

**PENERAPAN MODEL *CARD SORT* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 3 GEDANGSARI,
GUNUNGKIDUL**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



Disusun Oleh :

**BUNTHAS PERMANA SAKTI
(08416241045)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

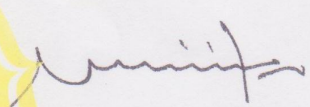
Skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Card Sort* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gedangsari” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 31 Agustus 2012

Menyetujui

Dosen Pembimbing




Sardiman A.M., M.Pd.

NIP. 195105231980031001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Card Sort* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gedangsari, Gunungkidul” ini telah dipertahankan di depan penguji skripsi tanggal 19 September 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sugiharyanto, M.Si.	Ketua Penguji		26-09-2012
Taat Wulandari, M.Pd.	Sekretaris		25-09-2012
Harianti, M.Pd.	Penguji Utama		25-09-2012
Sardiman A.M., M.Pd.	Penguji Pendamping		26-09-2012

Yogyakarta, 28 September 2012

Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag.

NIP. 19620321 198903 1 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Bunthas Permana Sakti

NIM : 08416241045

Program Studi : Pendidikan IPS

Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 1 September 2012

Yang menyatakan,



Bunthas Permana Sakti

MOTTO

Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu.

(QS. Al-Ikhlâs)

Hari yang telah lalu, Hari ini, dan Hari Esok adalah suatu rangkaian, Namun

hari ini akan mengubah hari esok jadi lakukanlah yang terbaik

yang bisa kamu lakukan hari ini dan jadikan hari yang telah lalu sebagai pembelajaran ataupun pengalaman.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Karya ini kupersembahkan untuk:

Bapak, Ibu, Nenek dan seluruh keluargaku yang senantiasa mencurahkan seluruh kasih sayang, perhatian dan do'anya untukku.

Kubingkiskan untuk :

Untuk semua sahabat-sahabatku, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya selama ini.

**PENERAPAN MODEL *CARD SORT* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 3 GEDANGSARI,
GUNUNGKIDUL**

Oleh:
Bunthas Permana Sakti
08416241045

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh motivasi belajar dan kreativitas siswa SMP N 3 Gedangsari kelas VII A yang masih perlu ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Card Sort* dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMP N 3 Gedangsari.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengambilan data melalui lembar observasi motivasi belajar dan kreativitas siswa siswa, angket respon siswa, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Adapun data yang diperoleh dari lembar observasi dan angket respon siswa yang dianalisis dengan menghitung persentase dari keseluruhan indikator yang diamati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar dan kreativitas siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Card Sort* menunjukkan bahwa rata-rata seluruh indikator baik dari aspek motivasi belajar maupun kreativitas siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil rata-rata persentase lembar observasi untuk pra tindakan dan tiap siklus, yaitu motivasi belajar pada pra tindakan sebesar 47 % meningkat menjadi 81% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 91% pada siklus 2 dengan hasil angket pada pra tindakan sebesar 67%, siklus 1 sebesar 76% dan menjadi 80% pada siklus 2. Pada aspek kreativitas siswa pada siklus 1 sebesar 66% dan meningkat menjadi 73% pada siklus 2. Dari hasil angket respon siswa, kreativitas siswa pada pra tindakan yaitu sebesar 51%, pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 62%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 67%. Adapun kendala dalam penerapan pembelajaran model *Card Sort* ini adalah membutuhkan kecermatan dan waktu yang lama untuk menilai kemunculan kreativitas siswa .

Kata kunci: Model *Card Sort*, Pembelajaran IPS, Motivasi Belajar, Kreativitas

Siswa

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, dan petunjuk serta kekuatan sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Penerapan Model *Card Sort* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gedangsari”.

Penulis menyadari bahwa baik dalam perjalanan studi maupun dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, bantuan, inspirasi, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, terimakasih atas kesempatan yang diberikan untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan IPS FIS UNY.
2. Prof. Ajat Sudrajat, selaku Dekan FIS Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin dalam melakukan penelitian.
3. Bapak Sugiharyanto, M.Si., Koordinator Program Studi Pendidikan IPS atas, dorongan dan kerjasamanya yang baik.
4. Drs. Saliman, M.Pd., Penasehat Akademik yang terus memberikan dorongan dan bimbingan selama masa studi.
5. Bapak Sardiman A.M., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah begitu sabar membimbing dan memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.

6. Ibu Harianti, M.Pd., Narasumber yang telah memberikan arahan - arahan dan penguji dalam skripsi ini.
7. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan IPS FIS UNY yang telah memberikan ilmu selama kuliah.
8. Segenap staf UNY yang banyak membantu penyelesaian skripsi ini.
9. Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Gedangsari yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
10. Bapak Rudi Purnama, S. Pd. selaku guru IPS SMP Negeri 3 Gedangsari yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari atas kerjasamanya selama ini.
12. Sahabat dan teman yang senantiasa memberi motivasi.
13. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti baik langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 19 September 2012

Penulis



Bunthas Permana Sakti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9

II KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran IPS	11
1. Hakikat Belajar	11
2. Pembelajaran IPS di SMP/MTS	13
3. IPS Materi Sejarah	15
B. Motivasi Belajar	18
1. Pengertian Motivasi Belajar	18
2. Manfaat Motivasi Belajar	20
3. Bentuk Motivasi Belajar	21
4. Indikator Motivasi Belajar	24
C. Kreativitas	25
1. Pengertian Kreativitas	25
2. Ciri Kreativitas	27
3. Faktor Pengaruh Kreativitas	29
4. Indikator Kreativitas	30
D. Model Pembelajaran <i>Card Sort</i>	32
1. Pembelajaran Aktif	32
2. Model <i>Card Sort</i>	34
E. Penelitian yang Relevan	37
F. Kerangka Berpikir	39
G. Hipotesis	40

III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu	41
C. Desain Penelitian	41
D. Definisi Operasional Variabel	45
E. Subjek dan Objek Penelitian	47
F. Instrumen Penelitian	47

G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
H. Teknik Analisis Data	52
I. Validitas Data	56
J. Indikator Keberhasilan	56
IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Kegiatan Pra Tindakan	58
B. Deskripsi Hasil Penelitian	62
1. Siklus 1	62
2. Siklus 2	79
C. Pembahasan	95
D. Keterbatasan Penelitian	114
E. Pokok – Pokok Temuan	115
V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	116
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	122

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Materi Sejarah SMP Kelas VII Semester II.....	17
2. Rencana Kegiatan Penerapan Model <i>Card Sort</i>	43
3. Kisi – Kisi Observasi Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa.....	48
4. Penskoran Butir Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa.....	49
5. Kisi – Kisi Angket Motivasi Belajar dan Kretaitivas Siswa	49
6. Kriteria Pencapaian.....	54
7. Jadwal Pelajaran IPS Kelas VII A	60
8. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pra Tindakan.....	61
9. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 1	74
10. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus 1.....	75
11. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus 1.....	76
12. Hasil Angket Kreativitas Siswa Siklus 1.....	77
13. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 2.....	90
14. Hasil Angket Respon Siswa Siklus 2	90
15. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus 2	91
16. Hasil Angket Kreativitas Siswa Siklus 2	92
17. Hasil Keseluruhan Observasi Motivasi Belajar Siswa	105
18. Hasil Keseluruhan Observasi Kreativitas Siswa	110
19. Kriteria Nilai Kreativitas Siswa	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir	40
2. Model Spiral dari Kemmis dan Taggart.....	42
3. Diagram Jumlah Siswa Sesuai Nilai Kreativitas Siklus 1	76
4. Diagram Jumlah Siswa Sesuai Nilai Kreativitas Siklus 2	92
5. Diagram Motivasi Belajar Siswa	106
6. Diagram Hasil Observasi Kreativitas Siswa	107
7. Diagram Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	113
8. Diagram Hasil Angket Kreativitas Siswa	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1.1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	122
1.2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2	125
1.3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3	128
1.4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4	131
2.1. Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa	134
2.2. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa	135
2.3. Pedoman Observasi Kreativitas siswa	136
2.4. Lembar Observasi Kreativitas Siswa	137
2.5. Lembar Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Pra Tindakan	138
2.6. Lembar Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Setelah Tindakan	140
3.1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pra Tindakan	142
3.2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 1	143
3.3. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 2	144
3.4. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus 1	145
3.5. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus 2	146
3.6. Hasil Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Pra Tindakan	147
3.7. Hasil Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Setelah Tindakan Siklus 1	149

3.8. Hasil Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa	
Setelah Tindakan Siklus 2	151
3.9. Format Catatan Lapangan	153
4. Media Kartu Materi	154
5. Triangulasi	164
6. Dokumentasi Penelitian (Foto)	170
7. Surat Izin Penelitian	175

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2008: 79), pendidikan memiliki fungsi menyiapkan sebagai manusia, menyiapkan tenaga kerja dan menyiapkan warga negara yang baik. Oleh karena itu, pada suatu negara, pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk membangun bangsanya.

Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 7). Oleh karena itu, bicara soal pendidikan selalu dekat dengan pembelajaran. Dengan belajar diharapkan manusia berubah menjadi lebih baik khususnya dalam perbuatannya. Belajar dilakukan dengan melalui aktivitas, praktik dan pengalaman sehingga di sekolah ada istilah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai

pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subyek pokoknya (Sardiman A.M., 2004: 14). Proses belajar mengajar yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan dan siswa tersebut dapat merumuskan sendiri suatu konsep yang sedang dipelajari.

Di sekolah, siswa dikondisikan oleh sistem pendidikan untuk belajar sejumlah mata pelajaran. Sesuai dengan Pasal 37 UU SISDIKNAS tahun 2003 bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat IPS yang merupakan ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya, yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Menurut M.N. Somantri (2001: 45), pendidikan IPS di sekolah hendaknya berisikan bahan yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, analitis dan kreatif serta membiasakan diri dalam proses berpikir ilmuwan sosial dan proses pengambilan keputusan secara rasional berdasarkan pengetahuan yang sudah disederhanakan. Oleh karena itu, dari adanya mata pelajaran IPS ini diharapkan siswa menjadi kritis, analitis dan kreatif dalam menyikapi masalah sosial yang ada dan mampu mengidentifikasi upaya untuk mengatasi masalah tersebut.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan memberikan arahan bahwa setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang. Dalam hal ini, guru memiliki peran yang penting

sebagai fasilitator dan moderator dalam proses belajar siswa. Namun kenyataan di lapangan, masih banyak hambatan untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan. Para pendidik masih terus dalam proses penyesuaian dengan KTSP.

Strategi pembelajaran duduk tenang, mendengarkan ceramah dari guru sepertinya harus diminimalkan demi perkembangan potensi peserta didik, sehingga untuk mengadakan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan sangat diperlukan. Melalui pembelajaran yang menggali kreativitas siswa akan membantu siswa untuk bisa berfikir kreatif. Seperti yang diungkapkan Elaine B. Johnson (2009: 214), bahwa berfikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, memunculkan kemungkinan – kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangun ide – ide yang tidak terduga. Dengan demikian, salah satu yang diharapkan dari pembelajaran IPS, yakni siswa mampu berfikir kreatif dapat diwujudkan.

Strategi yang variatif juga akan memotivasi siswa dalam belajar. Seperti yang diutarakan oleh Oemar Hamalik (2002: 182), bahwa cara mengajar yang bervariasi akan memelihara minat siswa karena menimbulkan situasi belajar yang menantang dan menyenangkan. Siswa yang berminat terhadap pelajaran maka akan selalu termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan motivasi sendiri menurut Hamzah B. Uno (2008: 1), adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak. Jadi

dapat dikatakan motivasi siswa dalam belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Siswa yang termotivasi akan mengikuti pelajaran dengan baik sehingga memunculkan potensinya secara maksimal. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan strategi yang dapat memotivasi siswa.

Salah satu upaya yang dapat untuk memotivasi belajar dan memunculkan kreativitas siswa ialah dengan penerapan metode pengajaran yang variatif. Metode atau model pengajaran merupakan bagian dari strategi pengajaran. Model pengajaran ini penting karena merupakan kegiatan menunjukan dan memperlihatkan komunikasi antara guru dan murid. Banyak variasi model yang telah diciptakan dalam dunia pendidikan. Pengembangan variasi terus dilakukan agar proses belajar mengajar lebih baik dan dapat mencapai tujuan. Contoh dari sekian banyak model pembelajaran ialah *card sort* atau memilah dan memilih kartu. Gambaran yang diberikan oleh Mel Silberman (2009: 46), *card sort* dapat menimbulkan gerakan fisik yang dapat membantu untuk sumber energi kepada kelas yang telah letih. Metode ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu obyek, atau mengulangi informasi.

Apabila menemui kondisi kelas dengan siswa yang hanya pasif dan mudah melupakan pelajaran dan siswa tersebut tidak berminat pada suatu proses belajar mengajar maka dibutuhkan kreativitas seorang pendidik untuk bisa mengkondisikan kelas agar siswa dapat termotivasi mengikuti pelajaran. Kreativitas seorang pendidik ini bisa dituangkan dengan membuat variasi

terhadap model pembelajaran yang telah digunakan. Model pembelajaran *card sort* yang seperti diuraikan di atas bisa diterapkan sebagai model pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih baik.

Seperti yang ditemui dalam pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di SMP 3 Gedangsari, khususnya kelas VII A, diperoleh informasi bahwa metode yang digunakan guru ialah ceramah karena dengan materi yang banyak dan jumlah jam yang pendek, metode ini masih dianggap efektif. Pada saat proses pembelajaran dengan metode ceramah tanya jawab ini terlihat siswa kurang berani untuk bertanya kepada guru. Jika diberi pertanyaan siswa hanya berbisik – bisik bahkan sebagian besar hanya diam. Siswa masih terkesan malu – malu untuk berpendapat di kelas. Beberapa siswa kadang sibuk dengan aktifitasnya sendiri untuk mengatasi kebosanan. Siswa kurang terbiasa untuk menuangkan pendapatnya baik kepada teman maupun kepada guru. Akibatnya kreativitas siswa tidak muncul.

Wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran IPS, meunjukkan bahwa seringkali siswa melupakan tentang materi yang baru saja disampaikan. Guru sering memberi pertanyaan diakhir menerangkan namun kebanyakan siswa tidak bisa menjawab. Seperti yang terlihat saat observasi, ketika guru selesai menerangkan tentang proses masuknya agama Hindhu dan Budha di Indonesia seperti biasa guru memberi pertanyaan tentang materi yang baru saja disampaikan dengan maksud mengetahui paham tidaknya siswa. Ketika itu, guru mencoba bertanya kepada siswa tentang bagaimana proses masuknya kebudayaan Hindhu-Budha menurut teori waisya dan yang

terjadi ialah sebagian besar siswa terkesan gugup tidak menjawab sehingga guru melempar pertanyaan kepada siswa yang aktif.

Terlebih lagi jika dicermati, siswa hanya ingat tentang istilah – istilah yang berhubungan dengan materi tetapi tidak dapat menjelaskan maksud dari istilah tersebut. Contohnya ketika guru meminta siswa untuk menyebutkan apa yang mereka ketahui tentang Hindhu –Budha setelah materi tersebut diterangkan, siswa hanya menjawab dengan menyebutkan istilah seperti Tri Murti, *moksa*, kasta dan sebagainya, namun ketika diminta untuk mengutarakan apa maksud dari istilah tersebut tidak ada yang menjawab. Apabila diberi pertanyaan dengan maksud yang lebih luas lagi. Misalnya guru bertanya kepada siswa dengan pertanyaan apa hubungan agama Hindhu dengan India. Siswa terlihat semakin tidak siap sehingga terlihat masih kurang paham.

Contoh kasus di atas menunjukkan sebagian anak langsung melupakan apa materi yang baru saja disampaikan. Sebagian besar siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu menghafal materi seperti fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan. Selain itu, kreativitas siswa juga belum muncul karena siswa begitu pasif.

Untuk mengatasi kepasifan siswa, guru pernah menggunakan metode diskusi dalam mengajar namun diskusi tidak berjalan maksimal karena siswa masih belum terdorong untuk berdiskusi. Hal itu ditunjukkan

antara lain dengan siswa masih mengandalkan temannya untuk menyelesaikan tugas diskusi, banyak siswa yang melakukan aktifitas yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti bermain dan bercanda dengan temannya sehingga kelas menjadi gaduh.

Kondisi kelas seperti di atas menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik untuk belajar IPS. Pandangan siswa yang ada tentang mata pelajaran IPS lebih bersifat hafalan dan kurang berarti, mematahkan antusias siswa itu sendiri terhadap pelajaran. Selain itu, dari apa yang dijumpai dari pengamatan dapat juga diindikasikan bahwa kreativitas siswa saat mengikuti pelajaran sangat kurang terlihat karena siswa begitu pasif yang sangat tergantung kepada guru.

Dengan melihat permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran seperti yang telah digambarkan, maka sudah selayaknya diupayakan suatu tindakan guru untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya dengan meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif. Oleh karena itu, bertolak dari permasalahan tersebut maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian tindakan kelas guna meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gedangsari kelas VII A semester 2 tahun ajaran 2011/2012.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS belum banyak menggunakan variasi model pembelajaran.
2. Metode ceramah masih dirasa efektif untuk menyampaikan materi yang banyak dengan waktu yang terbatas sehingga motivasi siswa dalam pembelajaran IPS kurang dipertimbangkan.
3. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.
4. Kurangnya minat siswa tentang materi sejarah dalam pembelajaran IPS.
5. Motivasi siswa yang kurang karena tidak variatifnya model pembelajaran.
6. Pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah masih belum bisa melatih siswa untuk berpikir kreatif.
7. Siswa tidak aktif sehingga dominasi peran guru sangat terlihat.
8. Munculnya kendala dalam menciptakan pembelajaran IPS yang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya memfokuskan pada permasalahan pada nomor dua dan enam dari identifikasi masalah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan terhadap masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah penerapan model pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan motivasi belajar

dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari.

F. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas diharapkan:

1. Bagi Guru

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman melaksanakan pembelajaran dalam hal ini meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dengan menerapkan model *card sort*.

2. Bagi Siswa

Dengan penerapan model pembelajaran *card sort* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam belajar IPS siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut.

3. Bagi Sekolah

Sebagai informasi bagi semua tenaga pengajar mengenai model pembelajaran *card sort* dan sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pengetahuan bagaimana penerapan model pembelajaran *card sort* untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dan dapat memberikan inspirasi serta referensi untuk penelitian yang sejenis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran IPS

1. Hakikat Belajar

Bagi seorang siswa belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa tersebut. Menurut Hamzah B. Uno (2008:3), belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik dan pengalaman tertentu. Hal senada juga diungkapkan Sardiman A.M. (2004:20), bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Oleh karena itu, siswa atau seorang yang belajar akan berhasil jika terjadi proses perubahan tingkah laku dan ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Ada pandangan beberapa ahli tentang belajar dalam Dimiyati dan Mudjiono (2002, 38), Skinner misalnya, memandang perilaku belajar dari segi teramati sehingga perlu adanya program pembelajaran. Gagne memandang kondisi internal dan eksternal belajar yang bersifat interaktif. Oleh karena itu, guru seyogyanya mengatur acara pembelajaran yang sesuai dengan fase – fase belajar dan hasil belajar yang dikehendaki. Piaget memandang belajar sebagai perilaku berinteraksi antara individu

dengan lingkungan sehingga terjadi perkembangan intelek individu. Rogers mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dalam pembelajaran. Prinsip itu adalah bahwa pembelajar memiliki kekuatan menjadi manusia, belajar hal bermakna, menjadi bagian yang bermakna bagi diri, bersikap terbuka, berpartisipasi secara bertanggung jawab, belajar mengalami secara berkesinambungan dan dengan penuh kesungguhan. Ia menyarankan agar dalam acara pembelajaran, siswa memperoleh kepercayaan diri untuk mengalami dan menemukan secara bertanggung jawab. Hal itu terjadi bila guru bertindak sebagai fasilitator.

Di Sekolah, pembelajaran erat kaitannya dengan kegiatan guru bersama siswa. Sardiman A. M. (2004: 47) mengutarakan bahwa belajar mengacu pada kegiatan siswa dan mengajar mengacu pada kegiatan guru. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Wina Sanjaya (2005: 87) menyebutkan bahwa tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama siswa adalah belajar. Lebih lanjut Wina Sanjaya (2005: 87) menyampaikan bahwa keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut sebagai pembelajaran. Pembelajaran berlangsung dengan adanya dua kegiatan yakni belajar yang dilakukan oleh siswa dan guru yang mengajar agar tujuan siswa yang belajar tersebut dapat tercapai.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang di dalamnya terdapat siswa yang belajar dan dibantu oleh guru yang menciptakan kondisi lingkungan yang mendukung untuk berlangsungnya proses belajar. Di sekolah, siswa merupakan penentu terjadinya atau tidak terjadinya pembelajaran dan guru sebagai fasilitator siswa belajar.

2. Pembelajaran IPS di SMP/MTS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Hal ini seperti yang dikemukakan M.N. Somantri (2001: 101):

“ Di Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. Istilah IPS mulai muncul pada tahun 1975-1976, yaitu pada saat penyusunan kurikulum Pendidikan PSP, yaitu sebuah “label” untuk mata pelajaran Sejarah, Ekonomi, Geografi, dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya untuk pendidikan dasar dan menengah. Sedangkan di luar negeri, terutama di Amerika Serikat, para pakar ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial dalam wadah *National Council for Social Studies* (NCSS) dan *Social Science Education Consortium* (SSEC) sudah sejak tahun 1920-an memikirkan masalah pendidikan ilmu-ilmu sosial pada tingkat pendidikan dasar menengah ini “

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan dari konsep ilmu – ilmu sosial yang ada. M.N. Somantri (2001: 74), mengemukakan bahwa pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu – ilmu

sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah. Ditingkat SMP ilmu – ilmu sosial yang dimaksud ialah geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi. Udin Saripudin (1989: 38), bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu unsur kurikulum pendidikan yang secara formal dan material menjabarkan esensi Tujuan Pendidikan Nasional. Untuk itu, merupakan suatu keharusan bagi bidang studi ini untuk menjabarkan tujuan tersebut dalam wawasan dan perspektif keilmuan sosial.

Tujuan dari bidang studi ini esensinya yaitu untuk menciptakan karakter pada setiap siswa sesuai dengan materi- materi yang terkait dan dapat sejalan dengan Tujuan Pendidikan Nasional. Muhamad Dimyati (1989: 90), menyatakan bahwa secara umum tujuan pengajaran ilmu – ilmu sosial, khususnya dalam arti *social studies* atau IPS, adalah meliputi tiga segi pendidikan seperti *humanistic education*, *socio-civic education*, dan *intellectual education* (pendidikan kemanusiaan, kemasyarakatan-kenegaraan, dan pendidikan intelektual. Awan Mutakin (1998) menjelaskan tujuan dari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari – hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang

menimpa masyarakat. Jelas bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena diharapkan dengan mempelajari IPS, siswa akan mengetahui bagaimana menjadi manusia yang mampu memecahkan masalah sosial dan menjadi warga negara yang baik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran pada jenjang pendidikan di tingkat sekolah dasar dan menengah, yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep – konsep esensial dari ilmu – ilmu sosial dan humaniora. Sedangkan ilmu – ilmu sosial yang diambil dan disederhanakan untuk dipelajari oleh siswa di tingkat SMP ialah geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi. IPS terus dikembangkan untuk kepentingan pencapaian tujuan pendidikan. Dengan adanya mata pelajaran IPS di sekolah diharapkan siswa dapat mengerti dan mengamalkan makna dari belajar IPS sehingga memiliki karakter dan menjadi warga negara yang baik.

3. IPS Materi Sejarah

Sejarah merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang muatannya menjadi salah satu konsep dasar IPS di SMP. Sejarah berasal dari bahasa Arab *syajaratun* yang berarti pohon. Menurut Moh Ali dalam bukunya Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia, pengertian sejarah adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah perubahan – perubahan, kejadian – kejadian dan peristiwa – peristiwa dalam kenyataan sekitar kita;

- b. Cerita tentang perubahan – perubahan itu dan sebagainya;
- c. Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan dan sebagainya tersebut
(Moh. Ali, 2005:12).

Sedangkan Sardiman A.M. (2004: 9), merumuskan pengertian sejarah sebagai suatu cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau. Peristiwa tersebut dikaji tentunya akan bermanfaat sebagai pembelajaran dikehidupan selanjutnya.

Tujuan pengajaran sejarah meliputi beberapa aspek, yakni; aspek pengertian, aspek pengembangan sikap, aspek keterampilan. Hal ini membuktikan bahwa sejarah memiliki peran penting dalam membentuk generasi muda dan mental bangsa. Misalnya pada aspek pengembangan diri, melalui pembelajaran sejarah dapat ditanamkan pada siswa mengenai (I Gde Widja, 1989: 28) :

- a. Penumbuhan kesadaran sejarah (historical coniosness) pada murid terutama dalam artian agar mereka mampu berfikir dan bertindak (bertingkah laku dengan rasa tanggung-jawab sejarah sesuai dengan tuntutan jaman pada waktu mereka hidup).
- b. Penumbuhan sikap menghargai kepentingan atau kegunaan pengalaman masa lampau bagi hidup masa kini suatu bangsa.

- c. Sebaliknya juga penumbuhan sikap menghargai berbagai aspek kehidupan masa kini dari masyarakat di mana mereka hidup sebagai hasil dari pertumbuhan diwaktu yang lampau.
- d. Penumbuhan kesadaran akan perubahan – perubahan yang telah dan sedang berlangsung di suatu bangsa yang diharapkan menuju pada kehidupan yang lebih baik diwaktu yang akan datang.

Oleh karena itu, materi sejarah menjadi materi yang penting dalam pelajaran IPS. Dengan belajar sejarah, siswa dapat mengambil hikmah dari peristiwa masa lampau. Pembelajaran sejarah tidak hanya dengan mengetahui peristiwa – peristiwa masa lalu, tetapi juga mengambil hal – hal positif dari pembelajaran agar menjadi lebih bijaksana.

