

Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Soni Alimin¹⁾ & Sumaryoto²⁾

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

The aims of the study were to determine: (1) The effect of perceptions on learning methods and motivation to study together on the learning achievement of History students at Private Vocational Schools in Bogor Regency. (2) The influence of perceptions of learning methods on learning achievement in History of Private Vocational School students in Bogor Regency. (3) The influence of learning motivation on history learning achievement of private vocational school students in Bogor Regency. The population in this study were students at Cibinong Creative Human Private Vocational School, Cibinong Amaliah Health Vocational School, Bogor Regency, totaling 740 students. The sample in this study was 74 students selected randomly. The method used in this research is a survey with correlational techniques. Data analysis was processed using SPSS 19. The results showed: (1) There was a significant influence between perceptions of learning methods and learning motivation together on the learning achievement of History students at Private Vocational Schools in Bogor Regency. (2) There is a significant influence of perceptions of learning methods on the history learning achievement of private vocational school students in Bogor Regency. (3) There is a significant influence of learning motivation on the history learning achievement of private vocational school students in Bogor Regency

Keywords: Perception; learning methods; learning motivation; history learning achievement.

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh persepsi atas metode pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar Sejarah siswa SMK Swasta di Kabupaten Bogor. (2) Pengaruh persepsi atas metode pembelajaran terhadap prestasi belajar Sejarah siswa SMK Swasta di Kabupaten Bogor. (3) Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar Sejarah siswa SMK Swasta di Kabupaten Bogor. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Swasta Insan Kreatif Cibinong, SMK Kesehatan Amaliah Cibinong Kabupaten Bogor yang berjumlah 740 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 74 orang siswa yang dipilih secara random. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan teknik korelasional. Analisa data diolah menggunakan SPSS 19. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara persepsi atas metode pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar Sejarah siswa SMK Swasta di Kabupaten Bogor. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan persepsi atas metode pembelajaran terhadap prestasi belajar Sejarah siswa SMK Swasta di Kabupaten Bogor. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar Sejarah siswa SMK Swasta di Kabupaten Bogor.

Kata Kunci: Persepsi; metode pembelajaran; motivasi belajar; prestasi belajar sejarah.

Penulis Korespondensi: (1) Soni Alimin, (2) Universitas Indraprasta PGRI, (3) Jl. Nangka No. 58 C, Tanjung Barat. Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan, Indonesia, (4) Email: aliminsoni52@gmail.com

Copyright © 2024. The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia. This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi modal dasar dalam pembentukan karakter bangsa. Sistem pendidikan nasional di Indonesia nasional terus menerus disoroti oleh masyarakat, oleh pemerintah dan pengguna jasa pendidikan. Silang pendapat mengenai pendidikan nasional merupakan hal yang biasa karena proses pendidikan itu akan terus menerus mengalami tantangan yang disebabkan perubahan yang terjadi di sekitarnya, maupun perubahan konsep pendidikan karena peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi (Tilaar, 1998: 13).

Perkembangan ilmu dan kemajuan teknologi memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dengan bangsa lain. Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting kaitanya dengan upaya meningkatkan sumber daya manusia. Jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu lembaga untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang handal karena kaitannya masih merupakan pendidikan yang melanjutkan dasar-dasar ilmu pengetahuan sosial.

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan dan pembelajaran di suatu sekolah dapat dilihat melalui prestasi belajar yang telah dicapai oleh siswa. Prestasi belajar yang telah diraih tersebut merupakan gambaran seberapa mampu siswa memahami, menyerap, dan menguasai pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh guru lewat mata pelajaran yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran, hal ini lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru kepada siswa pada waktu ujian, baik ulangan harian, ujian tengah semester, ujian semester, maupun ujian akhir sekolah.

