individual maupun kelompok. Hal ini mencakup pencatatan gagasan-gagasan yang terjadi spontan dengan cara tidak menghakimi. Ini didasarkan pada premis yang menyatakan bahwa untuk mendapatkan ide-ide besar sebenarnya, Anda harus memiliki banyak ide agar

dapat memilih (Deporter & Hernacki, 2000:310-312).

### **2. Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis *Problem Solving outdoor Learning***

Dalam proses pengembangan tentunya spesifikasi yang dihasilkan yakni berupa model pembelajaran sejarah lokal berbasis *problem solving outdoor learning*. Hal ini disari oleh faktor analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran sehari-hari model pembelajaran yang berlaku di ruangan masih didominasi oleh kegiatan ceramah dan diskusi kelompok serta masih berpusat kepada dosen (*teacher centre*) yang berakibat kurang kreativitas mahasiswa dalam memberikan argumen dalam sesi perkuliahan dan disamping itu timbul rasa jenuh dikalangan mahasiswa yang disebabkan karena proses perkuliahan yang selama ini berlangsung masih dilakukan di kelas (ruang) saja.

Untuk meminimalisir keadaan tersebut, maka peneliti memberikan suatu perubahan positif dalam rangkaian kegiatan pembelajaran dikalangan mahasiswa. Adapun terobosan baru dalam ruang lingkup pembelajaran sejarah lokal ( Sejarah Aceh I) ini yakni berupa penerapan model pembelajaran *problem solving outdoor learning*. Tentunya seorang pendidik (dosen) dituntut harus lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran, artinya seorang pendidik itu harus melakukan pembaharuan-pembaharuan terhadap ilmu yang telah dimilikinya secara terus-menerus. Selain itu, seorang pendidik (dosen) juga harus memahami metode penelitian guna mendukung efektivitas pembelajaran yang dilaksanakannya. Sehingga dengan dukungan hasil penelitian, dosen tidak terjebak pada praktek pembelajaran yang justru mematikan kreativitas mahasiswa. Begitu juga dengan dukungan hasil penelitian mutakhir,

memungkinkan dosen untuk melakukan pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan konteks perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berlangsung. (Uno & Mohamad, 2013:162)

Pemilihan model pembelajaran berbasis *problem solving outdoor learning* ini untuk dikembangkan disebabkan oleh dua faktor utama. Pertama, dari sisi model *problem solving* menurut Sani (2014:127) didasarkan atas teori psikologi kognitif, terutama berlandaskan teori piaget dan Vigotsky (konstruktivisme). Menurut teori konstruktivisme, peserta didik belajar mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya. Kelebihan dari model ini yaitu: 1) peserta didik dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik, 2) peserta didik dilatih untuk dapat bekerja sama antar satu dengan yang lain, dan 3) peserta didik dapat memperoleh pemecahan dari berbagai sumber. Meyer (Wena, 2009:87) mengungkapkan bahwa terdapat tiga karakteristik pemecahan masalah, yaitu: 1) pemecahan masalah merupakan aktivitas kognitif, tetapi dipengaruhi oleh perilaku, 2) hasil-hasil pemecahan masalah dapat dilihat dari tindakan/perilaku dalam mencari pemecahan, dan 3) pemecahan masalah adalah suatu proses tindakan manipulasi dari pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Kedua, dari sisi *outdoor learning*, menurut Husamah (2013:18) proses pengajaran di sebuah institusi formal, tengah mengalami kejenuhan. Rutinitas, proses pembelajaran yang cenderung kaku dan baku, tidak lagi mengutamakan ide kreativitas setiap peserta didik karena semuanya harus terpola linear di dalam kelas/ruang (*pedagogy indoor learning*), oleh sebab tersebut sehingga memunculkan pendekatan baru yang kita kenal dengan belajar luar kelas (*outdoor learning*). Nilai

plus dari *outdoor learning* ini yaitu pada perinsipnya memiliki kurikulum yang sama dengan pendidikan formal. *Outdoor learning* ini dapat diberikan tanpa dibatasi oleh jenis kelamin, usia maupun status namun tetap merujuk pada *output* yang diharapkan. Proses belajar cenderung fleksibel, lebih mengutamakan kreativitas dan inisiatif berdasarkan daya nalar peserta didik dengan menggunakan alam sebagai media. (Husamah, 2013:24). Purwanti juga menambahkan bahwa nilai plus lain dari *outdoor learning* adalah: 1) dapat merangsang keinginan peserta didik untuk mengikuti materi pelajaran guna meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik dan 2) dapat digubnakan sebagai media alternatif bagi pengajar dalam mengemabangkan metode mengajar. (Husamah, 2013:27).

