

**PERBEDAAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DAN MAKE A MATCH  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SEJARAH DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR  
SISWA KELAS XI SMA NEGERI DI KABUPATEN SAMBAS  
TAHUN 2015/2016**

Oleh:

**Agus Dediansyah<sup>1</sup>, Muhammad Akhyar<sup>2</sup>, Akhmad Arif Musadad<sup>3</sup>**

**Abstract**

**Background:** *This study aims to find out the difference effect between Jigsaw and "Make a Match" learning models toward learning achievement of History; The difference effect between high learning creativity and low learning creativity to the learning achievement of History; The interaction effect between the model of learning and learning creativity in learning achievement of History.*

**Methods:** *This study uses a quantitative approach to experiment with factorial design 2 x 2. The population in this study were all students of Class XI SMA Sambas District, West Kalimantan Province in the academic year 2015/2016. The sampling technique used is the technique of multi-stage cluster random sampling. In this study, the sample were students of class XI IPS SMAN 1 and SMAN 2 Sambas Tebas. Data collection techniques used is tests and questionnaires. Data analysis technique used is Analysis of Variance (ANOVA) Two Line. Before analysis, validity test conducted by Product Moment correlation, reliability using Cronbach's alpha and KR 20 test for normality and homogeneity test.*

**Results:** *There are differences in learning achievement between students who learn history by using Jigsaw learning models and Make a Match models. Make a Match learning model generating learning achievement is better than the Jigsaw learning model, and there are differences in academic achievement between students who have high and low creativity of learning history. Students with high creativity better learning achievement compared to the low learning creativity, and there is no interaction effect between teaching model with the creativity of the students' learning achievement of history.*

**Conclusion:** *There is a difference effects between the learning model of Jigsaw and Make a Match with Learning creativity, and there is no interaction between the model of learning by learning creativity toward student learning achievement history.*

**Keywords:** *Learning model, Jigsaw, Make a Match, Creativity Learning, Learning Achievement*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Program Pascasarjana UNS, email: [agus.dediansyah@yahoo.co.id](mailto:agus.dediansyah@yahoo.co.id)

<sup>2</sup> Dosen Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>3</sup> Dosen Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran vital dalam membangun kemajuan suatu negara, tidak heran apabila banyak negara yang memberikan perhatian besar dalam dunia pendidikannya bisa menjadi negara berpengaruh di dunia dalam bidang teknologi, ekonomi, politik dan bidang lainnya. Sedangkan negara yang masih belum sepenuhnya memperhatikan dunia pendidikan memiliki tingkat perkembangan yang cukup lamban untuk menyaingi negara-negara maju. Oleh sebab itu, Indonesia dengan segala sumber dan potensi yang ada seharusnya memberikan perhatian penuh dalam dunia pendidikan agar mampu mengimbangi negara-negara lain. Namun saat ini patutlah kiranya kita memberikan apresiasi kepada pemerintah yang secara bertahap memberikan perhatian tersebut. Semoga ini adalah sinyal positif akan kemajuan dunia pendidikan.

Pemerintah tidak henti-hentinya memperbaiki sistem pendidikan nasional, lihat saja bagaimana pemerintah harus memutar otak dalam memenuhi tuntutan zaman seiring dengan arus perkembangan globalisasi yang begitu cepat untuk terus melakukan perubahan. Terlepas dari apakah perubahan yang dibuat sarat akan kepentingan politis atau tidak. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia bukan hanya baru-baru ini saja dilakukan, tapi semenjak pasca kemerdekaan pendidikan nasional tidaklah statis, pendidikan nasional selalu dinamis. Di zaman Orde lama ada tiga kurikulum : tahun 1947, tahun 1952 dan tahun 1964. Di zaman orde baru lahir empat kurikulum : tahun 1968, tahun 1975, tahun 1984 dan tahun 1994. Pada masa reformasi lahir dua kurikulum : tahun 2004, tahun 2006 (Thomas, 2013:101), kurikulum 2013. dan sekarang kembali lagi pada kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