Adapun SK-KD IPS-Sejarah kelas VII semester 2, tahun ajaran 2011/2012 sebagai berikut:

**Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS materi
Sejarah SMP Kelas VII Semester II**

NO	SK	KD
1.	5. Memahami Perkembangan Masyarakat Sejak Masa Hindu-Budha Sampai Masa Kolonial Eropa	5.1. Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Hindu-Buddha serta peninggalan-peninggalannya.

		<p>5.2. Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam di Indonesia, serta peninggalan-peninggalannya.</p> <p>5.3. Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Kolonial Eropa.</p>
--	--	---

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi menurut Hamzah B. Uno (2008: 3), berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang dapat menyebabkan individu tersebut bertindak dan berbuat sedangkan menurut Mc. Donald dalam Oemar Hamalik (2007: 173) *“motivation is a energy change within the person characterized by effective arousal and anticipatory goal reactions”*. Dengan kata lain, motivasi adalah perubahan energi dalam diri pribadi yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

M. Ngalim Purwanto (2007: 71), berpendapat bahwa motivasi adalah dorongan suatu usaha yang disadari untuk memengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi dapat juga

dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi- kondisi tertentu sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu. Motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang (Sardiman A.M., 2004: 75). Oleh karena itu, motivasi seseorang dapat dipacu dan dipengaruhi oleh orang lain atau lingkungan sekitar. Dalam proses pembelajaran, guru dapat memotivasi siswanya agar terdorong untuk belajar dengan baik.

Dalam pembelajaran motivasi siswa mempengaruhi ketercapaian tujuan belajar sehingga ada istilah motivasi belajar. Hamzah B. Uno (2008: 23), menyatakan bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa – siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan indikator atau unsur yang mendukung. Sedangkan menurut Sardiman A.M. (2004: 75), motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual yang berperan dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam atau luar individu yang mengarahkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Manfaat Motivasi Belajar

Motivasi belajar penting baik bagi siswa maupun guru dan juga bagi proses belajar dan pembelajaran itu sendiri. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 82), bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya.
- c. Mengarahkan kegiatan belajar.
- d. Membesarkan semangat belajar.
- e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (di sela – selanya ada waktu istirahat dan bermain) yang bersinambungan; individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil.

Manfaat bagi guru yang mengetahui motivasi siswanya ialah sebagai berikut: membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil, mengetahui dan memahami motivasi belajar di kelas bermacam – ragam, meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu di antara bermacam – macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik, memberi peluang guru untuk unjuk kerja rekayasa pedagogik.

Adapun beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran menurut Hamzah B. Uno (2008: 27), antara lain sebagai berikut: menentukan hal – hal yang dapat dijadikan penguat belajar, memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, menentukan ragam kembali terhadap rangsangan belajar, menentukan ketekunan belajar.

3. Bentuk Motivasi Belajar

Ada beberapa bentuk motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik di kelas (Sardiman A.M., 2007: 92-95) :

a. Memberi angka

Angka yang dimaksudkan adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil belajar anak didik. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka / nilai yang baik. Kebanyakan siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai- nilai pada raport yang angkanya baik.

Angka- angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang kuat. Namun demikian semua itu belum merupakan hasil belajar yang sejati, hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah bagaimana cara - cara memberikan angka dapat dikaitkan dengan *values* yang terkandung di dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja tetapi juga ketrampilan dan afeksinya.

b. Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk pekerjaan tersebut.

c. Saingan / kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

d. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang penting. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa sebagai subyek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

e. Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan terlalu

sering (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini guru harus juga terbuka maksudnya, kalau akan ada ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya akan terus meningkat.

g. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat.

h. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip - prinsip pemberian hukuman.

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri

anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

j. Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

4. Indikator Motivasi Belajar

Hamzah B. Uno (2008: 23), menyatakan bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa – siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita – cita masa depan, adanya harapan penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dalam penelitian ini motivasi yang dimaksud ialah motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian mengenai motivasi di atas maka dapat

dirumuskan indikator – indikator motivasi belajar ialah memiliki keinginan menyelesaikan tugas dengan baik, berusaha menghadapi kesulitan, ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari, menunjukkan minat terhadap pelajaran, selalu aktif dalam pelajaran.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu (dan bukan merupakan sifat sosial yang dihayati oleh masyarakat) yang tercermin dalam sikap yang timbul dari ide – ide baru. Dedi Supriadi (1994: 7) “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun hasil nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya” sedangkan dalam Utami Munandar (Nana Syaodih, 1990: 47) kreativitas adalah:

- a. Kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada.
- b. Berdasarkan data atau unsur yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.
- c. Kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Kreativitas berupa orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Oleh karena itu, kreativitas seseorang tergantung bagaimana seseorang bisa berpikir kreatif. Menurut Elaine B.

Johnson (2002: 214), berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan keinginan – keinginan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide – ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh, meliputi aktivitas mental seperti:

- a. Mengajukan pertanyaan.
- b. Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka.
- c. Membangun keterkaitan, khususnya di antara hal – hal yang berbeda.
- d. Menghubungkan – hubungkan berbagai hal dengan bebas.
- e. Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda.
- f. Mendengarkan intuisi.

Kreativitas merupakan suatu hal yang baru dari seseorang bukan bagi orang lain. Bisa jadi sesuatu yang baru itu menjadi hal yang biasa bagi orang lain, namun bagi orang yang bertindak atau pun mempunyai ide dan terwujud dalam sikap yang baru sudah merupakan bentuk kreativitas bagi orang tersebut. Moreno yang dikutip oleh Slameto (2003: 146), menyatakan bahwa:

“yang terpenting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahuai orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan suatu hal yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa atau orang lain”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu sikap atau gagasan individu dalam menghadapi suatu masalah dan mencoba untuk mencari solusinya. Dengan adanya kreativitas ini maka diharapkan dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai pada dirinya.

2. Ciri Kreativitas

Kreativitas tentunya memiliki ciri – ciri, menurut Oemar Hamalik (2002: 145), ciri – ciri kreativitas ialah sebagai berikut: mengamati dan menilai dengan tepat apa yang diamatinya, melihat hal – hal seperti orang lain tetapi juga sebagai orang – orang lain yang tak melakukannya, bebas dalam pengenalan dan menilainya dengan jelas, didorong terhadap nilai dan terhadap latihan untuk mengembangkan bakatnya, kapasitas otaknya lebih besar, kemampuan kognitif, cakrawala yang lebih kompleks, kontaknya lebih luas dengan dunia imajinasi, kesadarannya lebih luas dan lues, dan kebebasan yang obyektif untuk mengembangkan potensi kreatifnya.

Sedangkan menurut Sund yang dikutip oleh Slameto (2003: 147), menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui ciri – ciri berikut : hasrat keingintahuan yang cukup besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, memiliki

dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, berpikir fleksibel, menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak, kemampuan membuat analisis dan sintesis, memiliki semangat bertanya serta meneliti, memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan memiliki latar belakang membaca yang luas.

Pendapat lain seperti Guilford yang dikutip oleh Buchori Alma (2007: 69) mengungkapkan bahwa kemampuan kreatif dapat melalui masalah yang memicu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu :

- a. *Fluency* (Kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide – ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Fleksibility* (keluesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengaruh ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Guilford dalam Mohammad Ali (2005: 41), menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri – ciri orang kreatif. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2007: 147), ciri – ciri orang kreatif antara lain: lancar berbicara dan kaya akan ide, fleksibel dan

adaptatif, bersifat inventif dan berpikir divergen, memiliki ingatan yang baik dan berpikir asosiatif, cenderung memiliki sifat – sifat humor dan melucu, sering tidak menyukai hal – hal yang lazim, dan memiliki pandangan yang baik tentang dirinya.

3. Faktor Pengaruh Kreativitas

Kreativitas tidak hanya muncul begitu saja pada seseorang tetapi tentunya ada faktor yang mempengaruhinya. Kreativitas siswa juga dapat digerakkan melalui motivasi. Hal ini sejalan dengan apa yang telah diungkapkan Oemar Hamalik (2002: 183), bahwa dengan menerapkan teknik mengajar tertentu, motivasi siswa dapat diarahkan kepada kegiatan – kegiatan kreatif.

Kreativitas muncul dari kemampuan berpikir kreatif. Paul Torrance dalam Oemar Hamalik (2002: 146), menyelidiki faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan berpikir kreatif anak-anak. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

- a. Faktor – faktor dari alam dan masyarakat yang terdiri atas:
 - 1) Tingkat pendidikan.
 - 2) *Differential treatment* antara anak laki – laki dan anak perempuan.
 - 3) Usaha – usaha prematur untuk menghilangkan fantasi.
 - 4) Restriksi pada manipulasi dan keingintahuan.
 - 5) Kondisi – kondisi yang menimbulkan kecemasan.
 - 6) Kurang dapat menggunakan keterampilan – keterampilan verbal.
 - 7) Terlalu menekankan pencegahan dan keberhasilan.