### **3. Efektivitas Model Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis *Problem Solving Outdoor Learning* Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Syiah Kuala**

Efektifitas model pembelajaran berbasis *problem solving outdoor learning* dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Syiah Kuala dilakukan dengan membandingkan nilai post test kreativitas dan prestasi belajar mahasiswa antara kelas Reg. A selaku kelas kontrol dan kelas Reg. B selaku kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan uji t untuk dua sampel yang independen (*independent sample t test*) yaitu nilai kreativitas mahasiswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan dasar *equal variances assumed* diperoleh nilai sig sebesar 0,000. Dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05, ternyata nilai sig < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan (ada perbedaan yang bermakna) nilai

keaktivitas mahasiswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Secara empiris menunjukkan bahwa nilai kreativitas mahasiswa pada kelas eksperimen yang besarnya 112,55 lebih tinggi dibandingkan nilai kreativitas mahasiswa pada kelas kontrol yang besarnya 94,35. Dengan demikian model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Sedangkan hasil perhitungan uji *t* untuk dua sampel yang independen (*independent sample t test*) yaitu nilai prestasi mahasiswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan dasar *equal variances assumed* diperoleh nilai sig sebesar 0,009. Dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05, ternyata nilai sig < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan (ada perbedaan yang bermakna) nilai prestasi mahasiswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Secara empiris menunjukkan bahwa nilai prestasi mahasiswa pada kelas eksperimen yang besarnya 18,80 lebih tinggi dibandingkan nilai prestasi mahasiswa pada kelas kontrol yang besarnya 16,15.

### C. KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1. Proses pembelajaran sejarah lokal yang diterapkan di program studi pendidikan Sejarah Universitas Syiah Kuala selama ini

Secara umum proses pembelajaran yang berlangsung selama ini pada mata kuliah sejarah lokal (Sejarah Aceh I) tentunya telah memanfaatkan media pembelajaran, terutama media yang selama ini digunakan adalah *infocus*. Namun dalam perkuliahan pengampu matakuliah sejarah lokal cenderung menerapkan metode ceramah dan diskusi tanya-jawab. Ini menunjukkan bahwa pengampu mata kuliah sejarah lokal ini masih enggan menggunakan model-model pembelajaran terbaru, terlebih lagi menerapkan model-model

yang dikembangkan. Pengembangan model sejarah lokal ini merupakan untuk pertama kalinya hadir dalam proses pembelajaran sejarah lokal di program studi pendidikan sejarah Universitas Syiah Kuala.

#### 2. Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis *Problem Solving Outdoor Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Mahasiswa

Dalam proses pengembangan model pembelajaran sejarah lokal berbasis *problem solving outdoor learning* tentunya mengacu pada Joyce & Weil (2009:104) pengembangan model mencakup beberapa hal yaitu: a) Struktur (sintak) Pengajaran; b) Sistem Sosial; c) Peranan/ Tugas Pendidik; d) Sistem Pendukung; e) Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring. Pengembangan pedoman model pembelajaran ini meliputi sintak model pembelajaran berbasis *problem solving outdoor learning*, sistem sosial yang harus dibangun, prinsip pengelolaan atau reaksi yang harus dilakukan, sistem pendukung yang dibutuhkan serta dampak instruksional dan dampak pengiring yang ingin dicapai dengan pelaksanaan pembelajaran dengan model berbasis *problem solving outdoor learning* pada pembelajaran sejarah lokal di Universitas Syiah Kuala. Adapun yang menjadi pedoman operasional dalam kegiatan pembelajaran meliputi silabus, Satuan Acara Perkuliahan (SAP), dan instrumen pembelajaran berupa angket untuk mengukur tingkat kreativitas mahasiswa dan tes objektif untuk mengukur prestasi belajar mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Syiah Kuala Banda Aceh.

Langkah-langkah yang disebutkan di atas telah dilakukan oleh peneliti secara prosedural dan sistematis untuk menghasilkan sebuah produk yang sempurna yakni berupa model pembelajaran sejarah lokal berbasis

*problem solving outdoor learning* yang nantinya akan di terapkan program studi pendidikan sejarah Universitas Syiah Kuala.