Terlepas dari kontroversi mengenai perubahan-perubahan kurikulum termasuk kurikulum baru ini (baca: kurikulum 2013), dan kembali lagi pada kurikulum 2006 atau KTSP tentulah sudah seharusnya kita menyepakati perubahan-perubahan kurikulum yang terjadi pada kurikulum pendidikan nasional adalah keniscayaan, bahkan perubahan itu sebuah keharusan apabila terjadi perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan pola dan tuntutan kehidupan masyarakat (Zainuddin, 2008:234), dan jika kita tidak ingin terjebak dalam stagnasi, semangat perubahan perlu terus dilakukan (Hidayat, 2013:111).

Seiring dengan perubahan kurikulum, yang paling penting dalam hal ini adalah faktor guru. Sebab secanggih apapun suatu kurikulum dan sehebat apapun sistem pendidikan, tanpa kualitas guru yang baik, maka semua itu tidak akan membuahkan hasil yang maksimal. Guru diharapkan memiliki kemampuan dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang diperlukan untuk melaksanakan tugas dan fungsinya secara efektif dan efisien. Bila kemampuan ini tidak ada pada diri seorang guru, maka ia tidak akan berkompeten dalam melakukan tugasnya dan hasilnya pun tidak akan optimal.

Oleh karena itu, tugas seorang guru adalah menciptakan suasana belajar Sejarah yang menyenangkan dan mampu menarik kreativitas siswa dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Sejarah. Guru membutuhkan suatu strategi baru sehingga dapat merubah anggapan buruk siswa tentang sulitnya memahami materi yang ada pada mata pelajaran Sejarah dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar Sejarah. Strategi yang baik apabila diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah membuat siswa menjadi aktif dalam belajar dan berdiskusi,

berani menyampaikan gagasan dan mampu menerima gagasan dari orang lain serta memiliki kepercayaan diri yang tinggi sesuai dengan pengembangan pendidikan karakter siswa di sekolah.

Berbicara mengenai pendidikan karakter siswa, salah satu dari nilai-nilai pendidikan karakter siswa adalah kreatif. Menurut Salahudin (2013:111) mengatakan "Kreatif adalah berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki". Metode Pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik, akan mengakibatkan menurunnya keinginan dalam proses pembelajaran peserta didik, sehingga kreativitas belajarnya akan menurun dan pada akhirnya prestasi belajar juga tidak akan mendapatkan hasil yang optimal. Maka metode pembelajaran yang digunakan pada proses belajar dan mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam prestasi belajar peserta didik.

Selain terampil dalam melaksanakan metode pembelajaran yang telah diberikan, guru juga harus memiliki kemampuan dalam hal untuk mengelola pembelajarannya dengan menerapkan kreativitas belajar agar mengalami perubahan dalam hal kebiasaan belajar melalui individu terhadap kelompoknya. Sehingga dalam hal pembelajaran dan pemahaman siswa ini dapat dilihat melalui prestasi belajarnya sebagai perlakuan terhadap peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian prestasi belajar dalam proses belajar dapat dipandang sebagai barometer dalam mengukur keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui mata pelajaran dan sebagai keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas belajar dan prestasi belajar siswa yaitu dengan

pemilihan model pembelajaran oleh guru. Model pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional, model pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan untuk memilih model-model dari sekian banyak model yang telah ditemui oleh para ahli sebelum ia menyampaikan materi pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak lepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif sehingga meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Model pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Make a Match*. kedua model ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik pada siswa dan mempunyai sikap yang lebih baik terhadap pembelajaran.

Model Kooperatif tipe *Jigsaw* (Aronson dalam Huda, 2011:204) kemudian dikembangkan lagi oleh Slavin, 1989 dan Kagan, 1990) *Jigsaw* dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan ataupun berbicara. Selain itu setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep (*scan read*) sebelum ia belajar spesialisasinya untuk menjadi *expert*, hal ini untuk memperoleh gambaran menyeluruh dari konsep yang akan dibicarakan.

Metode Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (Lorna Curran, dalam Huda, 2011:251) *Make A Match* merupakan pembelajaran kooperatif melalui pendekatan informatif, dimana tujuan dari *Make A Match* ini adalah pendalaman materi, penggalian materi, dan eduitainment. Karena itu dalam upaya menemukan metode pembelajaran alternatif bagi pengajaran sejarah, maka metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* perlu diperbandingkan tingkat keefektifannya dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Menurut fakta spesifik pada observasi awal yang telah dilakukan di SMA Negeri di Kabupaten Sambas, terkhusus lagi pada siswa kelas XI dimana prestasi belajarnya masih dibawah rata-rata dan masih dimungkinkan untuk bisa lebih ditingkatkan lagi. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata mata pelajaran ilmu sosial lainnya, nilai mata pelajaran sejarah lah lebih cenderung rendah yang diperoleh siswa SMA Negeri Sambas Kelas XI tahun ajaran 2015/2016.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar yang diperoleh siswa adalah proses belajar mengajar. Siswa belum sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran aktif, sehingga pelaksanaan pembelajaran sejarah di sekolah, sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Banyaknya siswa yang tidak menyukai pelajaran Sejarah disebabkan oleh kesulitan memahami Sejarah. Kesulitan yang terlihat pada mata pelajaran Sejarah adalah siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa kurang aktif dalam berdiskusi kelompok, siswa memiliki kemampuan yang rendah dalam memahami pelajaran Sejarah yang dikemas dalam bentuk soal yang lebih menekankan pada pemahaman dan

penguasaan konsep suatu pokok bahasan tertentu, siswa tidak berani menyampaikan gagasan dan menerima gagasan dari orang lain serta tidak memiliki kepercayaan diri yang tinggi sehingga hasil belajar Sejarah tidak sesuai dengan harapan yang ingin dicapai oleh sekolah.

Adanya ketidak sesuaian antara harapan dan kenyataan yang diperoleh dari fakta dilapangan, dikhawatirkan akan berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa, sehingga penelitian ini yang mengangkat judul “Perbedaan pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* dan *Make a Match* terhadap prestasi belajar Sejarah ditinjau dari kreativitas belajar siswa kelas XI SMA Negeri di Kabupaten Sambas tahun ajaran 2015/2016” sangat penting dilakukan agar masalah yang terjadi di lapangan dapat di atasi dan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan:

1. Ada tidaknya Perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Jigsaw* dan model pembelajaran *Make a Match* terhadap prestasi belajar Sejarah pada siswa kelas XI SMA Negeri di Kabupaten Sambas tahun ajaran 2015/2016?
2. Ada tidaknya perbedaan pengaruh antara kreativitas belajar tinggi dan kreativitas belajar rendah terhadap prestasi belajar Sejarah pada siswa kelas XI SMA Negeri di Kabupaten Sambas tahun ajaran 2015/2016
3. Ada tidaknya interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan kreativitas belajar siswa kelas XI SMA Negeri di Kabupaten Sambas terhadap prestasi belajar Sejarah tahun ajaran 2015/2016.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan disekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Sambas Provinsi Kalimantan Barat.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016. Bila dipandang dari bentuk pendekatan dan subjek penelitian, maka penelitian ini termasuk ke dalam metode penelitian eksperimental (*Experimental Research*), Furchan (2011:388) Menjelaskan bahwa “eksperimen adalah kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis, yang di dalam pelaksanaannya memberikan perhatian besar kepada perubahan (manipulasi) dan pengendalian (kontrol) variabel serta kepada pengamatan dan pengukuran hasil eksperimen”.