- 8) Kurang sumberi bagi penggunaan ide.
- b. Variabel – variabel yang dimanipulasi dalam eksperimen yang mempengaruhi produksi ide atau kemampuan berpikir kreatif antara lain adalah sebagai berikut:
 - 1) komposisi kelompok (homogen atau heterogen).
 - 2) Persaingan.
 - 3) pengajaran prinsip – prinsip berpikir.
 - 4) hakikat *the ware up instruction*.
 - 5) penghargaan terhadap pemikiran kreatif.
 - 6) kegiatan yang membantu untuk menilai ide – idenya sendiri.

Torrence dalam Mohammad Ali (2005: 43), menyatakan bahwa agar potensi kreativitas dapat dimunculkan diperlukan kekuatan – kekuatan pendorong dari luar yang didasari atas potensi dalam diri individu itu sendiri. Oleh karena itu, guru dapat mendorong agar kreativitas siswanya terwujud.

4. Indikator Kreativitas

Tidak dapat dipungkiri bahwa kreativitas itu penting dimiliki oleh seseorang. Bagi seorang siswa atau peserta didik yang memiliki kreativitas akan dapat memecahkan kesulitan yang ia hadapi saat belajar. Kretaivitas seorang siswa dapat dibina terus oleh dirinya sendiri dengan mengusahakan adanya kondisi yang merangsang dirinya untuk berpikir kreatif. Pengembangan kretaivitas akan melibatkan pengembangan pikiran, perasaan, penginderaan, dan firasat intuisi yang semuanya akan

membangun kemampuan kreatif. Oleh karena itu di dalam kelas, penting bagi seorang guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang mengasah kreativitas.

Kreativitas merupakan suatu ide ataupun tindakan. Kreativitas dalam penelitian ini ialah kreativitas belajar seorang siswa yang tentunya berada saat proses pembelajaran. Berdasarkan ciri – ciri kreativitas dan orang yang berpikir kreatif maka Indikator kreativitas siswa yang dapat diamati meliputi :

a. Keterampilan berpikir lancar

Contoh berpikir: Mengajukan pertanyaan terhadap suatu permasalahan, menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban, mempunyai banyak gagasan terhadap suatu permasalahan.

b. Keterampilan berpikir luwes

Contoh: Memberikan penafsiran terhadap suatu permasalahan, memberikan pertimbangan terhadap suatu permasalahan, mampu mengubah arah pikir secara spontan.

c. Keterampilan berpikir orisinal

Contoh: Melahirkan ungkapan baru terhadap suatu permasalahan, memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain, lebih senang mensintesis dari pada menganalisa suatu permasalahan

d. Keterampilan memperinci

Contoh : Memecahkan masalah secara terperinci, mengemukakan atau memperkaya gagasan, menambah detil – detil terhadap gagasan sendiri maupun orang lain.

e. Keterampilan menilai diri

Contoh : mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan, menentukan pendapat dan bertahan terhadapnya, mempertimbangkan pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri.

C. Model Pembelajaran *Card Sort*

1. Pembelajaran Aktif

Tidak sedikit guru di Indonesia yang memilih untuk mengajarkan materi dengan ceramah karena masih dianggap efektif untuk mengejar tercapainya suatu materi. Dengan terus – menerus menggunakan ceramah, semua materi akan tersampaikan namun minat dan keterbatasan daya dengar dan daya ingat siswa menjadi terabaikan. Oleh karena itu, seharusnya dalam proses KBM tidak terus menerus menggunakan ceramah.

Proses KBM harus membuat siswa berperan aktif sehingga siswa dapat belajar kreatif dan mampu memecahkan masalah. Rojer Johnson & Kal Smith (Melvin L. Silberman, 1996: 3), beberapa permasalahan KBM antara lain :

- a. Perhatian siswa kurang bersamaan dengan lalunya waktu.
- b. Ini hanya terjadi pada siswa yang mengandalkan pendengaran.

- c. Ini cenderung mengarah pada pembelajaran rendah dan informasi factual.
- d. Ini mengasumsikan bahwa semua siswa memerlukan informasi yang sama dan pada langkah yang sama.
- e. Siswa cenderung tidak menyukainya.

Mengingat pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa, maka belajar aktif merupakan suatu alternatif yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam KBM. Seperti yang diungkapkan oleh Melvin L. Silberman (1996: 19), bahwa belajar tidak terwujud tanpa ada partisipasi siswa atau peserta didik. Pengajar seharusnya mengembangkan model – model belajar aktif ini, karena dengan belajar aktif dapat mengetahui potensi yang dimiliki setiap siswa. Terdapat tiga tujuan penting dalam pembelajaran aktif, yakni (Melvin L. Silberman , 1996: 40) :

- a. Membangun Tim (*Team Building*): bentuklah peserta didik menjadi kenal satu sama lain dan diciptakan semangat kerjasama dan saling tergantung.
- b. Penegasan: pelajailah sikap, pengetahuan, dan pengalaman para peserta didik.
- c. Kegiatan belajar seketika : bangkitkan minat awal pada mata pelajaran.

Semua tujuan di atas, dapat tercapai apabila dapat melibatkan setiap peserta didik untuk berperan aktif. Selain itu diperlukan lingkungan belajar yang mengembangkan minat dan menciptakan norma – norma yang positif di dalam kelas. Salah satu contoh pembelajaran aktif adalah

model *Card Sort* yang dapat diterapkan dalam KBM untuk mengembangkan motivasi belajar siswa.

2. Model *Card Sort*

Menurut Melvin L. Silberman (2009: 157), Model *Card Sort* atau memilih dan memilah kartu, merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu obyek, atau mengulangi informasi. Gerakan fisik yang diutamakan dapat membantu untuk member energi kepada kelas yang telah letih. Selanjutnya Melvin L. Silberman (2009: 157), memaparkan prosedur pelaksanaan Model *Card Sort* ini sebagai berikut:

- a. Berilah masing – masing peserta didik kartu indeks yang berisi informasi atau contoh dengan satu atau lebih kategori. Contohnya, Informasi yang cocok dengan bagian – bagian yang bervariasi tentang satu tugas resume.
- b. Mintalah peserta didik untuk berusaha mencari temannya di ruang kelas dan menemukan orang yang memiliki kartu dengan kategori sama (Anda bisa mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau biarkan peserta mencarinya).
- c. Biarkan peserta didik dengan kartu kategorinya yang sama menyajikan sendiri pada orang lain.
- d. Selagi masing – masing kategori dipresentasikan, buatlah beberapa poin mengajar yang anda rasa penting.

Variasi yang dapat dilakukan misalnya:

- a. Mintalah setiap kelompok untuk membuat presentasi mengajar tentang kategori tersebut.
- b. Pada awal kegiatan, bentuklah tim. Berilah masing masing tim satu set kartu yang lengkap. Pastikan kartu tersebut dikocok, sehingga kartu kategori yang mereka sortir tidak jelas. Mintalah setiap tim untuk menyortir kartu ke dalam kategori. Setiap tim bisa memperoleh nilai untuk nomor yang disortir dengan benar.

Card Sort atau juga bisa disebut dengan sortir kartu dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa. Cara ini juga efektif untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Caranya cukup sederhana dan dapat dilakukan berkali – kali. Card Sort dapat dilakukan pada awal materi, tengah, maupun akhir materi sesuai tujuan guru menggunakan model ini.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran ini adalah (Melvin L. Silberman , 1996: 101):

- a. Mengajak siswa untuk belajar diskusi yang menyenangkan (*Stimulating Discussion*).
- b. Mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok (*Colaborative Learning*).
- c. Mengajak siswa untuk belajar dengan teman sebaya atau teman satu kelas (*Peer Teaching*)
- d. Mengajak siswa untuk belajar mandiri (*Independent Learning*).

Card sort berbentuk permainan menggunakan kartu yang dapat melibatkan gerakan fisik. Adanya gerakan aktif pada dasarnya disukai oleh remaja atau dalam penelitian ini siswa SMP yang selanjutnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik (2002: 179), bahwa hampir setiap orang menyukai situasi yang menyediakan pekerjaan, hal ini dapat dilihat anak kecil biasanya suka bermain, membangun; remaja belajar berorganisasi, berpartisipasi, menari, mengembangkan hobi, dan membuat rencana. Dengan demikian, diharapkan model pembelajaran ini dapat memotivasi siswa karena pada dasarnya berbentuk permainan yang mengajak untuk berdiskusi yang menyenangkan.

Kegiatan dalam model pembelajaran *Card Sort* ini berupa kegiatan kolaboratif yang dilakukan siswa berupa mempelajari konsep, menggolongkan sifat dari kategori yang berbeda, mengungkapkan fakta dari suatu obyek dan mengulangi informasi yang pernah didapat oleh siswa. Dengan kondisi tersebut maka siswa akan terdorong untuk berpikir kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (2002: 183), dengan teknik mengajar tertentu, motivasi siswa dapat diarahkan kepada kegiatan – kegiatan kreatif. Dalam hal ini, teknik yang dilakukan oleh guru yaitu dengan penerapan model *card sort* dalam pembelajaran.