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran atau sasaran didik, sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Menurut Skinner yang di kutip oleh Dimiyati dan Mudjiono dalam bukunya yang berjudul belajar dan pembelajaran (2003:24), bahwa belajar merupakan hubungan antara stimulus dan respon yang tercipta melalui proses tingkah laku.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan, 2) Pengetahuan dan pengertian, 3) Sikap dan cita-cita

Menurut Soemoenar (2005:12) Mengajar merupakan problem yang sangat sulit bagi guru, mengajar di samping sebagai ilmu atau teori juga adalah seni, metode adalah jalan untuk mengerti dan mempraktekkan seni yaitu bagaimana penalaran (memberitahukan) IPS kepada murid bagaimana memberi kemudahan kepada murid untuk mempelajari IPS.

Model pembelajaran merupakan suatu cara penyampaian materi ajar yang dilakukan oleh guru terhadap siswanya di dalam kelas. Hudoyo (2009:126) menyatakan bahwa metode mengajar adalah suatu cara atau teknik mengajar topik-topik tertentu yang disusun secara teratur dan logis.

Pembelajaran kooperatif atau Cooperative Learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang di rancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Tujuan pembelajaran kooperatif setidaknya-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Menurut Roger dan David Johnson seperti yang dikutip oleh Anita Lie (2009:30) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap cooperative learning. Untuk mencapai hasil belajar siswa yang maksimal, lima unsur model pembelajaran cooperative

learning yang harus diterapkan: 1) Saling ketergantungan positif, 2) Tanggung jawab perorangan, 3) Tatap muka, 4) Penalaran antar anggota, 5) Evaluasi proses kelompok

Menurut Arends (2001: 59), pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan bagian dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu, kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli.

Untuk pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, disusun langkah langkah pokok sebagai berikut: 1) Pembagian tugas, 2) Pemberian lembar ahli, 3) Mengadakan diskusi, 4) Mengadakan kuis.

Menurut Slavin (2005:261) rencana pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini diatur secara instruksional sebagai berikut: 1) Membaca: siswa memperoleh topik-topik ahli dan membaca materi tersebut untuk mendapatkan informasi. 2) Diskusi kelompok ahli: siswa dengan topik-topik ahli yang sama bertemu untuk mendiskusikan topik tersebut. 3) Diskusi kelompok: ahli kembali kekelompok asalnya untuk menjelaskan topik pada kelompoknya. 4) Kuis: siswa memperoleh kuis individu yang mencakup semua topik. 5) Penghargaan kelompok: penghitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

Menurut M Uzer Usman (2010:51) menciptakan minat adalah cara yang sangat baik untuk memberikan motivasi pada diri untuk mencapai tujuan". Menurut Abu Ahmadi (2003:151) minat adalah sikap jiwa seseorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognitif, konasi, emosi) yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang terkuat. Menurut Gulford dalam Sutjipto (2011:34) minat sebagai tendensi seseorang untuk berperilaku berdasarkan keterkaitannya pada jenis kegiatan tertentu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa minat: 1) Dapat membangkitkan motivasi pada diri seseorang, 2) Sikap jiwa seseorang yang merupakan gabungan dari kognisi (usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman yang dialami), konasi (baik buruknya sesuatu) dan emosi (perasaan) dan perasaan menjadi unsur dominan. 3) Ketertarikan pada jenis kegiatan tertentu.

Timbulnya minat pada diri seseorang karena adanya ketertarikan, berkepentingan dan perhatian pada satu obyek atau kegiatan disertai dengan perasaan senang, sehingga bila siswa tertarik pada sesuatu maka ia berusaha (bermotivasi) untuk melakukan sesuatu yang diminatinya, sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan Penerapan model pembelajaran yang tepat akan lebih bermakna jika pada peserta didik mempunyai minat dan motivasi belajar dan kemampuan berpikir yang kritis. Kecenderungan siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dan berpikir kritis akan mampu mengorganisasikan fakta-fakta, gejala-gejala yang ada, konsep, pernyataan, dan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat dan negara untuk menjadi konsep baru yang relevan. Minat belajar adalah suatu kekuatan atau daya penggerak yang dimiliki siswa dalam melakukan aktifitas belajar. Sedangkan hasil belajar IPS adalah tingkat pencapaian kemampuan pengetahuan siswa materi IPS, serta pencapaian ketrampilan dan sikap yang terkait dengan wawasan tentang IPS.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan model analysis treatment by level. Jenis pengujian yang digunakan adalah Anova dua arah. Eksperimen dilakukan pada dua kelompok sampel dimana masing-masing kelompok diberi perlakuan (treatment) yang berbeda. Kelompok pertama diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw, sedangkan kelompok kedua diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Masing-masing kelompok di bagi lagi menjadi dua kategori menurut minat belajar siswa yaitu kelompok yang mempunyai minat belajar siswa kategori tinggi dan kelompok yang mempunyai minat belajar siswa kategori rendah. Adapun desain penelitiannya sebagai berikut:

Level Minat Belajar (B)	Treatment : Metode pembelajaran (A)		$\sum B$
	Kooperatif Jigsaw (A1)	Konvensional (A2)	
Tinggi (B1)	A1 - B1	A2 - B1	$\sum B1$
Rendah (B2)	A1 - B2	A2 - B2	$\sum B2$
$\sum A$	$\sum A1$	$\sum A2$	

Keterangan :

- A1 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw
- A2 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran Konvensional.
- B1 : Kelompok responden yang mempunyai minat belajar tinggi.
- B2 : Kelompok responden yang mempunyai minat belajar rendah.
- A1-B1 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan mempunyai minat belajar tinggi.
- A1-B2 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dan mempunyai minat belajar rendah
- A2-B1 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional dan mempunyai minat belajar tinggi
- A2-B2 : Kelompok responden yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional dan mempunyai minat belajar rendah.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII (delapan) Sekolah Menengah Pertama SMP Islam 12 Al Azhar Rawamangun, SMP Labschool, dan SMP Diponegoro di wilayah kecamatan pulogadung Kota Administratif Jakarta Timur tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 536 orang. Arikunto (2006:130) berpendapat bahwa Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random. Sugiyono dalam Ridwan (2004:6) memberikan pengertian 'sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Selanjutnya Ridwan (2009: 70) menyatakan: "sampel adalah bagian dari populasi". Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Dari populasi yang ada kemudian dipilih dua kelas untuk dijadikan kelas-kelas eksperimen, yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dan kelas yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pemilihan dua kelas tersebut dilakukan dengan cara acak (random) tertimbang dari kelas-kelas paralel yang ada. Yang dijadikan pertimbangan adalah rata-rata hasil akademis, yaitu kelas yang mempunyai rata-rata hasil belajar hampir sama dan diajar oleh guru yang sama.

Berdasarkan hasil pengundian secara acak, dua kelas yang terpilih adalah kelas VIII A dengan jumlah siswa 32 siswa terpilih sebagai kelas yang diajar dengan model pembelajaran

kooperatif jigsaw, dan kelas VIII B dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa terpilih sebagai kelas yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional.

Dikarenakan setiap kelas akan diambil 36 orang siswa sebagai responden di bagi menjadi dua kelompok dengan minat belajar rendah, maka setiap minat belajar tinggi dan kelompok dengan minat belajar rendah, maka kelompok terdiri dari 18 orang siswa.

Sumber data untuk data tentang minat belajar siswa adalah jawaban jawaban yang diberikan oleh responden/anggota sampel atas angket/kuisisioner yang diberikan oleh peneliti. Sedangkan sumber data untuk data tentang hasil belajar IPS adalah jawaban yang diberikan oleh responden atas soal tes yang diberikan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data untuk data tentang hasil Belajar IPS adalah dengan melaksanakan tes setelah proses pembelajaran materi yang dieksperimenkan selesai. Dua kelompok eksperimen tersebut diuji dengan soal yang sama dan dalam waktu hampir yang bersamaan.

Sedangkan teknik pengumpulan data tentang minat belajar adalah dengan menyebarkan angket/kuisisioner kepada responden. Angket tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur tingkat minat belajar pada pelajaran IPS yang dimiliki. Responden diminta untuk menjawab semua pertanyaan yang ada di angket dengan jujur sesuai dengan kondisi yang ada pada dirinya.