Di dalam penelitian dilakukan manipulasi variabel terhadap dua variabel bebas, yaitu: pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai eksperimen pertama dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai eksperimen kedua. Sedangkan variabel bebas lain yang mungkin ikut mempengaruhi variabel terikat yaitu prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Desain Faktorial jenis pertama sebagaimana yang dikemukakan Furchan (2011:388) menjelaskan bahwa “desain faktorial yang salah satu variabel bebas dimanipulasi secara eksperimental, namun tetap mempertimbangkan variabel-variabel lainnya yang mungkin mempengaruhi variabel terikatnya”. Dalam penelitian ini faktor pertama adalah model *Jigsaw* dan *Make a Match*. Faktor yang kedua adalah kreativitas belajar yang tinggi dan kreativitas belajar yang rendah. Dari rancangan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 1: Desain Faktorial Penelitian**

Kreativitas Belajar(B)	Model Pembelajaran (A)	
	<i>Jigsaw</i> (a1)	<i>Make a Match</i> (a2)
Tinggi (b1)	a1b1	a2b1
Rendah (b2)	a1b2	a2b2

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas XI SMA Negeri Kabupaten Sambas Provinsi Kalimantan Barat tahun pelajaran 2015/2016. Cara pengambilan sampel dilakukan dengan multi stage cluster random sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara kelompok atau kelas. setelah dilakukan random muncul SMAN 1 Sambas Sebagai kelas eksperimen pertama dan SMAN 2 Tebas sebagai kelas Eksperimen kedua.

Pengumpulan data dilakukan dengan instrumen tes dan angket. Tes untuk memperoleh data tentang prestasi belajar sedangkan Angket atau Kuesioner dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang keterangan untuk mengukur sikap melalui kreativitas belajar dalam pembelajaran sejarah. Setelah dilakukan penghitungan, diperoleh validitas dan reliabilitas.

Validitas tes prestasi belajar sejarah dengan menggunakan program ITEMAN versi 4.3 menghasilkan 31 soal yang valid dan 14 soal yang tidak valid, dari 31 soal yang valid semuanya mewakili indikator dalam kisi-kisi soal sedangkan uji reliabilitas dengan menggunakan KR-20 dari Kuder-Richarson karena sangat tepat untuk butir-butir tes yang diberi skor secara dikotomis. Kriteria: hasil skor tes reliabel jika  $r_{11} > 0.70$ , ini berarti jika hasil skor tes di atas 0.70 maka tes tersebut reliabel dan tes tersebut bisa dipakai (Sugiyono, 2008: 186). Sementara hasil dari penelitian koefisien reliabilitas  $r_{11} = 0,796$ , sementara tingkat

kesukaran dari ke- 40 soal menurut perhitungan ITEMAN pada kolom "Prop correct" 44 soal dikategorikan sedang sedangkan satu soal dikategorikan sukar. Selain itu pada daya pembeda, dari 45 soal butir soal yang diujicobakan, terdapat 31 butir soal yang memiliki daya pembeda baik.

Untuk validitas angket dengan menggunakan korelasi *product moment* dari pearson, perhitungan validitas angket ini dari 45 soal yang diuji coba hanya 30 soal yang dinyatakan valid sedangkan uji reliabilitas dengan menggunakan Alpha dari Cronbach, kriteria instrumen reliabel jika  $r_{11} > 0.70$  (Budiyono, 2015:62). Dalam penelitian ini koefisien reliabilitas sebesar 0.917.

Teknik analisis data yang pertama yakni uji kesetaraan untuk membandingkan dua kelompok sampel guna mengetahui kemampuan awal, data yang digunakan yakni nilai raport. Hasil perhitungan dari uji kesetaraan menggunakan program SPSS *independent sample test* dengan nilai signifikansi  $0.426 > 0.05$  artinya siswa pada dua kelompok sama kemampuannya.

### C. HASIL PENELITIAN

Berikut ini akan disajikan secara kronologis gambaran data mengenai hasil uji prestasi belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* terhadap siswa dengan kreativitas belajar tinggi dan rendah maupun dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* baik terhadap siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi dan rendah.

#### Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah *one sample Kolmogorov-Smirnov*.data suatu variabel dinyatakan berdistribusi normal apabila lebih besar dari 0.05. Analisis hasil uji normalitas ini dibantu dengan program software untuk statistik yaitu SPSS Versi. 19.

Tabel 8 : Rangkuman Uji Normalitas

No	Kelompok data	P-Value	p(a)	Ket
1	(A1)	0,114	0,5	Normal
2	(A2)	0,215		
3	(B1)	0,060		
4	(B2)	0,284		
5	(A1B1)	0,198		
6	(A1B2)	0,113		
7	(A2B1)	0,079		
8	(A2B2)	0,125		

### Uji Homogenitas

Pengambilan keputusan dilakukan dengan angka probalitas dimana probalitas sig  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, sebaliknya apabila probalitas sig  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan Uji homogenitas variansi diperoleh taraf signifikansi F Hitung= 0,898 dan nilainya lebih tinggi dari 0,05 dalam hal ini berarti  $H_0$  diterima dengan pertimbangan. F Hitung  $> 0,05$   $0,898 > 0,05$ . dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians keempat kelompok sampel tersebut homogen.

### D. PEMBAHASAN

Source	Fhitung	Ftabel	Sig.	Keputusan
Corrected Model	16,872		,000	Signifikan Signifikan Tidak Signifikan
Intercept	25587,176		,000	
Model_Pem	11,365	3,98	,001	
Kreativitas_Bel	37,030	3,98	,000	
Model_Pem * Kreativitas_Bel	,222	3,98	,639	
Error Total				
Corrected Total				

### **Hipotesis pertama:**

#### **Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* dan *Make a Match* terhadap prestasi belajar sejarah**

Dari hasil analisis variansi dua jalan diperoleh signifikansi ( $Sig$ ) = 11,365 >  $\alpha$  = 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara prestasi siswa yang menggunakan Model pembelajaran *Jigsaw* dengan Model pembelajaran *Make a Match*. Rata-rata untuk model pembelajaran *Jigsaw* 80,05, sedangkan untuk model pembelajaran *Make a Match* 83,48. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model *Make a Match* lebih baik dari pada model *Jigsaw*.

Model pembelajaran *Make a Match* yang diberi perlakuan terhadap siswa ternyata memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Jigsaw* yaitu (83,48 > 80,05). Berdasarkan dari hasil analisis statistik dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Jigsaw*. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran dengan model kooperatif *Make a Match* dilakukan dengan mencari pasangan, siswa digabung dan disuruh mencari pasangan dari kartu yang mereka pegang. (Curran dalam Huda, 2011:113).

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa karena dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa di dalam kelas. Selain itu model pembelajaran *Make a Match* ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena dalam proses pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain, suasana belajar dikelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi

antar siswa dalam memecahkan masalah yang terkait dengan materi pelajaran sejarah, serta adanya penghargaan sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Beberapa keunggulan dari model ini diantaranya menurut Lie (2010:55) mengatakan Keunggulan dari model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Keunggulan dari model pembelajaran *Make a Match* ini juga didukung dari penelitian Rohendi, Waslaludin, Ayu (2010) yang berjudul "Penerapan Cooperative Learning Tipe *make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi". Dalam penelitian tersebut menyimpulkan dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pembelajaran biasa terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi secara signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran biasa pada kelas kontrol.

Penerapan model *Jigsaw* dalam proses pembelajaran sebenarnya sudah cukup menarik bagi siswa, hanya saja dalam proses pembelajaran memerlukan pemahaman yang lebih mendalam sehingga membuat proses pembelajaran mengalami sedikit hambatan. Dalam kegiatan belajar mengajar juga sudah cukup aktif dan menyenangkan, hanya saja dalam penguasaan konsep dasar materi pelajaran sejarah mengalami sedikit hambatan. Dari keterbatasan inilah mengakibatkan materi-materi pembelajaran yang diharapkan mampu dimengerti dan dipelajari oleh siswa secara lebih jelas

sehingga mengalami kendala. Keterbatasan lainnya adalah siswa tidak menyiapkan materi atau belajar terlebih dahulu dirumah sehingga pada saat proses pembelajaran siswa menjadi pasif dalam penerapan model jigsaw ini.

Analisis diatas sesuai dengan kelemahan dari model jigsaw yang dikemukakan oleh Lie (2010:18) yaitu kegiatan dengan menggunakan metode ini akan gagal apabila: siswa pasif, siswa tidak memiliki sumber yang cukup, anggota kelompok kurang atau tidak komunikatif serta sifat egois siswa yang tinggi.

#### **Hipotesis Kedua:**

**Ada perbedaan pengaruh positif antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kreativitas rendah terhadap prestasi belajar sejarah.**

Dari hasil analisis variansi dua jalan diperoleh signifikansi ( $Sig$ ) = 37,030 >  $\alpha$  = 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi dan kreativitas belajar rendah terhadap prestasi belajar sejarah. Rata-rata untuk kreativitas belajar tinggi untuk prestasi belajar sejarah 83,93, sedangkan untuk kreativitas belajar rendah untuk prestasi belajar sejarah 77,64. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh positif antara siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi dan kreativitas belajar rendah terhadap prestasi belajar sejarah.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan tidak dikenal sebelumnya. Dalam hal ini sesuai dengan teori yang ada mengenai pengembangan kreativitas menurut munandar (2012:45) yaitu (1). Pribadi, karena kreativitas merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan

lingkungannya. Dari ungkapan individu yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. (2). Pendorong, bakat kreativitas seseorang akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) guna menghasilkan sesuatu. (3). Proses, untuk mengembangkan kreativitas seseorang perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Dalam hal ini pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif dengan membantu menyiapkan sarana prasarana yang diperlukan. (4) produk, kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan dimana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kesibukannya.

Kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu dan imajinasi karena selalu mencari dan ingin menemukan jawaban, senang memecahkan masalah, sikapnya yang lentur, tidak penurut, tidak dogmatis, sering mengajukan pertanyaan dengan baik, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, bebas menyatakan pendapat dan suka mengekspresikan diri sendiri, memiliki rasa humor tinggi, daya imajinasi kuat, dapat bekerja sendiri serta keaslian (*orisinalitas*) tinggi tampak dalam ungkapan, gagasan, karangan dan sebagainya. Dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal yang jarang diperlihatkan oleh orang lain.

Atas dasar ciri-ciri tersebut diatas maka siswa yang memiliki kreativitas belajar akan selalu memiliki hasrat ingin tahu dan terbuka dengan pengalaman baru, selalu bergairah, aktif dan selalu berdedikasi dalam menjalankan tugas serta

tidak mudah putus asa sehingga dalam menjalankan kegiatan belajar siswa tersebut akan selalu penuh dengan antusias dengan segala tantangan baru dan belajar dengan penuh semangat, bergairah dan aktif yang pada gilirannya akan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan definisi diatas pada proses pembelajaran sejarah, siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan menciptakan pertanyaan-pertanyaan kritis untuk bertanya kepada guru atau saat diskusi didalam kelas. Sehingga siswa yang kreatif akan membentuk pengetahuannya serta berpengaruh terhadap prestasi belajar yang lebih tinggi. Siswa yang memiliki kreativitas rendah dalam belajar hanya semampunya tanpa menuntut dirinya sendiri untuk bertindak yang berbeda dengan yang lainnya karena kurang berani dalam mengambil resiko.

Dengan demikian, semakin tinggi kreativitas belajar siswa yang dimiliki, maka akan sangat dimungkinkan prestasi belajar sejarah yang diperoleh siswa semakin baik pula. Hasil ini sesuai dengan penelitian Badarudin (2012), dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Dan *Student Teamsachievement Division* (STAD) Ditinjau Dari Kreativitas Dan Sikap Percaya Diri Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri Se-Kabupaten Lampung Utara Tahun Pelajaran 2011/2012". Dalam penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa prestasi belajar matematika peserta didik dengan kreativitas tinggi lebih baik daripada kreativitas sedang dan rendah.