Melihat kelebihan dan prosedur yang dimiliki model ini cocok diterapkan kedalam model pembelajaran IPS muatan ilmu sejarah yang banyak dijumpai materi pengkategorian dan memerlukan banyak hafalan.

Contoh kompetensi dasar IPS SMP kelas VII semester 2 yang relevan untuk diterapkan model *card sort*, yaitu:

- a. 5.1. Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Hindu-Buddha serta peninggalan - peninggalannya.
- b. 5.2. Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Islam di Indonesia, serta peninggalan - peninggalannya.

D. Penelitian yang Relevan

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Nur Eti Rahmawati yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik *Teams Game Tournament (TGT)* Dalam Proses Pembelajaran Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Berwiraswasta Siswa Kelas X Di SMK N 1 Jatinegoro Tahun ajaran 2008/2009. Penelitian ini terdiri dari empat siklus dengan empat pertemuan. Subyek penelitian ini ialah siswa kelas X 2 Program Keahlian Penjualan di SMKN 1 Jatirejo, Mojokerto yang berjumlah 38 siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan, setiap siklus terdapat peningkatan kreativitas dan motivasi berwiraswasta siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Hal ini terlihat dari peningkatan kreativitas siswa untuk siklus IV, rata – rata kreativitas siswa pada siklus IV berada kategori

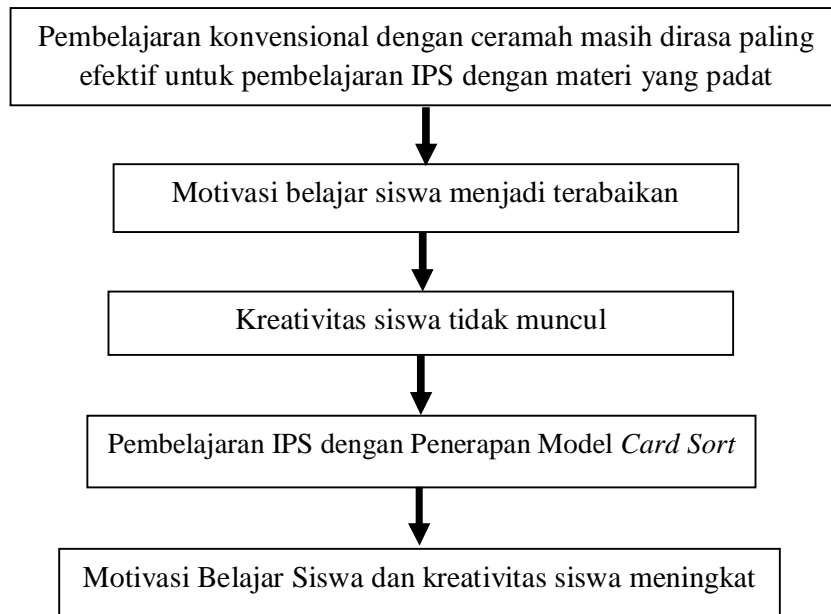
yang sangat tinggi yaitu sebesar 39, 47 %. Sedangkan untuk motivasi berwirausaha siswa pada siklus IV berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 42. 11%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Resthie Paramitha Hapsari yang berjudul Peningkatan Keaktifan dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi Melalui Pendekatan Konstruksivisme di Kelas X Adminstrasi Perkantoran 3 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2009/ 2010. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa melalui pendekatan kontruksivisme. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik pengumpulan data teknik analisis observasi partisipan, tes hasil belajar, kajian dokumen, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukan bahwa terjadi peningkatan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Terdapat kenaikan keaktifan siswa dari siklus I dan II dengan kategori sangat tinggi sebesar 10, 81 % dan kategori tinggi 21, 62 %, sedangkan pada kreativitas terdapat kenaikan dari siklus I ke siklus II dengan kategori sangat tinggi sebesar 8, 10 % dan kategori tinggi 37, 84 %. Jumlah siswa yang memiliki keaktifan dan kreativitas pada siklus II dengan kategori sangat tinggi dan tinggi mencapai 28 siswa atau 75, 67 % dari seluruh siswa di kelas, sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang sudah di tentukan.

F. Kerangka Berpikir

Siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari memiliki motivasi belajar yang masih rendah dan juga kreativitasnya masih kurang. Hal ini seperti yang terlihat saat mengikuti pembelajaran IPS. Kurangnya antusias siswa mengikuti pelajaran, siswa kurang merespon pertanyaan yang diberikan guru, siswa enggan untuk bertanya atau berpendapat, kurangnya interaksi siswa dengan siswa lain berkaitan dengan pembelajaran IPS, siswa begitu pasif dan tidak mau belajar untuk menyumbangkan ide atau gagasan mengenai pembelajaran, serta kurangnya keikutsertaan siswa dalam membuat kesimpulan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan usaha perbaikan yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa saat pembelajaran IPS.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran aktif menekankan keaktifan siswa dan bagaimana untuk menumbuhkan motivasi siswa dengan memberikan model – model pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu tipe pembelajaran aktif adalah model *card sort*, di mana dalam proses pembelajarannya menggunakan permainan kartu untuk membuat siswa senang mempelajari IPS. Dengan menggunakan model *card sort* ini, siswa lebih banyak belajar bersama teman sebaya. Siswa dapat saling mengungkapkan ide dengan temannya, melakukan diskusi dan mengerjakan tugas bersama, sehingga diharapkan dengan model pembelajaran *card sort* ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas A SMP Negeri 3 Gedangsari. Berikut bagan kerangka fikir dalam penelitian ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

G. Hipotesis

Berdasarkan kerangka fikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS materi sejarah kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari semester 2 tahun ajaran 2011/2012.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hoopkins mengartikan penelitian tindakan kelas sebagai penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Rochiati Wiriaatmadja, 2005: 11). Penelitian ini biasa digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Rochiati Wiriaatmaja (2005: 11), bahwa guru ataupun peneliti dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata upaya itu.

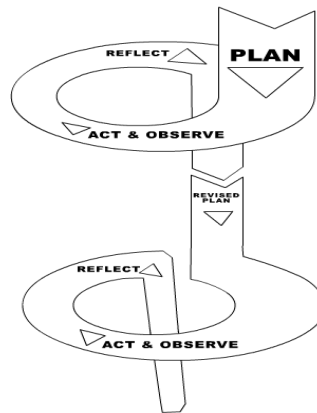
B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari pada semester genap tahun ajaran 2011/2012. Dengan mengacu pada materi yang disesuaikan dengan model yang akan diterapkan, maka penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Februari sampai Maret 2012 menyesuaikan jadwal mata pelajaran IPS kelas VII A di sekolah.

C. Desain Penelitian

Pada model Kemmis & Mc Taggart, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mencakup empat langkah, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2)

tindakan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*). Menurut Kemmis & Mc Taggart dalam Rochiati Wiriaatmadja (2005: 66), alur-alur tahapan dalam penelitian tindakan kelas tampak seperti gambar berikut:



Gambar 2. Model Spiral dari Kemmis dan Taggart

Secara keseluruhan penelitian ini terdiri dari beberapa komponen yaitu; perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan evaluasi atau refleksi. Adapun rencana penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan tindakan, meliputi:

- 1) Peneliti dan guru menyusun RPP dengan model *card sort*. Peneliti mempersiapkan instrumen penelitian yang meliputi; lembar observasi, lembar wawancara dan angket.
- 2) Membuat media kartu *card sort*.
- 3) Melakukan koordinasi dengan guru.

b. Pelaksanaan tindakan

Penelitian berkolaborasi dengan guru mengajar dan juga meneliti, Pelaksanaan dilakukan dalam 2 pertemuan yang dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Tabel 1. Rancangan Kegiatan Penerapan Model *Card Sort*

No	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan awal : a. Salam pembuka dan do'a b. Perkenalan yang dilanjutkan presensi c. Apersepsi	± 10 menit
2.	Kegiatan inti (model <i>card sort</i>) a. Penyampaian tujuan dan motivasi b. Menyampaikan informasi c. Pembagian siswa dalam kelompok d. Membimbing kelompok kerja dan belajar (Secara berkelompok siswa menyusun kartu, menambahkan keterangan dalam tugas resume dan presentasi) e. Evaluasi f. Memberi penghargaan	± 70 menit
3.	Penutup : Kegiatan belajar mengajar ditutup dengan kegiatan : a. Menyimpulkan dan merefleksi pelajaran b. Doa dan salam	± 10 menit

c. Observasi

Pengamatan/observasi dilakukan selama proses pembelajaran dikelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk mengamati motivasi belajar dan

keaktivitas siswa selama penerapan model *card sort* dengan indikator yang telah ditentukan.

d. Refleksi

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan. Seluruh data yang telah diperoleh dianalisis sebagai bahan refleksi, apakah kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Hasil refleksi kemudian digunakan sebagai acuan dalam rangka memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II, dan Seterusnya

Hasil refleksi pada siklus I sangat menentukan perencanaan tindakan siklus berikutnya. Jika sudah terdapat peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan, siklus selanjutnya adalah dalam rangka pemantapan siklus I. Namun jika peningkatan belum sesuai dengan indikator keberhasilan maka akan dilaksanakan siklus II, dan seterusnya. Peneliti dapat membuat perbaikan proses pembelajaran dengan memberikan variasi model yang diterapkan sehingga ada sedikit perbedaan dalam proses pembelajaran tanpa mengubah model pembelajarannya. Variasi yang dapat dilakukan misalnya pada saat pemebentukan kelompok siswa diberi kartu sendiri – sendiri dan membentuk kelompok seseuai kategori kartu yang sejenis dan memberikan bentuk kartu yang lebih menarik. Apabila sudah terjadi peningkatan sesuai indikator keberhasilan maka siklus ini dihentikan.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Model *Card Sort*

Model *Card Sort* Adalah kegiatan kolaboratif yang dilakukan siswa berupa mempelajari kosep, menggolongkan sifat dari kategori yang berbeda, mengungkap fakta dari suatu obyek dan mengulangi informasi yang pernah didapat oleh siswa dengan permainan. Adapu langkah – langakahnya ialah sebagai berikut:

- a. Penyampaian tujuan dan motivasi.
- b. Menyampaikan informasi.
- c. Pembagian siswa dalam kelompok .

Pembagian kelompok dapat dibagi sebelumnya oleh guru atau siswa mencari sesuai kesamaan kategori kartunya.

- d. Membimbing kelompok kerja dan belajar. Tugas kelompok ialah menyusun kartu secara sistematis berdasarkan materi yang sedang dipelajari, dan menambahkan keterangan dalam tugas resume.
- e. Evaluasi (siswa melakukan presentasi, guru memberi penguatan)
- f. Memberi penghargaan

2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah dorongan untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun indikator motivasi belajar adalah keinginan menyelesaikan tugas dengan baik, berusaha menghadapi kesulitan, ingin mendalami lebih jauh materi menunjukan minat terhadap pelajaran, dan selalu aktif dalam pelajaran.

3. Kreativitas siswa

Kreativitas siswa ialah suatu sikap atau gagasan individu dalam menghadapi suatu masalah dan mencoba mencari solusinya. Kreativitas siswa diharapkan dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun indikator kreativitas ialah memiliki keterampilan - keterampilan berpikir kreatif yaitu sebagai berikut:

a. Keterampilan berpikir lancar.

Contoh keterampilan berpikir lancar adalah mau mengajukan pertanyaan terhadap suatu permasalahan yang dihadapinya, menjawab pertanyaan yang diterima dari guru atau teman dengan sejumlah jawaban dan mempunyai banyak gagasan.

b. Keterampilan berpikir luwes

Contoh keterampilan berpikir luwes ialah memberikan penafsiran terhadap suatu permasalahan, memberikan pertimbangan terhadap suatu permasalahan, dan mau menerima kritik dan saran secara seponatan apabila kritik dan saran itu benar.

c. Keterampilan berpikir orisinil

Contoh keterampilan berpikir orisinil ialah melahirkan ungkapan baru terhadap suatu permasalahan, memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain, dan memberikan gagasan yang berbeda dengan alasan yang benar dan rasional.

d. Keterampilan memperinci

Contoh dari keterampilan memperinci ialah memecahkan masalah atau materi secara terperinci, mengemukakan atau memperkaya gagasan secara sistematis dan terperinci, dan menambah detil – detil terhadap gagasan sendiri maupun orang lain

e. Keterampilan menilai diri

Contoh keterampilan menilai diri ialah tidak mudah terpengaruh terhadap orang lain berdasarkan sudut pandangnya dengan alasan rasional dan jelas.

E. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari. Obyek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *card sort* untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah:

a. Peneliti

Peneliti merupakan instrumen dalam penelitian kualitatif karena peneliti sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data, dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitiannya (L. Moleong, 2002: 121). Peneliti juga ikut membantu guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian. Peneliti langsung mengamati bagaimana motivasi belajar dan kreativitas siswa terhadap pembelajaran.

b. Lembar Observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi motivasi belajar dan kreativitas siswa. Lembar observasi motivasi belajar dan kreativitas siswa merupakan lembar yang berisi pedoman dalam melaksanakan pengamatan motivasi belajar dan kreativitas siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas dan kelompok. Peneliti menetapkan indikator ketercapaian untuk mengetahui motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Setiap indikator diberikan nilai sesuai dengan pengamatan observer. Adapun kisi – kisi lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi – kisi Observasi Motivasi Belajar

ASPEK	INDIKATOR	NO
Motivasi belajar siswa	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	1
	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	2
	Selalu aktif dalam pelajaran	3
	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	4
	Berusaha menghadapi kesulitan	5
Kreativitas siswa	Keterampilan berpikir lancar	1
	Keterampilan berpikir luwes	2
	Keterampilan berpikir orisinil	3
	Keterampilan memperinci	4
	Keterampilan menilai diri	5

c. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Butir pernyataan angket dinyatakan dalam dua bentuk, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Siswa mengisi angket dengan memberikan tanda \checkmark sesuai kondisi yang dialaminya pada setiap pernyataan. Pedoman penskoran untuk setiap kriteria adalah Tidak Pernah (TP), Jarang (J), Sering (SR) dan Selalu (SL). Contoh pedoman penskoran butir angket dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Penskoran Butir Angket

Alternatif Jawaban	selalu	sering	jarang	tidak pernah
Pertanyaan positif	3	2	1	0
Pertanyaan negatif	0	1	2	3

Adapun kisi – kisi angket pembelajaran dengan teknik *card sort*:

Tabel 5. Kisi – kisi Angket Motivasi Belajar dan Kretaitas Siswa

NO	Aspek	Indikator	Jum	No.
1	Motivasi belajar siswa	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	2	1(+),2(+)
		Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	2	18(-),19(+)
		Selalu aktif dalam pelajaran	2	6(-),7(+)
		Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	2	13(+),14(+)
		Berusaha menghadapi kesulitan	2	8(+),9(+)

2.	Kreativitas belajar siswa	Keterampilan berpikir lancar	2	3(+),5(+)
		Keterampilan berpikir luwes	2	10(-),11(+)
		Keterampilan berpikir orisinil	2	12(+),15(+)
		Keterampilan memperinci	2	16(+),17(+)
		Keterampilan menilai diri	2	4(-),20(+)

d. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (L. Moleong, 2002: 186). Pedoman wawancara berisi tentang petunjuk wawancara. Menurut L. Moleong (2002: 187), petunjuk wawancara berisi petunjuk secara garis besar tentang proses dan isi wawancara untuk menjaga agar pokok – pokok wawancara dapat seluruhnya tercakup. Petunjuk wawancara dalam penelitian ini disusun untuk menanyakan dan mengetahui hal-hal yang tidak dapat/kurang jelas diamati saat observasi.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam suatu penelitian. Dengan mengetahui teknik pengumpulan, kita akan memperoleh data yang sesuai standar data yang ditetapkan. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *card sort* untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi siswa.

2. Wawancara

Denzim (Goetz dan Le Compte, 1984) dalam Rochiati Wiriaatmadja (2005: 117), menjelaskan bahwa wawancara merupakan pertanyaan - pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang - orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa. Wawancara untuk mengungkap data yang sulit dicari/ ditemukan pada saat observasi serta untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model *card sort*. Wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara.

3. Dokumentasi

Dokumen yang digunakan berupa hasil kerja siswa dalam menyelesaikan soal dalam metode, daftar nilai motivasi belajar dan kreativitas siswa yang diobservasi, foto kegiatan pembelajaran, dan rekaman. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Dokumentasi foto dan rekaman untuk memberikan gambaran secara lebih nyata mengenai kegiatan siswa baik saat sendiri maupun berkelompok dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung.

4. Angket

Angket dibagikan kepada semua siswa setiap siklus berakhir. Data dari angket ini untuk memperkuat data yang telah diperoleh berdasarkan lembar observasi.