Untuk mengkalibrasikan instrument dilakukan dengan menguji tingkat kesukaran, validitas setiap butir soal, dan reliabilitas instrument. Pengujian tersebut dilakukan pada 18 orang responden anggota populasi populasi terjangkau. Rumus-rumus yang digunakan untuk pengujian butir soal ini sesuai dengan rumus-rumus pengujian butir soal pilihan ganda.

Kriteria validitas butir soal adalah jika rhitung lebih kecil dari pada rtabel maka butir soal dianggap valid, sedangkan jika rhitung lebih besar dari pada rtabel tidak valid dan tidak digunakan atau butir pertanyaan tersebut di buang. Pada penelitian ini karena uji coba instrument dilakukan pada 18 orang siswa maka nilai rtabel adalah 0,4.

Angka reliabilitas yang diperoleh dari perhitungan selanjutnya dibandingkan dengan 0,7. Kriteria reliabilitasnya adalah jika rhitung lebih besar dari pada 0,7 maka instrument tersebut reliabel. Berdasarkan perhitungan pengujian perangkat soal yang tertera pada lampiran 16, diperoleh bahwa rhitung sebesar $0,927 > 0,7$ maka perangkat soal tes hasil belajar IPS pada penelitian ini reliabel.

Untuk pengujian validitas butir pertanyaan angket ini digunakan rumus korelasi Product moment Pearson, di mana kriteria penerimaan butir instrument valid atau tidak digunakan uji validitas instrument dengan rtabel, yang ditentukan di satu sisi dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 dan derajat kepercayaan (df) = 1 - 2 (dimana k = banyaknya responden uji coba). Kriteria validitas butir soal adalah jika rhitung lebih besar dari pada rtabel maka butir dianggap valid. Butir pertanyaan yang tidak valid tidak digunakan atau di buang. Pada penelitian ini ujicoba instrument dilakukan pada 18 orang responden maka nilai rtabel adalah 0,4.

Dari hasil perhitungan uji coba validitas instrument pada lampiran 6 diperoleh butir pertanyaan yang tidak valid adalah sebanyak 3 butir, yaitu butir pertanyaan nomor 18, 23, dan 28. Semua butir pertanyaan yang tidak valid diperbaiki. Yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian adalah sebanyak 30 butir pertanyaan.

Untuk perhitungan reabilitas instrument pengukuran minat belajar ini digunakan rumus Alpha Cronbach. Angka reliabilitas yang diperoleh dari perhitungan selanjutnya dibandingkan dengan rtabel pada uji satu sisi dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 dan derajat (df) = k - 2 dimana k - banyaknya soal yang valid. Kriteria reliabilitasnya adalah jika rhitung lebih besar dari pada rtabel maka instrument tersebut reliabel. Pada penelitian ini karena dari hasil uji coba validitas diperoleh banyaknya butir pertanyaan yang valid adalah 27 butir pertanyaan, maka nilai rtabel 0,3233

Dari hasil perhitungan uji coba reliabilitas instrument pada Lampiran 16 diperoleh bahwa nilai koefisien korelasi reliabilitasnya adalah sebesar 0,921 lebih besar dari 0,3233, yang berarti bahwa instrument tersebut reliabel.

HASIL

Berdasarkan penghitungan uji hipotesis dengan bantuan program SPSS diperoleh hasil data statistik yang termuat sebagai berikut:

Tabel 1 Pengujian Normalitas Data kelompok A1-B1,A1-B2,A2-B1, dan A2-B2

Between-Subjects Factors			
		Value Label	N
Model Pembelajaran	1	Jigsaw	32
	2	Konvensional	36
Minat Belajar	1	Tinggi	30
	2	Rendah	38

Tabel 2 Normalitas Data Hasil belajar IPS Semua kelompok

Descriptive Statistics				
Dependent Variable: Hasil Belajar IPS				
Model Pembelajaran	Minat Belajar	Mean	Std. Deviation	N
Jigsaw	Tinggi	90.27	4.773	15
	Rendah	79.00	7.754	17
	Total	84.28	8.599	32
Konvensional	Tinggi	80.53	9.242	15
	Rendah	77.76	10.129	21
	Total	78.92	9.732	36
Total	Tinggi	85.40	8.760	30
	Rendah	78.32	9.047	38
	Total	81.44	9.538	68

Tabel 3 Homogenitas Data Hasil Belajar IPS Kelompok A1 dan Kelompok A2

Test of Homogeneity of Variances			
Levene's Test of Equality of Error Variances ^a			
Dependent Variable: Hasil Belajar IPS			
F	df1	df2	Sig.
1.899	3	64	.139

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + A + B + A * B

Pada tabel di atas terlihat bahwa nilai pada kolom Sig adalah 0,139 lebih besar dari 0,05, sehingga H_0 diterima, dengan kata lain bahwa sampel-sampel tersebut berasal dari populasi yang homogeny

Tabel 4 Pengujian Hipotesis Interaksi

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Hasil Belajar IPS					
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1566.289 ^a	3	522.096	7.379	.000
Intercept	447487.828	1	447487.828	6324.251	.000
A	502.020	1	502.020	7.095	.001
B	821.885	1	821.885	11.616	.001
A * B	300.985	1	300.985	4.254	.043
Error	4528.476	64	70.757		
Total	457116.000	68			
Corrected Total	6094.765	67			

a. R Squared = .257 (Adjusted R Squared = .222)

Berdasarkan tabel pengujian di atas maka pembuktian hipotesis-hipotesisnya adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS

Hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$ Tidak terdapat pengaruh model Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS

$H_0 : \mu A_1 \neq \mu A_2$ Terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar IPS

Berdasarkan ketentuan di atas maka untuk pengujian hipotesis ini adalah dengan memperhatikan nilai Sig pada tabel Tests of Between- Subjects Effects untuk baris Model Pembelajaran dengan ketentuan jika $> 0,05$ maka hasil pengujian tersebut signifikan atau H_0 di tolak.

Pada table terlihat bahwa untuk baris Model Pembelajaran nilai Sig adalah $0,001 < 0,05$ dan Fh 7,095, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain memang terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran terhadap hasil belajar IPS .

2. Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPS

Hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$ Tidak terdapat pengaruh model Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS

$H_0 : \mu A_1 \neq \mu A_2$ terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar IPS

Berdasarkan ketentuan di atas maka untuk pengujian hipotesis ini adalah dengan memperhatikan nilai Sig pada tabel Tests of Between- Subjects Effects untuk baris Minat Belajar dengan ketentuan jika kurang dari $0,05$ maka hasil pengujian tersebut signifikan atau H_0 di tolak.

Pada table 4.13 terlihat bahwa untuk baris Minat Belajar Sig adalah $0,001 < 0,05$ dan Fh 11,616, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain memang terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS .

3. Pengaruh Interaktif Model Pembelajaran dan Minat Belajar siswa terhadap Hasil Belajar IPS

Hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

$Mt A \times B = 0$ Tidak terdapat pengaruh interaktif model Pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPS

$Mt A \times B \neq 0$ terdapat pengaruh interaktif model pembelajaran terhadap hasil belajar IPS

Berdasarkan ketentuan di atas maka untuk pengujian hipotesis ini adalah dengan memperhatikan nilai Sig pada tabel Tests of Between- Subjects Effects untuk baris Model Pembelajaran dan Minat Belajar dengan ketentuan jika kurang dari $0,05$ maka hasil pengujian tersebut signifikan atau H_0 di tolak.

Pada table 4.13 terlihat bahwa untuk baris Model Pembelajaran dan Minat Belajar nilai Sig adalah $0,043 < 0,05$ dan Fh 4,254, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain memang terdapat pengaruh interaktif penggunaan metode pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS siswa

DISKUSI

Pengaruh Medel Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS

Dari deskripsi data penelitian diperoleh bahwa pada kelompok pertama, yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw, dari 32 siswa responden diperoleh rata-rata nilai tes sebesar 84,28 dengan simpangan baku 10,60, dan siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 orang atau 46,875%. Sedangkan pada kelompok kedua, yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, dari 36 siswa responden

diperoleh rata-rata skor tes sebesar 78,92 dengan simpangan baku 7,83 dan siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 orang atau 41,66%. Dari data tersebut telah dibuktikan bahwa dua buah sampel yang telah dipilih mempunyai distribusi normal dan homogen.

