

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIF TIPE SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW(SQ3R) DENGAN MEDIA KARTU BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPS

Implementation of Cooperative Learning Model Types of Survey, Question, Read, Recite, Review(SQ3R) With Chain Card Media to Increase Students Creativity And Learning Outcome in Social Class Grade X

**Jonatan Tegar Tri Santyo\*, Leo Agung S, Musa Pelu**

Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 1 di SMA Negeri 2 Sukoharjo Melalui penggunaan Model pembelajaran cooperative tipe SQ3R dengan Media Kartu Berantai. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas. Sumber data yang digunakan adalah hasil wawancara, tes, dan observasi. Penelitian ini dalam pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Analisis Data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Data dianalisis dengan membandingkan hasil hitung yang didapatkan dari nilai tes siklus 1 dan II. Hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Terdapat peningkatan kreativitas yang diperoleh oleh peserta didik. Pada siklus II, terdapat peningkatan kreativitas yang cukup signifikan dibandingkan siklus I, yaitu menjadi 100%. 2) Peningkatan juga ditunjukkan dalam hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Sukoharjo. Hasil belajar peserta didik meningkat dari 65% menjadi 77%. Persentase tersebut memberikan hasil yang melebihi perkiraan guru dan peneliti, yakni 75%. Dari situ dapat diketahui bahwa setelah melakukan siklus I dan II, kreativitas dan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 SMAN 2 Sukoharjo mengalami peningkatan.

**Kata Kunci:** SQ3R, kartu berantai, kreativitas belajar, hasil belajar, siswa

**Abstract:** The purpose of this study to increase the creativity and students' academic quality of students' X IPS 1 at SMA Negeri 2 Sukoharjo through the use of cooperative learning SQ3R type with chain card media. This research is classroom action research. Data sources come from informants, documents, and observation, Data collection technique is observation, interview, and test. Data analysis with qualitative and quantitative. Data were analyzed by comparing the shading result from the acquisition of test scores in each cycle. The result of the study show the following. First, the implementation of cooperative learning SQ3R type with chain card media has an increase students creativity to 100 percent from Cycle one to cycle two and has an increase students learning outcomes to 65 percent become 77 percent from cycle one to cycle two.

**Keyword:** SQ3R, chain card, students creativity, students' quality, students', cooperative learning

## PENDAHULUAN

Belajar menurut Sutikno (2013;4) adalah segala macam usaha yang dilakukan oleh seseorang guna mendapatkan perubahan yang baru, sebagai bentuk perwujudan setelah melakukan interaksi dengan lingkungannya. Suatu proses belajar dikatakan berhasil apabila mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Hal ini berarti untuk mencapai tujuan dalam pendidikan perlu adanya hubungan yang baik antara proses belajar peserta didik di sekolah dan lingkungannya. Proses belajar mengajar terjadi antara dua aspek yaitu guru dan siswa. Maka dari itu perlu adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dengan guru dan sebaliknya. Interaksi terjadi pada proses penyampaian materi pada pelajaran tertentu yang terjadi di kelas atau luar kelas. Proses pembelajaran dikatakan baik apabila guru menyampaikan ilmunya secara jelas dan dapat diterima siswa dengan baik. Sebagai penyampai materi guru juga harus mendapatkan suatu timbal balik dari peserta didik, peserta didik tidak hanya pasif dalam menerima suatu materi tetapi harus aktif dalam merespon guru. Peserta didik apabila mendapatkan materi yang kurang jelas dari penyampaian materi harus

bertanya dan meminta penjelasan kepada guru. Setelah mendapatkan materi dari guru, peserta didik memperoleh suatu hasil belajar.

