

**PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
TERPADU SISWA KELAS VII SMPN 4 NATAR TAHUN AJARAN 2012-2013**

**(JURNAL)**

**Oleh  
Nur Khalimah**

**Pembimbing I : Drs. Yarmaidi, M.Si.  
Pembimbing II : Drs. Rosana, M.Si.  
Pembahas : Dr. Pargito, M.Pd.**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2013**

## **PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VII SMPN 4 NATAR TAHUN AJARAN 2012-2013**

**Nur Khalimah<sup>1</sup>, Yarmaidi<sup>2</sup>, Rosana<sup>3</sup>**

This research is intended to find 'The students' achievement of creative teaching higher than conventional teaching'. The method used in this research was Quasy Experiment by using Non Equivalent Control Group desain. Experimen class and control class was taken by using random technique, selected class VII<sub>B</sub> and VII<sub>C</sub> SMPN 4 Natar and class VII<sub>B</sub> is eksperimen class, class VII<sub>C</sub> is control class . Data collecting tools were used by dokumentation, and test pretest dan posttest. and the used to process the research data was SPSS version 17 The result of this research showed students' achievement of creative teaching higher than conventional teaching'.

**Keywords:** creative teaching, improving students, achievement

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kreatif dengan pembelajaran konvensional. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *non equivalent control grup desain*. kelas eksperimen dan kontrol dipilih secara acak, dan terpilih kelas VII<sub>B</sub> dan VII<sub>C</sub> SMPN 4 Natar, dengan kelas VII<sub>B</sub> sebagai kelas eksperimen dan kelas VII<sub>C</sub> sebagai kelas kontrol. Pengolahan data penelitian menggunakan SPSS versi 17. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kreatif lebih tinggi dari pembelajaran konvensional.

**Kata kunci :** hasil belajar siswa, pembelajaran kreatif, meningkatkan.

Keterangan:

<sup>1</sup> : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Unila

<sup>2</sup> : Pembimbing I

<sup>3</sup> : Pembimbing II

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar yang merupakan kegiatan pokok dalam pendidikan yang di dalamnya terjadi aktivitas dan interaksi dalam pembelajaran baik antara peserta didik dengan peserta didik maupun antara guru dan murid.

Pada dasarnya siswa-siswa di dalam kelas yang sama merupakan individu-individu yang unik dan heterogen yang masing-masing mempunyai sifat dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga seorang guru pun dituntut untuk dapat mengenali dan memahami kondisi siswa-siswanya kemudian baru dapat menentukan langkah-langkah selanjutnya dalam meningkatkan kekuatan dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti halnya yang dingkapkan oleh Asep Mahfudz di bawah ini, (2012:115) ada beberapa asumsi yang salah dalam menilai keberadaan belajar siswa dikelas. (1) Guru sering meyakini bahwa pada saat mengajar siswa pasti sedang belajar, padahal belum tentu dan aktivitas guru seringkali tidak mengindahkan aktivitas siswa guru hanya konsen pada materi pembelajaran (2) guru masih meyakini bahwa semua siswa belajar dengan ritme atau kecepatan yang sama dalam menangkap materi pembelajaran padahal belum tentu sama, guru hanya ingin menyampaikan beban materi yang harus tersampaikan tanpa meninjau apakah siswa dapat menerima materi pembelajaran atau tidak (3) Guru sering meyakini bahwa siswa belajar dengan gaya belajar yang sama.

Asumsi diatas yang hingga hari ini masih diyakini oleh sebagian guru, yang akan berdampak pada interaksi dan komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa dan siswa dengan siswa tidak efektif, karena cara mengajar guru belum bersinergi dengan siswa, sehingga tidak semua informasi dalam hal ini materi

pembelajaran dapat diserap oleh siswa dengan baik.

Pembelajaran yang disajikan masih berpusat pada guru sedangkan seorang murid masih berperan sebagai pendengar, belum terjalin komunikasi yang efektif antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswanya, perlu adanya perubahan paradigam dalam menelaah proses belajar siswa dan interaksi anatara siswa dan guru. dalam paradigama ini peserta didik tidak lagi disebut sebagai siswa (pupil) tetapi peserta didik adalah *learner* sehingga peserta didik bukanlah sebuah botol kosong yang bisa didisi dengan muatan informasi karena guru bukanlah satu-satunya sumber belajar peserta didik perlu diberikan kebebasan untuk dapat mengeksplorasi dan menemukan sendiri pengetahuannya yang akan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang akan memfasilitasi peserta didik untuk dapat lebih berperan aktif dan mampu mengeksplorasi ide-ide dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran.

Menurut Dr. Dunn “ (2010 : 60) bukan anak yang harus memikul tanggung jawab dalam belajar, melainkan guru yang memikul tanggung jawab dalam mengidentifikasi kekuatan belajar siswa lalu menocokkan semua itu dengan lingkungan dengan lingkungan dan pendekatan yang responsif ” seorang gurulah yang bertanggung jawab dalam mengidentifikasi dan memaksiamalkan kekuatan belajar siswa kemudian menyesuaikan kondisi siswa dengan lingkungan yang kondusif dan pendekatan yang responsif. Untuk mewujudkan hal itu tentunya, dibutuhkan variasi-variasi baru dalam kegiatan pembelajaran yang akan menstimulus dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar berdasarkan sumber data dokumentasi guru IPS SMPN 4 Natar masih ada 53% siswa atau berkisar 65 siswa yang belum mencapai KKM dan

hanya 59 siswa atau berkisar 47% yang sudah dapat mencapai KKM. Menurut Asri Budiningsih (2005), pembelajaran kreatif dan produktif adalah model yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, Pembelajaran kreatif dimungkinkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kreatif dengan pembelajaran konvensional.

Untuk menjadi guru yang kreatif, yang menciptakan pembelajaran kreatif Quantum Teaching menyediakan model yang disebut sebagai “wadah”- yang pada wadah tersebut guru dapat terus menciptakan hal-hal baru ketika menjalankan kegiatan belajar mengajarnya. Dua wadah itu, oleh Quantum Teaching yang mengklasifikasikannya menjadi dua yaitu:

1. *context* (konteks) adalah pengelolaan kelas sebagai lingkungan tempat mengajar Konteks yang berupa pengelolaan kelas sebagai lingkungan tempat belajar mempunyai dua aspek, yaitu;(1). Menyediakan fasilitas yang luwes (2)Menciptakan lingkungan yang mendukung 2.*content* (konten) adalah kekayaan materi dan kemampuan menyampaikan materi pembelajaran kepada murid. (1)Mempersiapkan presentasi yang prima (2)Menciptakan suasana yang memberdayakan (3)Membangun landasan yang kukuh (4) Mengajarkan berbagai keterampilan dan membuat rancangan belajar yang dinamis karena luasnya cakupan pembelajaran kreatif maka peneliti membatasi penelitian pembelajaran kreatif berupa variasi model pembelajaran berupa Take and Give dan Student Facilitatory Explanning dan variasi media pembelajaran berupa atlas, peta dan globe.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen dengan Design* menggunakan metode *Non-equivalent Control Group Desain*. Bentuk eksperimen ini digunakan untuk mengatasi kesulitan menentukan kelompok kontrol dalam penelitian, Sugiyono (2010:114-116). Metode *Non-equivalent Control Group Design* ini merupakan metode yang memberikan pretest terlebih dahulu tanpa memilih secara random baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Sampel yang terpilih dalam penelitian ini adalah kelas VII<sub>B</sub> dan VII<sub>C</sub> SMPN4 Natar . Dengan kelas VII<sub>B</sub> sebagai kelas eksperimen dan kelas VII<sub>C</sub> sebagai kelas kontrol, variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebasnya adalah pembelajaran kreatif (X).Sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPS siswa (Y).

prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut: Menentukan kelas kontrol dan eksperimen,Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan variasi metode dan media di kelas eksperimen, Memberikan post test dengan soal-soal yang sama pada kelas kontrol dan kelas eksperimen,Menganalisis data,Penulisan pembahasan dan kesimpulan.

Setelah kedua kelompok dinyatakan homogen, maka dalam Sudjana (2002: 239) selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji T atau uji perbedaan rata-rata yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mengetahui tingkat uji beda rata-rata digunakan program SPSS 17 uji T yang digunakan adalah Independent sample t tes.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Rerata hasil belajar IPS Terpadu siswa pada pembelajaran kreatif lebih tinggi dari pembelajaran konvensional

Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran berupa atlas, globe dan peta sebagai media media pembelajar pada pokok bahasan peta, atlas, dan globe sebagai informasi keruangan, yang akan membantu siswa dalam memahami membantu siswa dalam memahami materi tersebut karena materi tersebut tidak lagi hanya sebuah konsep saja, fokus indera siswa dapat bekerja lebih aktif tidak hanya mendengar sebuah konsep materi tanpa ada gambaran yang jelas. Hal ini diperkuat oleh pendapat Levie dan Levie 1975 dalam Azhar Arsyad yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar atau visual dan stimulus kata atau verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, dan menghubungkan fakta dan konsep. dan diperjelas lagi menurut Baugh dalam Achsin dalam Azhar Arsyad bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya 5% diperoleh dari indera dengar dan 5% lagi dari indera yang lainnya.

Dalam konsep pembelajaran kreatif ini peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Take and Give dan Student Explanning Fasilitatory* yang diharapkan dapat mewujudkan hal tersebut dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut suyatno (2009:58) *Take and give* mempunyai arti menerima dan memberi, maksud *take and give* dalam model pembelajaran ini adalah dimana siswa menerima dan memberi pelajaran pada siswa yang lainnya. Mengajar teman sebaya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baik pada waktu yang sama saat ia menjadi narasumber bagi yang lain.

Sedangkan Suparno (2001:10-11) dalam Bilal A. Toduho mengajar bukan merupakan kegiatan memindah atau mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Peran guru dalam proses pembelajaran *Take and Give* lebih

mengarah sebagai mediator dan fasilitator. Pembelajaran *Take and Give* merupakan proses pembelajaran yang berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

Menurut Asep Mahfudz model pembelajaran *Student Explanning Fasilitatory* bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk dapat mempresentasikan ide/pendapatnya kepada siswa yang lain. Model pembelajaran *Take and Give dan Student Explanning Fasilitatory* yang merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu dan kelompok (Johnson dan Johnson dalam Trianto, 2010:57). Karena dalam pembelajaran kooperatif siswa bekerja dalam satu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan diantara para siswa dari latar belakang etnis kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan kelompok dan pemecahan kelompok dan pemecahan masalah (Louisell dan Descamps dalam Trianto, 2010:57) pendapat ini diperkuat dengan pendapat Zamroni dalam Trianto mengemukakan bahwa manfaat penerapan pembelajaran kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input dan pada level individual.

Berdasarkan pendapat yang telah diungkapkan diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran *Take and Give dan student Fasilitatory* merupakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interaktif dngan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang melatih siswa untuk menemukan pengalaman belajarnya secara mandiri.

Setelah dilakukan penelitian dengan penerapan pembelajaran

Sebagaimana diungkapkan oleh Hamalik dalam Azhar Arsyad (2007:15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. selain membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005: 125) bahwa variasi pembelajaran bertujuan :

(1) Meningkatkan dan memelihara perhatian anak didik terhadap relevansi proses belajar mengajar (2) memberikan kesempatan berfungsinya motivasi dan rasa ingin tahu melalui eksplorasi dan penyelidikan terhadap situasi yang baru (3) Membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah melalui penyajian gaya mengajar yang semangat dan antusias sehingga meningkatkan iklim belajar siswa (4) Memberi pilihan dan fasilitas dalam belajar individual dan (5) Mendorong anak didik untuk belajar dengan melibatkannya dalam berbagai pengalaman yang menarik pada berbagai tingkat kognitif.

Berdasarkan pendapat di atas diketahui variasi pembelajaran bertujuan untuk memberikan ruang kesempatan bagi siswa yang luas untuk dapat mengeksplorasi diri dengan baik dalam proses pembelajaran hal ini menjadikan siswa dapat belajar dengan mandiri untuk dapat menemukan hal-hal baru dalam proses pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menjadi pusat dalam proses pembelajaran (*student center*) dan guru dapat berperan lebih baik sebagai fasilitator pembelajaran bagi siswa yang akan mengarahkan siswa untuk dapat menemukan pengalaman-pengalaman barunya dalam proses pembelajaran, karena memang siswa bukanlah lagi botol kosong yang harus diisi air oleh guru hingga penuh dan akhirnya luber, tapi siswa adalah seorang *pupil learner* yang mempunyai hak untuk dapat mengeksplorasi dirinya sesuai dengan bakat dan minatnya, yang tentunya akan memotivasi bagi siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

Rerata hasil belajar IPS Terpadu siswa dengan menerapkan pembelajaran kreatif lebih tinggi dari pembelajaran konvensional, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Depoter Bobbi dan Hernacki Mike, 2011. *Quantum Learning*. Jakarta : KAIFA
- Djamarah Bahri Syaiful, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta
- Johnson LouAnna, 2008. *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik*. INDEKS
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta
- Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Masmedia Busana Pustaka:
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana. Jakarta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara. Jakarta.