Setelah dilakukan analisis perbandingan dengan menggunakan pengujian Anova Dua Arah melalui bantuan program SPSS 22.0 ternyata diperoleh nilai $F_{hitung} = 7,379 > F_{tabel} = 4,00$ dan nilai $Sig = 0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa diterimanya hipotesis tandingan (H_1) dan menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw lebih tinggi dibanding rata-rata hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini mengandung arti bahwa penggunaan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw lebih efektif dibanding dengan penggunaan model pembelajaran Konvensional pada pembelajaran IPS.

Menurut kajian teori, dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah seringkali para guru memberikan materi kepada siswa dengan cara guru menjelaskan dan murid mendengarkan dan mencatat. Hal ini kurang mengenai sasaran dan tidak efektif. Model pembelajaran baru yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif dan konvensional. Diharapkan dengan metode pembelajaran kooperatif Jigsaw ini dapat menambah efektifitas belajar mengajar dan menambah kreativitas berpikir siswa.

Pada model pembelajaran kooperatif, guru membimbing peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama proses belajar mengajar. Hal ini dapat menumbuhkan sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka pada peserta didik. Diharapkan siswa dapat lebih meningkatkan belajar untuk mencapai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang lebih baik. Sedangkan model pembelajaran konvensional cenderung bersifat teacher centered dimana guru hanya menyampaikan materi sebagai produk dan peserta didik menghafal informasi tekstual. Peserta didik hanya mempelajari IPS domain kognitif yang terendah, kurang mengembangkan potensi berpikirnya.

Penalaran merupakan faktor terpenting dalam kegiatan menulis. Penalaran memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan siswa, terutama pada kemampuan menulis argumentasi. Siswa yang memiliki cara berpikir yang logis dengan mudah dapat memproduksi tulisan-tulisan yang sesuai dengan program pengajaran, seperti tulisan dalam bentuk argumentasi tersebut.

Kecenderungan siswa berpikir kritis juga memungkinkan mereka mampu mengorganisasikan ide-ide yang ingin dituangkan ke dalam tulisan, sehingga tercipta sebuah tulisan yang sistematis. Bahkan dengan penalaran yang cermat diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk menyimpulkan berbagai fakta yang terwujud dalam bentuk proposisi-proposisi.

Hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembuktian tersebut sesuai dengan kajian teori yang ada. Hal ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa.

Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS

Dari deskripsi data penelitian diperoleh bahwa hasil belajar IPS pada kelompok yang mempunyai minat belajar siswa tinggi, dari 32 siswa responden diperoleh rata-rata tes sebesar 85,40 dengan simpangan 8,760 dan siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 orang atau 46,875%. Sedangkan pada kelompok kedua, yaitu kelompok yang mempunyai minat belajar siswa rendah, dari 36 siswa responden diperoleh rata-rata skor tes sebesar 78,32 dengan simpangan baku 9,047 dan siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 orang atau 41,66%. Dari data tersebut telah dibuktikan bahwa dua buah sampel yang telah dipilih mempunyai distribusi normal dan homogen.

Setelah dilakukan analisis perbandingan dengan menggunakan pengujian diperoleh nilai $F_{hitung} = 7,379 > F_{tabel} = 4,00$ dan nilai $Sig = 0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa diterimanya hipotesis tandingan (H_1) dan menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar IPS yang

mempunyai minat belajar siswa rendah. Hal ini mengandung arti bahwa minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Menurut kajian teori, hasil belajar IPS adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat dinyatakan dalam bentuk skore atau nilai sebagai bentuk perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar IPS yang mempelajari bagaimana cara manusia memenuhi kebutuhannya dengan menggunakan sumber daya yang terbatas.

Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu, seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap suatu mata pelajaran tertentu, maka ia akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lain. Karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai hasil yang diinginkan.

Minat terhadap IPS merupakan hasil dari bagaimana guru IPS dengan penguasaan dan penyajian materi yang baik berusaha memotivasi siswa untuk mencintai dan menanamkan minat yang positif terhadap kesan-kesan pembelajaran tentang materi-materi yang berkaitan, yang bertujuan untuk peningkatan kemampuan siswa di dalam menanggapi suatu masalah yang dipelajari dengan menyadari akan pentingnya IPS, baik dalam melanjutkan studi maupun dalam kehidupan sehari-hari yang selalu diwarnai oleh kegiatan dan masalah sosial secara keseluruhan, jika siswa yang bersangkutan minatnya cukup tinggi terhadap pelajaran IPS maka dalam belajar yang bersangkutan tidak merasa puas jika tidak berhasil memecahkan persoalan sosial yang dihadapinya.

Pengertian-pengertian di atas cukup jelas menerangkan bahwa minat belajar mempunyai hubungan dan dapat mempengaruhi serta meningkatkan perhatian siswa terhadap IPS, jika siswa berminat pada IPS terpadu ia akan belajar dengan senang dan gembira serta perhatiannya terpusat pada materi yang sedang dipelajari, lebih giat, dan akhirnya mencapai hasil yang diinginkan.

Berbeda jika guru menggunakan metode konvensional pada kelompok siswa yang minat belajarnya rendah, karena metode yang bersifat teacher centre ini sambil memberikan materi pembelajaran pada siswa yang memiliki minat belajar rendah guru dapat merangsang sambil memacu siswa dengan kalimat-kalimat yang mempengaruhi agar tumbuh minat untuk mendalami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran dalam hal ini materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar IPS siswa yang mempunyai minat belajar tinggi lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar IPS siswa yang mempunyai minat belajar rendah. Pembuktian tersebut sesuai dengan kajian teori yang ada. Hal ini berarti bahwa minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Pengaruh Interaktif Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil belajar IPS.

Setelah dilakukan analisis dengan menggunakan pengujian Anova Dua Arah melalui bantuan program SPSS 17,0 diperoleh $F_{hitung} = 70,757$ lebih besar dari $F_{tabel} = 16,682$ dan juga nilai $Sig = 0,824$ lebih $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis tandingan (H_1) diterima, dan berarti bahwa terdapat pengaruh interaktif antara penggunaan model pembelajaran dengan minat belajar siswa. Dengan kata lain bahwa penggunaan model pembelajaran dan minat belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Dalam hal ini penggunaan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan hasil belajar IPS siswa lebih baik dibanding penggunaan model pembelajaran Konvensional dan minat belajar siswa yang rendah.

Menurut kajian teori, salah satu alasan rasional dari penggunaan metode Kooperatif Jigsaw adalah bahwa siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai ilmu sosial dan akan lebih tertarik terhadap IPS jika mereka dilibatkan secara aktif dalam “melakukan” IPS. Investigasi yang dilakukan oleh siswa, merupakan tulang punggung metode kooperatif Jigsaw. Investigasi ini difokuskan untuk memahami konsep-konsep IPS dan meningkatkan keterampilan

proses berpikir ilmiah siswa. Diyakini bahwa pemahaman konsep merupakan hasil dari proses berpikir ilmiah tersebut.

Sedangkan model pembelajaran kooperatif Jigsaw mempunyai manfaat-manfaat yang positif apabila diterapkan di ruang kelas. Beberapa keuntungan antara lain mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain, mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya, dan membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan ini. Ironinya, model pembelajaran kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial. Makhluk yang berinteraksi dengan sesama.

Penerapan model pembelajaran yang tepat akan lebih bermakna jika pada peserta didik mempunyai minat dan motivasi belajar dan kemampuan berpikir yang kritis. Kecenderungan siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dan berpikir kritis akan mampu mengorganisasikan fakta-fakta, gejala yang ada, konsep, pernyataan. Dan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat dan negara untuk menjadi konsep baru yang relevan. Minat belajar adalah suatu kekuatan atau daya penggerak yang dimiliki siswa dalam melakukan aktifitas belajar. Sedangkan hasil belajar IPS adalah tingkat pencapaian kemampuan pengetahuan siswa pada materi ilmu IPS, serta pencapaian keterampilan dan sikap yang terkait dengan wawasan tentang ilmu IPS.

Faktor internal siswa berupa minat memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajarnya, minat merupakan faktor penyebab lahirnya hasil yang merupakan indikasi kualitas siswa didik tersebut. Berpedoman dari karakteristik tersebut maka diduga bahwa terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar, dengan minat belajar yang tinggi akan diperoleh penguasaan materi pelajaran yang kurang dan akhirnya diperoleh hasil belajar yang tidak memuaskan.

Hal tersebut tentunya sesuai dengan hasil penelitian, dimana hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh interaktif antara penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dengan minat belajar siswa. Dengan kata lain bahwa penggunaan model pembelajaran Jigsaw dan minat belajar siswa secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi data penelitian dan setelah dilakukan analisis maka dapat disimpulkan :

- 1) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa SMP swasta di Jakarta Timur . Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig adalah $0,001 < 0,05$ dan Fhitung 7,095.
- 2) Terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar IPS siswa SMP Swasta Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig $0,001 < 0,05$ nilai Fhitung 11,616.
- 3) Terdapat pengaruh interaktif yang signifikan model pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS siswa SMP Swasta Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai sigma adalah $0,043 < 0,05$ dan Fhitung 4,254.

REFERENSI

- DEPDIKNAS (2005). Standar Nasional Pendidikan . Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005. Jakarta
- DEPDIKNAS. (2006). Standar Kompetensi Lulusan Permendiknas 23 tahun 2000. Jakarta.
- Djaali, H. (2008) Psikologi Pendidikan. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Emil, S, (2003) lingkungan Hidup dan Pembangunan, Jakarta Mutiara Sumber Widya.

- Faisal, S. (2012), Penelitian Sosial, Malang : AL Ma'arif
- Hamalik, O, (2008), Metode Belajar dan kesulitan-kesulitan Belajar, Bandung ; Tarsito.
- Jihad, A & Haris, A, (2008). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta : Multi Pressindo
- Hasibuan H.S.P. (2010). Organisasi dan Motivasi. Jakarta : Bumi Aksara
- Kasim, A. (2011). Bimbingan Konseling Belajar. Universitas Jakarta.
- Kuntjaraningrat. (2002). Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta : Raneka Cipta,
- Ngarep Ishak dan Hendri Tanjung. 2002. Manajemen Sumber Daya Manusia Jakarta : Penerbit Universitas Trisakti
- Nana, S. (2002). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdakarya
- Safari, (2008). Analisis Butir Soal Tes dan Non Tes : Jakarta : CV Purnama
- Sarwono, J. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sevilla, et.all. (2003). Pengantar Metode Penelitian. Universitas Indonesia Jakarta.
- Masri & Sofian, E (ed., 2006. Metode Penelitian Survei Jakarta : LP3ES
- Slameto, (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Soemanto, W. 2006. Psikologi Pendidikan. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Soerjani, M. (2005). Pembangunan dan Lingkungan, Jakarta : IPPI.
-, (2007). Pembangunan dan Lingkungan, Meniti Gagasan dan Pelaksanaan Sustainable Development. Jakarta : Institut Pendidikan dan Pengembangan Lingkungan.
- Ahmad, R. (2003) Lingkungan Sumber Daya Alam Kependudukan dan Pembangunan, Jakarta : UI Press.
- Stoltz. P. (1997). Adversity Quotient , Turning Obstacles into Opportunities, Wiley, New York .
-, (2000). Adversity Quotient at Work, Make Everyday Challenges the Key to Your Success, New York : Morrow
-, (2000). Adversity Quotient, Mengubah hambatan Menjadi Peluang, alih bahasa T. Hermaya. Jakarta : PT Grassindo.
- Sudjana. 2006. Metode Statistika. Bandung: Tarsito.
- Syah, M. (2004), Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Wienardi, A. (2012), Lingkungan Sosio-Kultur Indonesia Pasca Reformasi, Artikel di harian Kompas Jakarta Tanggal 2 Maret 2008.