Hasil belajar menurut Sudjana (2014; 73) yaitu beberapa kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari bertambahnya pengetahuan dan pemahaman peserta didik pada suatu materi, perubahan sikap dan kebiasaan terhadap lingkungan sekitar, keterampilan dan kecakapan untuk mengerjakan suatu hal, serta perubahan lainnya yang bisa dilihat pada individu setelah belajar. Hasil belajar yang tinggi bisa didapatkan dengan kreativitas yang menunjang siswa dalam belajar. Kreativitas atau berfikir kreatif yaitu kemampuan menemukan banyak jalan keluar dari suatu masalah, kemampuan menilai atau mengevaluasi suatu objek atau situasi dengan memperinci dan mengembangkan gagasan. Kreativitas yang menunjang dapat didapatkan dari guru.

Model pembelajaran didefinisikan sebagai rangkaian yang terkonsep dengan menggambarkan langkah-langkah secara sistematis dalam upaya pembentukan pengalaman belajar, guna mencapai

tujuan belajar (Suprijono, 2012:46). Setiap model yang dipakai menjadi acuan dan arahan guru dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan, menarik, dan mudah dipahami. Model pembelajaran memiliki tujuan agar peserta didik menerima atau memperoleh pengetahuan, ide, ketrampilan, dan cara berfikir yang dapat mewujudkan ide atau gagasannya. (Levie dan Lentz, 1982). Model pembelajaran memiliki banyak bentuk salah satunya yaitu cooperative learning, model pembelajaran tersebut berfokus pada kelompok kecil yang digunakan dalam bekerja sama sebagai upaya meningkatkan situasi belajar, sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. (Sugiyanto, 2009:37). Untuk mengoptimalkan model pembelajaran diperlukan adanya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengubah sikap siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya lalu berusaha menjawab dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran sejarah di Kelas X IPS 1 SMA N 2 Sukoharjo pada tanggal 3 September 2019, siswa tidak memiliki tingkat konsentrasi yang baik dalam pembelajaran. Hal ini terbukti ketika

diskusi tanya jawab antara siswa dengan siswa kurang aktif dan kreatif. Menurut penuturan guru hal tersebut menyebabkan hasil belajar dalam mata pelajaran sejarah 70% dari 35 siswa tidak memenuhi KKM yaitu 75, dilihat dari nilai ulangan harian. Maka dari itu guru memiliki tantangan yang besar dalam meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik. Selain itu kreativitas juga dibutuhkan siswa untuk menghadapi kehidupan di era global ini. Hal ini dikarenakan persaingan diluar sekolah sangat ketat.

Melihat kondisi yang terjadi, diperlukan sebuah tindakan guna memperbaiki proses belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Penggunaan model pembelajaran Survey, Question, Recite, Read, Review (SQ3R) dirasa tepat diterapkan untuk kegiatan belajar mengajar sejarah yang memiliki materi bacaan dan teks cerita. Model pembelajaran SQ3R yaitu suatu sistem membaca yang dikemukakan oleh Francis P. Robinson (1941). Menurut Islamudin (2012:179) SQ3R adalah kegiatan membaca yang memiliki lima langkah yaitu Survey, Question, Read, Recite, Review. Siswa membaca untuk mendapatkan gagasan umum, kemudian siswa mengajukan pertanyaan pada kelompok lain, kemudian siswa mencoba

menjawab sesuai dengan pikirannya sendiri, dengan begitu siswa diharapkan mengingat jawaban tersebut lebih lama.

Penerapan model pembelajaran SQ3R dengan kegiatan kerjasama yang dilakukan dalam sebuah kelompok kecil dapat meningkatkan proses belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Kegiatan belajar secara berkelompok atau pembelajaran kooperatif diharapkan bukan hanya dari guru tetapi siswa juga belajar dari siswa lain (Mudjiman, 2008: 98). Didalam penelitian ini peneliti menerapkan model pembelajaran SQ3R yang dipadukan dengan berkelompok. Untuk mengasah kreativitas dan minat siswa dalam belajar peneliti juga menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Media pembelajaran kartu berantai adalah alat bantu berupa kartu yang memiliki banyak sisi. Dengan membolak-balikan kartu secara terus menerus. kartu berantai memiliki 6 sisi dan setiap sisi memiliki ruang tertentu. Kartu berantai tergolong kerajinan tangan interactive card karena memiliki banyak bagian. Sisi depan sebagai tempat materi pembelajaran, kemudian sisi belakang adalah tempat siswa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi. Kemudian disisi lainnya diberikan sebuah

jawaban yang dijawab oleh siswa atau bisa disesuaikan dengan kebutuhan (Hamalik, 1994:18-19). Penggunaan kartu berantai diharapkan menjadikan proses belajar belajar berkesan dan memberikan pengalaman proses belajar yang tidak seperti biasanya. Kartu berantai yang dikemas secara menarik diharapkan pula meningkatkan minat siswa dalam membaca sehingga penerapan model SQ3R dapat berjalan dengan baik.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Sanjaya (2009:26) yaitu proses pengkajian suatu masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas melalui penerapan berbagai upaya yang telah dirancang untuk menyelesaikan masalah, dan kemudian menganalisis setiap perubahan yang terjadi dari setiap upaya yang dilakukan. Penelitian ini mengungkapkan bagaimana guru SMA N 2 Sukoharjo memanfaatkan model pembelajaran SQ3R dengan media Kartu Berantai dalam pembelajaran sejarah mulai dari teknis penggunaannya, proses pelaksanaannya, dan evaluasi pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN 2 Sukoharjo dengan

menggunakan model pembelajaran cooperative tipe SQ3R dengan media kartu berantai.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti memberikan solusi bagaimana upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah siswa dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Survey, Question, Read, Recite, Review(SQ3R) Dengan Media Kartu Berantai Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ips 1 Sma N 2 Sukoharjo Tahun 2018/2019”.

## **METODE PENELITIAN**

Tempat penelitian yaitu di SMAN 2 Sukoharjo, yang beralamat di Jalan Raya Sala, Kartasura, Mendungan, Pabelan, Kecamatan Kartasura, Kab Sukoharjo. Penelitian ini dilakukan pada semester pertama tahun ajaran 2019/2020 dari Juli hingga Sempember 2019. Subyek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X IPS 1 terdiri dari 34 siswa dan proses belajar mengajar di dalamnya. Teknik pengambilan data menggunakan observasi/pengamatan kelas, wawancara dengan guru juga siswa, dan tes. Data yang dikumpulkan diolah dan diuji keabsahannya melalui triangulasi. Analisis Data menggunakan kualitatif

dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dipakai untuk penilaian kreatifitas siswa dalam pembelajaran dengan model cooperative type SQ3R dengan media Kartu Berantai. Sedangkan analisis data kuantitatif untuk menentukan peningkatan hasil belajar peserta didik, sebagai hasil dari proses pembelajaran. Data dianalisis dengan membandingkan hasil hitung yang didapatkan dari nilai tes siklus 1 dan II. Indikator keberhasilan tindakan terhadap meningkatnya kreativitas dan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo bisa dilihat dari indikator mutu proses pembelajaran, perilaku siswa (kreativitas) yang baik, dan ketercapaian hasil belajar siswa secara umum minimal 75% dari banyak siswa yang mencapai KKM yaitu 75. Langkah dalam penelitian memiliki 4 tahapan yaitu, Perencanaan (planning), Pelaksanaan (Acting), pengamatan (Observing) dan refleksi (reflexing). Siklus penelitian ini dilakukan berulang hingga tercapai keberhasilan tindakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan Penelitian pada tanggal 16 Oktober sampai 20 November 2019 bertempat di SMA Negeri 2 Sukoharjo. Objek dari penelitian ini yaitu

siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo. Penelitian ini dilaksanakan karena melihat kreativitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 masih kurang baik. Setelah penulis berkonsultasi dengan guru sejarah, penulis merasa perlu untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo melalui penerapan model SQ3R dengan media kartu berantai. Penulis beranggapan bahwa penerapan metode ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 yang dianggap masih rendah. Model pembelajaran SQ3R dapat memaksimalkan kemampuan membaca dan kreativitas mereka dalam membuat pertanyaan serta mencari jawaban dari pertanyaan tersebut. Model ini dapat berhasil apabila dilaksanakan sesuai dengan urutan dan dengan materi yang tepat. Sebelum penelitian, peneliti melakukan observasi guna melihat bagaimana kreativitas dan hasil belajar sejarah pada masa prasiklus. Penelitian dilakukan dalam dua tahap yaitu siklus I dan II. Pada siklus pertama mulai diterapkan model SQ3R dengan media kartu berantai pada pembelajaran sejarah yang membahas tentang sejarah Kerajaan

Hindhu. Adapun secara rinci hasil dari penelitian dijabarkan sebagai berikut.

### **1. Kreatifitas Belajar**

Berdasarkan hasil pengamatan pada masa prasiklus, didapat bahwa tingkat kreativitas belajar sejarah peserta didik masih sedang. Hal itu dapat dilihat dari tingkat kreativitas siswa pada masa prasiklus yang dinilai berdasarkan angket yang disebar, yaitu pada tingkatan sedang yang mencapai 32%. Pada pembelajaran ini, dilakukan pula penyebaran angket untuk mengukur tingkat kreativitas belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 SMAN 2 Sukoharjo setelah mendapatkan model SQ3R dengan media kartu berantai. Dari hasil angket didapat bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa dibanding pada masa prasiklus, yaitu peningkatan kreativitas siswa berkategori tinggi dari angka 32% menjadi 87%. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi pada siklus I mulai meningkat daripada masa prasiklus setelah mendapatkan model SQ3R. selain itu dilakukan pula observasi secara langsung untuk mengukur kreativitas siswa

Menurut dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus I, terjadi peningkatan kreativitas belajar sejarah

siswa setelah guru menerapkan model SQ3R dengan media kartu berantai. Akan tetapi, persentase tersebut belum mampu memenuhi target kreativitas belajar yang dicanangkan oleh guru dan peneliti, kreativitas belajar yang lebih tinggi yang harus dimiliki oleh semua siswa. Berdasarkan hal itu maka peneliti menerapkan model SQ3R sekali lagi melalui siklus II untuk memenuhi target yang telah dicanangkan bersama guru.

Berdasarkan hasil dari siklus II, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kreativitas yang diperoleh oleh siswa jika dibandingkan dengan siklus

sebelumnya. Pada siklus II, kreativitas meningkat menjadi 100%. Hasil ini didapat setelah peneliti menyebar angket untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa setelah menjalani siklus II. Maka ini memperlihatkan setelah siklus II, semua siswa menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi. Setelah melakukan siklus I dan II, dapat disimpulkan kreativitas belajar peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 2 Sukoharjo mengalami peningkatan. Adapun peningkatan kreativitas belajar siswa melalui angket dan observasi ditampilkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan kreativitas belajar siswa antarsiklus berdasarkan angket

No	Aspek	Jumlah siswa			Persentase		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Rendah	-	-	-	-	-	-
2	Sedang	19	4	-	68%	13%	-
3	Tinggi	9	27	30	32%	87%	100%
	Jumlah	28	31	30	100%	100%	100%

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa sejak prasiklus, kreativitas peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 2 Sukoharjo cenderung sedang-sedang saja. Setelah dilakukan tindakan SQ3R dengan media kartu berantai, maka didapat bahwa pada masa siklus I, kreativitas siswa kategori tinggi meningkat menjadi 87%. Ini

menunjukkan bahwa kreativitas siswa naik secara drastis daripada saat prasiklus. Selain itu, pada saat siklus II siswa juga mengalami kenaikan dari aspek kreativitas tinggi menjadi 100%. Selain itu, kenaikan kreativitas siswa juga dapat dilihat dari hasil observasi pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan kreativitas belajar siswa antarsiklus berdasarkan observasi

No	Indikator	Persentase prasiklus	Persentase siklus 1	Persentase siklus 2
1	Keingintahuan	37,56%	61,35%	72,69%
2	Menanggapi Pertanyaan	41,33%	67,87%	77,13%
3	Panjang Akal	33,79%	57,89%	72,88%
4	Mandiri	62,78%	79,13%	85,98%
5	Aktif Melaksanakan Tugas	63,15%	78,94%	82,22%
6	Percaya Diri	35,21%	64,97%	76,31%
	Rata – rata	45,64%	68,35%	77,86%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat juga kenaikan dari setiap aspek yang dialami siswa, dengan kata lain pada siklus II, semua peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 2 Sukoharjo memiliki kreativitas yang tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X IPS 1 SMA N 2 Sukoharjo mengalami peningkatan kreativitas belajar sejarah setelah mendapatkan model SQ3R dengan media kartu berantai dalam belajar.

## 2. Hasil Belajar Siswa

Melihat dari hasil pengamatan pada masa prasiklus, hasil belajar sejarah peserta didik cenderung rendah. Hal itu terlihat dari hasil belajar siswa pada masa prasiklus yang hanya mencapai 18%. Pada pembelajaran ini, dilakukan pula evaluasi berupa tes kognitif untuk mengukur prestasi belajar sejarah siswa

kelas X IPS 1 SMA N 2 Sukoharjo setelah mendapatkan model SQ3R dengan media kartu berantai. Penerapan model ini juga memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa, yakni meningkat dari 18% menjadi 65%. Persentase ini didapat dari jumlah siswa yang lulus tes kognitif yang diberikan guru. Berdasarkan hasil tes, bisa disimpulkan yaitu pada siklus 1, terdapat peningkatan hasil belajar sejarah siswa setelah guru menerapkan model SQ3R dengan media kartu berantai. Akan tetapi, persentase tersebut belum berhasil mencapai tujuan hasil belajar yang dicanangkan oleh guru dan peneliti, yaitu 75%. Oleh karena itu, peneliti melakukan penerapan model SQ3R sekali lagi melalui siklus II untuk memenuhi target yang telah dicanangkan bersama guru.

Berdasarkan hasil dari siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa lebih baik dari

siklus I. Peningkatan juga ditunjukkan dalam hal hasil belajar sejarah peserta didik. Hasil belajar siklus II terjadi peningkatan jika melihat hasil dari siklus I, yakni meningkat dari 65% menjadi 77%. Persentase tersebut berhasil melampaui target yang dicanangkan oleh guru dan

peneliti, yakni 75%. Dari situ kita bisa melihat bahwa setelah melakukan siklus I dan II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Adapun peningkatan bisa dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan hasil belajar siswa prasiklus dengan pascasiklus

No	Aspek	Jumlah siswa			Persentase		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tuntas	5	20	23	18%	65%	77%
2	Nilai Tidak Tuntas	23	11	7	82%	35%	23%
	Jumlah	28	31	30	100%	100%	100%

Dari table diatas, bisa dilihat bahwa terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik dari masa prasiklus sampai pascasiklus. Berdasarkan data di atas, terdapat kenaikan yang terjadi saat siklus I, yaitu kenaikan sebesar 47% daripada saat prasiklus dengan jumlah siswa 20 anak yang lulus melampaui batas KKM. Ini diperkuat dengan kembali membaiknya hasil belajar siswa saat siklus II dengan kenaikan sebesar 12% daripada saat siklus I. Melihat hal tersebut maka siswa kelas X IPS 1 SMA

N 2 Sukoharjo mengalami kenaikan sejak prasiklus hingga siklus II. Dengan demikian, maka penggunaan model SQ3R dengan media kartu berantai bisa meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 SMA N 2 Sukoharjo. Keberhasilan penerapan model SQ3R sudah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat dibuat tabel 4 perkembangan antarsiklus.

Tabel 4. ketercapaian rata-rata antarsiklus

No	Aspek	Persentase Ketercapaian Rata-Rata			Kesimpulan Akhir
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II	
1	Aktivitas belajar siswa	61,03%	72,33%	78,16%	Meningkat 17,13%
2	Kreativitas belajar siswa berdasarkan angket	32%	87%	100%	Meningkat 68%
3	Kreativitas belajar siswa berdasarkan observasi	45,64%	68,35%	77,86%	Meningkat 32,22%
4	Hasil belajar siswa	18%	65%	77%	Meningkat 59%

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa penerapan model SQ3R dengan media kartu berantai ternyata mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran SQ3R memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan membaca dan kreativitas mereka dalam membuat pertanyaan serta mencari jawaban dari pertanyaan tersebut. Pada langkah pertama siswa melakukan survey terhadap teks kemudian siswa membuat pertanyaan dari teks tersebut, pertanyaan lalu dicarikan jawaban yang sesuai dengan cara membaca yang intensif, setelah jawaban ditemukan siswa diminta untuk mengkomunikasikan setiap jawaban dari pertanyaan tersebut tanpa membuka catatan kembali dan yang terakhir yaitu dengan mereview atau meninjau ulang seluruh pertanyaan dan jawaban secara singkat. Review dapat dilakukan dengan cara menjelaskan kepada orang lain atau dengan presentasi didepan kelas. Di kelas X IPS 1, kegiatan ini dilaksanakan secara berkelompok agar mendapatkan hasil yang maksimal. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel tersebut yang menunjukkan bahwa metode ini akan berjalan maksimal jika dilakukan secara berkelompok. Dengan kata lain,

penggunaan model pembelajaran akan mampu meningkatkan kemampuan dan kompetensi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peningkatan kreativitas belajar sejarah akan didapatkan setelah siswa mampu melaksanakan model SQ3R bermediakan kartu berantai dengan baik. Terkait dengan hasil penelitian, menurut Mujiman (2008: 103) model pembelajaran SQ3R memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam mempelajari berbagai hal yang didapatkan dalam pembelajaran. Model ini dapat berhasil apabila dilaksanakan sesuai dengan urutan dan dengan materi yang tepat. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Tito (2018: 117) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran SQ3R dengan kartu berantai ternyata mampu meningkatkan kreativitas siswa karena pada saat pembelajaran siswa mendapatkan stimulus untuk mengembangkan kreativitas belajar dalam dirinya. Akan tetapi peneliti dan guru sepakat untuk melakukan satu siklus lagi untuk lebih meningkatkan kreativitas siswa dikarenakan hasil di siklus I masih bisa ditingkatkan lagi. Hal ini dikarenakan suatu siklus yang belum memenuhi target

yang dicanangkan oleh guru dan peneliti harus diulang lagi agar memperoleh hasil yang diinginkan (Iskandar, 2012:62)

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa penerapan metode SQ3R juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini sesuai dengan pendapat dari Sukiman (2012: 15) yang menyatakan bahwa penerapan model SQ3R juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi yang digunakan beberapa tahap untuk membimbing siswa selama membaca dan belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Pendapat tersebut juga didukung oleh Rusman (2010:210) yang berpendapat bahwa SQ3R memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan membaca dan kreativitas mereka dalam membuat pertanyaan serta mencari jawaban dari pertanyaan tersebut. Dalam melakukan penelitian, guru bersama peneliti berdiskusi untuk melakukan dua siklus karena pada siklus pertama belum menunjukkan hasil yang diharapkan, hal ini didasarkan pada pernyataan bahwa suatu Penelitian Tindakan Kelas harus terus dilakukan sampai mendapatkan hasil yang ditargetkan oleh guru dan peneliti (Sanjaya, 2009: 119). Adapun

penerapan SQ3R dengan kartu berantai dapat berhasil jika menggunakan urutan dan materi yang tepat (Mudjiman, 2008:101).