### 3. Uji Efektivitas Model

Uji efektivitas model pembelajaran sejarah lokal berbasis *problem solving outdoor learning* dilakukan melalui eksperimen menggunakan uji T. Hasil uji kesetaraan yang dilakukan pada mahasiswa semester II program studi pendidikan sejarah Universitas Syiah Kuala yakni antara Kelas Reg. A dan kelas Reg. B memiliki kemampuan awal yang sama baik dari segi prestasi dan kreativitas belajar. Sehingga diperoleh dasar untuk menentukan tempat penelitian eksperimen.

Hasil skor angket kreativitas belajar kelas eksperimen meningkat 11,7 dari nilai rata-rata skor angket sebelum penerapan model pembelajaran berbasis *problem solving outdoor learning* sebanyak 100,85 meningkat menjadi 112,55 setelah penerapan model pembelajaran berbasis *problem solving outdoor learning*. Sedangkan untuk kelas kontrol, nilai rata-rata pre dan post test skor angket menurun 7,35 dari 101,7 menjadi 94,35.

Disamping itu, hasil prestasi kelas eksperimen juga meningkat 5,1 dari nilai rata-rata skor prestasi belajar sebelum penerapan model pembelajaran *problem solving outdoor learning* sebanyak 13,7 menjadi 18,8 setelah penerapan model pembelajaran berbasis *problem solving outdoor learning*. Sedangkan untuk kelas kontrol, nilai rata-rata skor pre dan post test prestasi belajar kelas kontrol meningkat 1,3 dari 14,85 menjadi 16,15.

Dari hasil perhitungan uji t untuk dua sampel yang independen (*independent sample t test*) yaitu nilai prestasi mahasiswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

dengan menggunakan dasar *equal variances assumed* diperoleh nilai sig sebesar 0,009. Dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05, ternyata nilai sig < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan (ada perbedaan yang bermakna) nilai prestasi mahasiswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Secara empiris menunjukkan bahwa nilai prestasi mahasiswa pada kelas eksperimen yang besarnya 18,80 lebih tinggi dibandingkan nilai prestasi mahasiswa pada kelas kontrol yang besarnya 16,15. Dengan demikian model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan prestasi mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan beberapa masukan (saran) sebagai berikut: (1) bagi dosen: Dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan model yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mahasiswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, (2) Bagi Mahasiswa: Para mahasiswa hendaknya lebih memperhatikan informasi yang diberikan oleh dosen serta berani mengungkapkan ide-ide atau gagasan-gagasan untuk mencapai prestasi belajar yang lebih maksimal, (3) bagi Peneliti Lain: Dalam penelitian ini model pembelajaran meninjau dari aspek prestasi dan kreativitas belajar mahasiswa. Bagi calon peneliti lain mungkin dapat melakukan penelitian lebih mendalam dari aspek-aspek lain, misalnya motivasi belajar, intelegensi peserta didik, sumber belajar, lingkungan belajar dan lain-lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.



### **Daftar Pustaka**

- Borg, W.R & Gall, M.D. 2007. *Educational Reasearch: An Introduction*. (Eihgth Edition). Sydnet: Pearson Education, Inc
- Deporter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2000. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kayfa
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Husamah. 2013. *Pembelejar Luar Kelas Outdoor Learning Amcangan Strategis mengembangkan Metode Pembelajaran yang Menyenangkan Inovativ &Menantang*. Jakarta: Preatasi Pustakaraya
- Isjoni & Ismail, A. 2008. *Model-model Pembelajaran Mutakhir Perpaduan Indonesia-Malaysia*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Joyce, B and Weil. 2009. *Model Of Teaching* (edisi ke- 8 cetakan ke- 1) diterjemahkan oleh Achmad Fuwaidh dan Atelia Mirza, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riyanto, Y. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarata: PT Grafindo Persada
- Sani, A.R. 2014. "Pembelajaran Saitifik Untuk implementasi Kurikulujm 2013". Jakarta: Bumi Aksara
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembalajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sudjana, N & Rivai, A. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, dan Beberapa komponen Layanan Khusus*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Uno, B. H & Mohamad, N. 2013. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovativ, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovativ Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara