**STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA DENGANPENERAPAN**

**MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *KOOPERATIF***

***LEARNING* TIPE JIGSAW DI SMA SWASTA ROHMAN INSAN PANOBASAN**

**Oleh:**

**Salman Alparis Sormin**

*Dosen FKIP UGN Padangsidimpuan*

[ariqinhafizd@gmail.com](mailto:ariqinhafizd@gmail.com)

***Abstract***

***This study aims to find the extent of differences in the history of student learning outcomes at SMA Rohman Insan Panobasan using the Problem Based Learning Learning and Jigsaw. This research was using the comparative method which is to see the comparison of the two variables. As the population in this study, all students in SMA Rohman Insan Panobasan were 66 students consisting of 2 classes with details of 1 science class and 1 social science class. From the population the authors set the sample in this study using a total sampling technique, which sets a sample of the entire population. So the sample chosen in this study is all class XI, amounting to 66 people. To obtain research data, the authors use two techniques, namely: 1. Descriptive analysis (to see an overview of the two variables), and 2. Statistical analysis (to test the hypotheses formulated in this study). The statistical analysis formula used by researchers is the "t" test:***

******

***Based on the calculation of differences in historical learning outcomes using the jigsaw and based learning, a coefficient of 11.21 is obtained. Then with a df of 2 at a significant level of 5%, a t table of 2.00 is found. Since it is because the value of to> t table is 11.21> 2.00, it can be concluded that the hypothesis is accepted. This means that there is a difference between the results of learning history by using the jigsaw method with the method of Based Learning in SMA Rohman Insan Panobasan.***

***Keywords: learning outcomes, problem based learning, jigsaw.***

**BAB I PENDAHULUAN**

Pencapaian terhadap tujuan pendidikan nasional merupakan kunci pembangunan bangsa sehingga berbagai upaya dan perbaikan sistem pembelajaran terus dilakukan. Kaitannya dengan hal ini, maka dalam pelaksanaan belajar mengajar, guru dapat memilih dan menentukan metode yang sesuai dengan kemampuannya, kehasan dalam belajar, keadaan sarana dan keadaan siswa. Peningkatan mutu pendidikan di sekolah sangat erat kaitannya dengan profesional seorang guru dan kemampuannya dalam hal mendidik. Guru merupakan ujung tombak dalam proses belajar mengajar di sekolah. Namun jika dilihat di Daftar Kumpulan Nilai (DKN) Kelas XI SMA Swasta Rohman Insan Panobasan, nilai rata-rata bidang studi Sejarah mencapai angka 65”. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar Sejarah siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 70. Oleh karena itu sangat perlu untuk ditingkatkan.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar sejarah siswa masih kurang maksimalnya pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Saat ini masih banyak para guru ditemukan masih bertahan pada sistem pembelajaran konvensional yang sudah banyak tidak relevan dengan perubahan zaman yang serba instan saat ini. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, para siswa saat ini sudah semakin melek informasi, sehingga cara belajar lama menjadi membosankan bagi mereka. Jika hal ini terus berlanjut, kemungkinan besar pendidikan sejarah akan sulit ditingkatkan hingga kejenjang yang lebih tinggi yang pada akhirnya akan mempersulit usaha pemerintah dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Salah satu langkah untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang bermutu adalah dengan mendesain dan merencanakn pembelajaran yang bermutu juga. Pembelajaran yang bermutu dapat diukur dari cara (model pembelajaran) yang dilaksanakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Saat ini, banyak sekali berbagai jenis model pembelajaran yang berkembang. Tetapi tidak semua model pembelajaran cocok digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran termasuk materi pelajaran sejarah. Diperlukan kecerdasan seorang guru untuk memilih dan memilah model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan di ajarkannya. Sehingga melalui kajian ini nantinya akan dapat menjadi landasan dalam perbaikan sistem pengelolaan pembelajaran guru di sekolah khususnya para guru mata pelajaran sejarah.

* 1. **Hakikat Hasil Belajar Sejarah**

Belajar juga merupakan suatu perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami perubahan yang diakibatkan oleh panca indra. Dengan kata lain, bahwa belajar adalah suatu cara mengamati, membaca, pmeniru, mengitimasi, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu. Sejalan dengan hal tersebut Dimyati (2009:7) mengatakan bahwa “belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks.” Sebagai tindakan maka belajar dialami oleh siswa sendiri. Dan siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Selain itu menurut Uzer (2011:5) bahwa “belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antar individu dan individu dengan lingkungannya.” Sedangkan Sardiman (2010:5) mengartikan “belajar sebagai suatu perubahan tingkah laku karena hasil dari pengalaman yang di peroleh.”

Selain itu juga, menurut Walker (dalam Riyanto 2010:5) bahwa “belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulasi atau faktor samar- samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.” Sehubungan dengan itu Sardiman (2010:3) seorang pengajar harus dapat memberikan pengertian kepada siswa, bahwa belajar memiliki maksud dan tujuan untuk:

1. Mengetahui sesuatu kepandaian, kecakapan atau konsep yang sebelumnya tidak pernah di ketahui.
2. Dapat mengerjakan sesuatu yang sebelumnya tidak berbuat tingkah laku maupun keterampilan.
3. Mampu mengombinasikan dua pengetahuan atau lebih kedalam suatu pengertian baru, baik keterampilan, pengetahuan ,konsep maupun sikap tingkah laku.
4. Dapat memahami atau menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada diri individu baik dalam hal pengetahuan, kebiasaan ,sikap, tingkah laku maupun pengalaman yang terjadi kehidupan sehari-hari. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang bersipat positif yang bermanfaat bagi kehidupan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu: Faktor eksternal yang meliputi lingkungan sekolah yang kurang baik, metode mengajar guru yang monoton, kurangnya dukungan sosial dari orangtua maupun guru, tugas-tugas yang diberikan bersifat monoton. Faktor internal meliputi usia, jenis kelamin, kondisi fisik maupun psikis. Berdasarkan pengertian yang dikemukakan di atas, belajar adalah suatu proses atau kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil proses ataupun tujuan. Dengan kata lain belajar bertitik tolak dari suatu konsep, dimana belajar itu merupakan perubahan melalui suatu aktivitas, praktek dan pengalaman.

Adapun hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah. Sebagaimana penjelasan dari Kunandar (2010:251) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar.” Hasil belajar dari silabus berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan, sesuai dengan kompetensi dasar dan materi standar yang di kaji. Hasil belajar bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Sejalan dengan pendapat di atas Dimyati dan Mujiono (2009:20) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar.” Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring, kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Kemudian Sudjana (2005:22) mendefenisikan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.” Hasil belajar merupakan perpaduan antara faktor pembawaan dan pengaruh lingkungan ( faktor dalam dan luar).” Selanjutnya Bloom dalam Sudjana (2009:22) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu ranah kognitiflah yang paling banyak di nilai oleh para guru sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pengajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses belajar yang dilakukan secara berulang –ulang dan tidak pernah hilang sampai kapan pun, karena hasil belajar turut serta membangun pribadi yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan merubah cara berpikir dan berperilaku yang lebih baik. Untuk mengetahui apakah seseorang telah belajar, maka dilakukan evaluasi belajar terhadap apa yang dia pelajari. Hal ini dapat di lakukan dengan mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa seperti perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan sebagainya. Hasil evaluasi tersebut adalah hasil belajar. Marwati (2008:29) Kerajaan Sriwijaya berdiri pada abad VII M. pusat kerajaan belum dapat dipastikan tetapi sebagian besar para ahli menerima palembang sebagai pusat kerajaan sriwijaya sesuai dengan pendapat Coedes.

Namun Rusdy (2004:30) meletakkan pusat Sriwijaya di Muara Tembesi di Jambi. Sedangkan Moens (Marwati, 2008:31) menerapkan pusat Sriwijaya mula-mula di kedah kemudian dekat sungai Kampar dan Batang Mahat. Sriwijaya merupakan pusat agama budha di Asia Tenggara, seperti yang diberitakan oleh Tsing seorang musafir Cina yang belajar paramasastra Sansekerta di Sriwijaya. Pada buku Ricklefs (2008:34) yang berjudul Sejarah Indonesia Modren menyatakan Kerajaan Sriwijaya menjadi pusat perdagangan dan merupakan negara maritim, namun kerajaan ini tidak memperluas kekuasaannya di luar wilayah kepulauan [Asia Tenggara](http://id.wikipedia.org/wiki/Asia_Tenggara), dengan pengecualian berkontribusi untuk populasi [Madagaskar](http://id.wikipedia.org/wiki/Madagaskar) sejauh 3.300 mil di barat. Dari uraian penjelasan di atas, dapat disimpulkan, bahwa awal perkembangan kerajaan Sriwijaya, bercorak maritim, yang mengutamakan sektor bahari sebagai sumber kekuatan negerinya.

* 1. **Hakikat Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran, termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam desain pembelajaran umtuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Tan yang dikutip oleh Rusman (2011:229) Pembelajaran *based learning* adalaha pembelajaran berbasis masalah yang merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Trianto (2009:232) pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdesan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Berdasarkan penjelasan tersebut, pembelajaran based learning didasarkan pada teori psikologi kognitif. Fokus pengajaran tidak begitu banyak pada apa yang sedang dilakukan siswa, melainkan kepada apa yang mereka pikirkan pada saat mereka melakukan kegiatan itu. Walaupun peran guru pada pembelajaran ini kadang melibatkan presentasi dan penjelasan suatu hal, namun yang lebih lazim adalah berperan sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga siswa belajar untuk berpikir dan memecahkan masalah.

* 1. **Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw**

Pada proses pembelajaran banyak sekali materi yang harus diselesaikan dan asing-masing materi mempunyai karakteristik dan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Ada banyak cara untuk belajar, sehingga dibutuhkan metode yang berbeda pula sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Lie, (2003:27) model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah homo homini socius, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah mahluk sosial Pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yang meliputi; saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok Slavin (2009:89) mengemukakan ada beberapa langkah yang harus ditempuh oleh guru dalam menggunakan metode jigsaw yaitu:

1. Menyampaikan materi yang akan dibahas
2. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang teridiri 5-6 orang yang bersifat heterogen
3. Setiap kelompok mendapat gugas memahami setiap materi yang diberikan
4. Setiap kelompok mengirimkan anggota kelompoknya kekelompok lain untuk menyampaikan apa yang mereka pelajari di dalam kelompok mereka.
5. Guru mengembalikan suasana seperti semula dan menanyakan apa masalah yang tidak dapat dipecahkan oleh para siswa
6. Evaluasi dan Penilaian.

Dari teori yang dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode kooperatif tipe jigsaw, yakni guru memperhatikan skema atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna.

**BAB II METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini berlokasi di SMA Swasta Rohman Insan Panobasan. Adapun metode penelitian yang ditetapkan dalan penelitian ini adalah metode yang sesuai dengan rumusan masalah, yakni untuk mencari perbandingan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Oleh karena itu metode penelitian yang dipergunakan adalah metode komparatif. Menurut Arikunto (2009:236) mengemukakan penelitian komparatif merupakan penelitian yang berusaha untuk menemukan persamaan dan perbedaan tentang benda, tentang orang atau kelompok, tentang ide atau suatu prosudur kerja. Dapat juga dikatakan dengan maksud untuk membandingkan kesamaan pandangan dan perubahan pandangan orang.

Berkaitan dengan penelitian ini, maka penulis ingin meneliti perbandingan hasil belajar siswa antara penggunaan pembelajaran berbasis masalah dan Jigsaw di SMA Swasta Rohman Insan Panobasan. Sebagai populasi dalam penelitian ini yakni seluruh siswa kelas XI SMA Swasta Rohman Insan Panobasan yaitu sebanyak 66 siswa yang terdiri dari 2 kelas. Dari keadaan populasi tersebut penulis menetapkan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan *teknik total sampling,* yakni menetapkan seluruh populasi sebagai sampel. Jadi sampel yang terpilih dalam penelitian ini yakni seluruh siswa berjumlah 66 orang. Untuk memperoleh data hasil penelitian maka penulis menggunakan dua teknik yaitu: 1.Analisis deskriptif (untuk melihat gambaran kedua variabel), dan 2. Analisis statistik (untuk menguji hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini). Rumusa analisis statistik yang digunakan peneliti yaitu uji *“t”-*Tes yakni:



**BAB III HASIL PENELITIAN**

1. Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dalam penelitian ini di ukur melalui 3 indikator dengan mengajukan 15 butir pertanyaan berupa Tes. Skor yang diperoleh responden menyebar dari 56 skor terendah dan 88 tertinggi. Jika di bandingkan dengan nilai tengah teoritisnya yaitu 50 maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata berada di atas nilai teoritisnya.Dari seluruh skor tersebut diperoleh nilai rata-rata 75,37. Bila dikonsultasikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan maka nilai tersebut masuk pada kategori “Baik.”

1. Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Pembelajaran dengan menggunakan model Jigsaw hasil pengumpulan data yang dilakukan terhadap responden sebanyak 32 orang diperoleh nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 88. Dari penelitian yang didapat dari perhitungan rata-rata diperoleh 65,97 sedangkan nilai tengah teoritisnya 50. Apabila nilai tersebut dikonsultasikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan maka nilai tersebut masuk pada kategori “cukup”.

1. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan perhitungan perbedaan hasil belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based* *Learning* dan Jigsaw, diperoleh koefisien *to* sebesar 4,98. Kemudian dengan *df* sebesar 62 pada taraf signifikan 5% ditemukan *t table* sebesar 1,949. Berdasarkan nilai *to* > t *table* yaitu 4,94 > 1,949 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar sejarah pada materi pokok Sejarah Kerajaan Sriwijaya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dari Jigsaw di SMA Swasta Rohman Insan Panobasan.

**BAB IV KESIMPULAN**

Dari hasil analisis nilai perolehan untuk variabel penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,37 bila dikonsultasikan dengan kriteria penilaian maka nilai tersebut masuk pada kategori “Baik”. Sedangkan untuk variabel Penggunaan model Jigsaw di peroleh nilai sebesar 69, 95 bila dikonsultasikan nilai tersebut masuk pada kategori “Cukup”.

Berdasarkan nilai *to* > t *table* yaitu 4,94 > 1,949 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dari Jigsaw di SMA Swasta Rohman Insan Panobasan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka hasil penelitian mempunyai implikasi. Dalam meningkatkan minat belajar siswa banyak hal yang perlu diperhatikan atau upaya-upaya yang harus dilakukan oleh seorang guru sebagai tenaga pendidik yaitu dengan memberi motivasi kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk mengatasi agar siswa tetap memiliki minat yang tinggi terhadap semua bidang studi pelajaran khususnya pelajaran Sejarah. Dan akan dapat mencapai hasil yang optimal apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, misalnya membaca setiap materi pelajaran yang akan dipelajari besoknya, peralatan yang diperlukan dalam belajar, dan yang berhubungan dengan kesuksesan belajar dikelas. Oleh karena itu, setiap Orang tua hendaknya dapat mengarahkan dan memeriksa kesiapan anaknya sebelum berangkat ke sekolah

**Daftar Pustaka**

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.

Dimyati dan Mudijono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Kunandar. 2010. *Guru Profesional*, Jakarta: Rajawali Perss.

Poesponoegoro, Marwati Djoneod. 2008. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid II.* Jakarta: Balai Pustaka.

Rickefs, M. C. 2008. *Sejarah Indonesia Modern 1200-2008*, Jakarta: Serambi.

Riyanto, Yatim. 2010. *Model-Model Pemberlajaran Inovatif Kotemporer.* Jakarta: Gramedia.

Rusdy. 2004. *Sejarah Lengkap Indonesia.* Bandung: Pustaka Setia.

Rusman.2011. *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: PT. Rajawali Pers.

Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.

Slavin, Robert. 2009. *Cooverative Learning; Teori, Riset dan Praktik.* Jakarta: Nusamedia.

SMA Swasta Rohman Insan, *Daftar Kumpulan Nilai,* Tahun Ajaran 2018/2019.

Sudjana .2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Rosdakarya.

. 2005. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif-Progresif*, Surabaya : Kencana.

Usman, Moh, Uzer. 2011. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.