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model SQ3R dengan media kartu berantai mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo tahun ajaran 2019/2020.

## **KESIMPULAN**

Penerapan model pembelajaran SQ3R dengan media kartu berantai ternyata mampu meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa dibanding pada masa prasiklus, yaitu peningkatan kreativitas siswa berkategori tinggi dari angka 32% menjadi 87%. Pada siklus II, terdapat peningkatan kreativitas yang cukup signifikan, yaitu menjadi 100%. Selain itu, kenaikan kreativitas siswa juga dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan dari 45,64 pada masa prasiklus menjadi 77,86 pada masa siklus II. Dengan kata lain pada siklus II, semua siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 2

Sukoharjo memiliki kreativitas yang tinggi.

Penerapan model pembelajaran SQ3R dengan media kartu berantai juga mampu meningkatkan hasil belajar sejarah siswa. Penerapan metode ini berdampak positif pada hasil belajar siswa, yakni meningkat dari 18% pada masa prasiklus menjadi 65% pada siklus I. Persentase ini didapat dari jumlah siswa yang lulus tes kognitif yang diberikan guru. Hasil belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan dibandingkan siklus I, yakni meningkat dari 65% menjadi 77%. Persentase tersebut sudah melebihi target yang dicanangkan oleh guru dan peneliti, yakni 75%. Dari situ dapat diketahui bahwa setelah melakukan model SQ3R dengan media kartu berantai, hasil belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo mengalami peningkatan

## **SARAN**

Guru hendaknya mampu memaksimalkan pembelajaran sejarah dengan model-model pembelajaran yang inovatif, salah satunya dengan menerapkan model SQ3R dengan media kartu berantai dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan model pembelajaran SQ3R dengan media kartu

berantai merupakan media yang mampu meningkatkan kompetensi dalam diri siswa melalui pembelajaran yang interaktif. Selain itu, guru juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan pembelajaran yang diharapkan mampu membuat siswa untuk lebih tertarik mempelajari sejarah.

Siswa diharapkan meningkatkan kompetensinya melalui penerapan model SQ3R dengan kartu berantai dalam pembelajaran sejarah. Siswa diharapkan juga mampu menjadikan penelitian ini untuk menambah pemahamannya tentang sejarah melalui penerapan model SQ3R dengan kartu berantai. Siswa juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk mengetahui penerapannya dalam suatu pembelajaran sejarah.

Sekolah diharapkan mampu menunjang kebutuhan guru dan siswa terhadap pembelajaran inovatif. Pemenuhan tersebut dapat dilakukan dengan cara perbaikan fasilitas dan sarana penunjang bagi guru untuk melakukan pembelajaran inovatif. Selain itu, sekolah juga diharapkan mampu memberikan fasilitas guru untuk mendapatkan pelatihan terkait dengan penerapan pembelajaran inovatif bagi siswa.

Peneliti ini diharapkan dapat dikembangkan dalam penelitian ini dijadikan sebagai acuan bagi penelitian-penelitian berikutnya. Adapun hal yang sehingga kreativitas dan hasil belajar penelitian berikutnya. Adapun hal yang siswa mampu lebih ditingkatkan dengan dapat dilakukan adalah dengan aspek-aspek yang lebih variatif. menambahkan aspek-aspek yang belum

### DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. (1989). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Mandar Maju.
- Iskandar, Agung. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Islamuddin, Haryu. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, Bruce dkk. (2009). *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran)* edisi ke delapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Levie, W. H. dan Lentz, R. (1982). *Effects of Text Illustrations: a Review of Research*. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195-232.
- Mudjiman, Haris. (2008). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyanto. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Mata Padi Presindo.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suprijono, Agus. (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, Sobry. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.