#### **Hipotesis Ketiga:**

**Tidak ada interaksi pengaruh positif antara model pembelajaran dengan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar sejarah**

Dari hasil pengujian statistik analisis dua jalan melalui program SPSS 19 mengenai

interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan kreativitas belajar sejarah, diperoleh nilai  $F_{hitung}$  (0,222) <  $F_{tabel}$  (3,98). Sehingga dengan diperolehnya nilai  $F_{hitung}$  <  $F_{tabel}$ , dapat dikatakan bahwa tidak terdapat interaksi pengaruh positif antara model pembelajaran dan kreativitas belajar sejarah.

Siswa yang diterapkan model pembelajaran tipe *Make a Match*, yang memiliki kreativitas belajar tinggi memperoleh nilai rata-rata 85,50 lebih tinggi prestasi belajarnya dibandingkan dengan siswa yang diterapkan model pembelajaran tipe *Jigsaw* yang memiliki kreativitas belajar tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 82,57. Sedangkan siswa yang diterapkan model pembelajaran tipe *Make a Match* kreativitas belajar rendah juga memiliki nilai rata-rata 79,82 lebih tinggi dari pada siswa yang diterapkan model pembelajaran tipe *Jigsaw* kreativitas belajar rendah dengan nilai rata-rata sebesar 75,93.

Tidak adanya interaksi antara model pembelajaran dan keativitas belajar siswa dilingkungan sekolah disebabkan oleh beberapa hal, baik itu pengaturan kelas, suasana pengajaran yang menyenangkan, persiapan guru, sikap guru serta pemilihan metode pengajaran yang tepat dalam proses pembelajaran (Satiadarma & Waruwu, 2003:119)

Pengaturan kelas atau pengaturan tempat duduk merupakan salah satu faktor terciptanya tujuan pembelajaran yang akan dicapai, hal ini dikarenakan dengan pengaturan ruang kelas yang nyaman maka setiap siswa akan lebih nyaman dalam melakukan diskusi, dan ruang kelas seyogyanya dijadikan ruang sumber pengetahuan bagi siswa baik itu untuk membaca, menjajaki serta meneliti. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan, mendukung keamanan

dan kebebasan yang dapat membuat para siswa dalam mengembangkan pikiran-pikiran kreatifnya, sehingga anak berani untuk mengembangkan pikiran-pikiran yang bersifat eksploratif. Faktor selanjutnya adalah persiapan guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran, dimana guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang bertugas mendorong peserta didik dalam mengembangkan ide, inisiatif dalam menjajaki hal-hal yang baru. Adanya sikap guru yang terbuka dalam menerima gagasan dan perilaku siswa dan tidak cepat memberikan kritik, celaan dan hukuman. Selain itu guru juga dituntut menerapkan metode pembelajaran yang dapat membangun kreativitas siswa dengan berorientasi pada pengembangan potensi berfikir siswa, yakni mengaktifkan fungsi berfikir divergen agar prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada interaksi pengaruh antara model pembelajaran dengan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar sejarah. Dalam hal ini berarti model pembelajaran dan kreativitas belajar siswa mempunyai pengaruh sendiri-sendiri terhadap prestasi belajar sejarah. Hasil ini sesuai dengan penelitian Indrati (2013), dengan judul "Pengaruh model pembelajaran kontekstual dengan metode *problem solving* dan konvensional terhadap prestasi belajar sejarah ditinjau dari kreativitas belajar siswa (Studi eksperimental di SMA Negeri Kabupaten Sukoharjo)". Dalam penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa Metode pembelajaran dan kreativitas belajar secara bersama-sama tidak mempengaruhi prestasi belajar sejarah, meskipun metode pembelajaran *problem solving* lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional pada setiap kategori kreativitas belajar siswa

## E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan dalam menjawab rumusan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan pengaruh positif antara model pembelajaran *Jigsaw* Dan *Make a Match* Terhadap Prestasi Belajar Sejarah.

Berdasarkan perhitungan statistik menggunakan analisis dua jalan , diperoleh nilai  $F_{hitung} (11,365) > F_{tabel} (3,98)$ . Untuk prestasi belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* memperoleh rata-rata (mean = 83,48) lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Jigsaw* dengan rata-rata nilai prestasi belajar sejarah sebesar ( mean = 80,05). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Make a Match* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Jigsaw*.

2. Terdapat perbedaan pengaruh positif antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kreativitas rendah terhadap prestasi belajar sejarah.

Berdasarkan perhitungan statistik menggunakan analisis dua jalan , diperoleh nilai  $F_{hitung} (37,030) > F_{tabel} (3,98)$ , untuk prestasi belajar sejarah pada kreativitas belajar tinggi memperoleh rata-rata (mean = 83,93 ) lebih baik dari pada kreativitas belajar rendah dengan rata-rata nilai prestasi belajar sejarah sebesar (mean = 77,64). Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi memperoleh nilai yang jauh lebih baik dari pada siswa yang memiliki tingkat kreativitas belajar rendah.

3. Tidak terdapat interaksi pengaruh positif antara model pembelajaran dengan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar sejarah

Berdasarkan perhitungan statistik menggunakan analisis dua jalan, diperoleh nilai  $F_{hitung} (0,222) < F_{tabel} (3,98)$ , dari data tersebut membuktikan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Dalam hal ini diperoleh rata-rata model pembelajaran dan kreativitas belajar siswa mempunyai pengaruh sendiri-sendiri terhadap prestasi belajar sejarah. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat interaksi pengaruh positif antara model pembelajaran dengan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar sejarah

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

- a. Bagi guru, dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.
- b. Bagi guru, hendaknya perlu menerapkan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran *kooperatif* merupakan salah satu model pembelajaran yang perlu dipertimbangkan.
- c. Bagi guru, harus selalu memberikan rangsangan kepada siswa agar siswa lebih kreatif dalam belajar. Karena dengan kreatifitas yang tinggi siswa akan selalu berusaha dengan berbagai cara untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga prestasi belajarnya juga optimal
- d. Bagi guru, sebaiknya membentuk kelompok belajar secara heterogen, terdiri dari siswa yang pandai dan kurang pandai, sehingga siswa dapat bekerja sama dan saling membantu.

#### Daftar Pustaka

- Badarudin. 2012. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Dan Student Teamsachievement Division (STAD) Ditinjau Dari Kreativitas Dan Sikap Percaya Diri Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri Se-Kabupaten Lampung Utara Tahun Pelajaran 2011/2012*. Tesis. Surakarta: Pascasarjana UNS.
- Budiyono. 2015. *Pengantar Penilaian Hasil Belajar*. Surakarta: UNSPress.
- Furchan, Arief. 2011. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hidayat, Sholeh. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Indrati, Sri. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual dengan Metode Problem Solving dan Konvensional Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Siswa (Studi Eksperimental di SMA Negeri Kabupaten Sukoharjo)*. Tesis. Surakarta: Pascasarjana UNS.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta:PT.Gramedia.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohendi, Dedi. Waslaluddin. Dan Ayu, Sri Putri. 2010. *Penerapan Cooperative Learning Tipe make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. ISSN 1979-9462. Vol. 3 No.1.
- Salahudin, Anas. dan Alkrienciehie, I. 2013. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Pustaka Setia.
- Satiadarma, Monty, P. & Waruwu, Fidelis, E.. 2003. *Mendidik Kecerdasan* . Jakarta : Pustaka Populer Obor.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Thomas. 2013. *'Kurikulum di Indonesia: Dari Masa ke Masa'* dalam Indriatno (Ed). 2013. *Menyambut kurikulum 2013*.
- Zainuddin. 2008. *Reformasi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.