5. Catatan Lapangan

Sumber informasi yang juga penting dalam penelitian ini adalah catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti. Berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa, dan kegiatan penelitian semuanya dapat dibaca kembali dari catatan lapangan ini. Fungsi catatan lapangan adalah untuk melakukan *cross check* dengan data-data yang telah didapatkan.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

1. Analisis Data Kuantitatif

Lembar observasi dan angket digunakan untuk menghitung rata – rata motivasi belajar dan kreativitas siswa. Data yang telah diperoleh kemudian dihitung, setelah itu dipresentase. Dengan demikian dapat diketahui seberapa besar peningkatan kreativitas dan motivasi siswa dalam belajar. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif. Hal ini sejalan dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2002: 209) yang mengemukakan “selanjutnya data kuantitatif yang berwujud angka – angka hasil pengukuran dapat diproses dengan dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah dan diperoleh presentase”. Presentase perolehan skor pada lembar observasi dikelompokkan sesuai indikator untuk menentukan tingkat motivasi belajar dan kreativitas siswa. Cara

menghitung persentase motivasi belajar dan kreativitas berdasarkan lembar observasi dan angket untuk setiap pertemuan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

a. Analisis Data Hasil Observasi

Data hasil observasi motivasi belajar dan kreativitas siswa dianalisis dengan langkah – langkah sebagai berikut:

- 1) Berdasar pedoman penskoran yang telah dibuat, dihitung jumlah skor keseluruhan untuk kelas VII A sesuai observasi.
- 2) Skor keseluruhan untuk setiap observer dikumulatikan kemudian dicari rata - ratanya.
- 3) Skor rata-rata tersebut dipersentase dan dikualifikasi dengan menggunakan kriteria yang telah ditentukan.

b. Analisis Data Hasil Angket

Data hasil angket motivasi belajar dan kreativitas siswa dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan pedoman penskoran yang telah dibuat, dihitung jumlah skor tiap- tiap butir pernyataan untuk masing-masing siswa.
- 2) Skor masing-masing siswa dikumulatikan dan dicari rata-ratanya.
- 3) Hasil rata-rata dipersentase dan dikualifikasikan untuk membuat kesimpulan mengenai motivasi belajar dan kreativitas siswa terhadap pembelajaran.

Analisis lembar observasi dan angket menggunakan *presentages correction*. Besarnya nilai yang diperoleh siswa adalah presentase dari

skor maksimum ideal yang seharusnya dicapai jika test tersebut dikerjakan dengan hasil 100% betul. Rumus penilaian adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R= skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari test yang bersangkutan

100% = bilangan tetap

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 210), data kuantitatif tersebut dapat ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif . Hasil data di atas dapat dianalisis dengan pedoman sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Pencapaian

Kategori	Presentasi
Baik sekali	Jika Mencapai 81 – 100%
Baik	Jika mencapai 61 – 80%
Sedang	Jika mencapai 41 – 60 %
Kurang	Jika mencapai 21 – 40 %
Kurang Sekali	Jika mencapai 0 – 20 %

(Suharsimi Arikunto, 2002 : 18).

2. Analisis Kualitatif

Analisi data kualitatif adalah bersifat reduksi data, meliputi penyelesaian data melalui ringkasan atau uraian singkat, dan pengolahan data ke dalam pola yang lebih terarah. Teknik analisis ini seperti yang

diungkapkan Milles dan Hubberman (1992: 16-17), yang mana menjelaskan tentang tiga komponen berurutan, yaitu:

a. Reduksi data

Reduksi data dijelaskan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul di lapangan. Ketika pengumpulan data model ini, peneliti selalu membuat reduksi data dan sajian data sampai penyusunan kesimpulan. Maksudnya data yang didapat di lapangan kemudian disusun pemahaman arti di segala peristiwa reduksi data. Maka reduksi data merupakan suatu analisis yang menyamakan, menggolongkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan sehingga kesimpulan data akhirnya dapat diarik dan diverifikasi.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan alur penting yang kedua dari analisis interaktif . Suatu penyajian, merupakan kumpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dilakukan setelah data yang berupa cerita yang sudah tersusun secara sistematis, data siap untuk disajikan dan ditarik kesimpulan sebagai hasil dari proses penelitian.

c. Penarikan kesimpulan

Pada tahap ini berarti menarik kesimpulan atau verifikasi. Pengumpulan data yang terakhir mulai dilakukan dengan usaha menarik kesimpulan dengan menarik verifikasi berdasarkan reduksi data dan sajian data.

I. Validitas Data

Data yang dikumpulkan hendaknya dicek untuk mengetahui keabsahannya. Untuk tujuan itu, dapat digunakan berbagai teknik salah satunya triangulasi (Suhardjono, 2009: 78). Triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap data itu (L. Moleong, 2005: 331). Ada beberapa macam triangulasi diantaranya yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Menurut Patton dalam L. Moleong (2005: 330-331) menyatakan bahwa triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda sedangkan triangulasi dengan metode terdapat dua strategi yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama. Dengan demikian, dalam penelitian ini triangulasi dengan sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil pengamatan/observasi, angket dengan wawancara dan triangulasi dengan menggunakan metode dilakukan dengan menggunakan beberapa sumber data dengan metode yang sama. Dalam hal ini penelitian membandingkan informasi yang diperoleh dari sumber data informan yang satu dengan yang lain. Adapun informan yang digunakan ialah guru mata pelajaran dan siswa.

J. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar dan kreativitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *card sort*

yang ditunjukkan pada setiap aspek yang diamati menunjukan kriteria baik dengan persentase minimal 61%. Peningkatan motivasi belajar dan kreativitas siswa dapat dilihat dari hasil analisis data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kegiatan Pra Tindakan

Kegiatan pra penelitian tindakan kelas diawali dengan mengamati pembelajaran IPS di kelas. Pada pertemuan pertama, peneliti diberi kesempatan oleh guru untuk mengamati proses pembelajaran IPS di kelas VII B. Selanjutnya peneliti mengadakan pengamatan di kelas VII A pada hari yang berbeda. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, guru menggunakan model ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Peneliti juga melihat bahwa pembelajaran IPS cenderung didominasi oleh guru.

Pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa hanya diam. Siswa akan menjawab pertanyaan dari guru jika ditunjuk oleh guru. Siswa hanya berbisik - bisik jika diberi kesempatan bertanya ataupun memberikan pendapat tentang materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa masih kurang. Siswa membutuhkan variasi model pembelajaran yang dapat memotivasi sekaligus memunculkan kreativitas mereka.

Selanjutnya peneliti memfokuskan pengamatan pra penelitian pada kelas VII A untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan wawancara dengan guru IPS kelas VII A terkadang keaktifan siswa tidak tersalur pada pelajaran karena hanya ramai sendiri dengan temannya dan jika diberi kesempatan untuk bertanya atau berpendapat mereka hanya diam. Kemudian peneliti menanyakan kepada beberapa siswa kelas VII A mengapa mereka hanya diam jika

guru bertanya atau memberi kesempatan bertanya tetapi mereka ramai saat guru menerangkan atau diberi tugas menyelesaikan soal. Beberapa siswa tersebut menjawab bahwa mereka takut salah jika bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru secara langsung. Ketika mereka diminta mengerjakan soal, mereka berusaha bertanya kepada teman yang lain sehingga kelas menjadi gaduh.

Berdasar observasi awal tersebut, peneliti melihat bahwa siswa kelas VII A masih kurang aktif sehingga perlu motivasi agar lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang aktif akan mencurahkan pemikirannya dalam pelajaran. Sehingga siswa cenderung mengikuti pelajaran dengan baik. Selain itu kreativitas siswa dalam belajar perlu ditingkatkan sehingga siswa tidak hanya sangat bergantung pada guru untuk memperkaya pengetahuan tetapi mampu berpikir kreatif dalam mengikuti pelajaran dan dapat memecahkan masalah dalam belajar. Dengan begitu, siswa akan mudah dalam mengikuti pembelajaran dan guru dapat menjalankan perannya sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Menindaklanjuti hal tersebut, peneliti berniat untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian bermaksud untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dengan menerapkan sebuah model pembelajaran yang belum pernah diterapkan di kelas VII A yaitu *card sort*. Untuk menerapkan model pembelajaran tersebut, peneliti bersama guru mata pelajaran IPS kelas VII A bersepakat untuk berkolaborasi. Akan tetapi, peneliti harus mengurus perizinan terlebih dahulu. Kemudian peneliti mengurus perizinan sehingga penelitian sudah dapat dimulai pada pertengahan Februari 2012.

Berdasarkan kesepakatan dengan guru, pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran IPS kelas VII A. Secara rinci jadwal pelajaran IPS kelas VII A adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Jadwal Pelajaran IPS Kelas VII A

Hari	Pertemuan ke-	Waktu
Selasa	5-6	10.00 - 11.20
Rabu	7-8	11.20 - 12.40

Kegiatan pra penelitian tindakan kelas selanjutnya dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Februari 2012 dengan mengamati pembelajaran yang dilakukan di kelas sesuai dengan model yang biasa dilakukan yaitu ceramah dan tanya jawab. Pelajaran dimulai pada pukul 10.00. Guru menerangkan materi yang dipelajari pada kesempatan itu yaitu tentang proses awal masuknya agama Hindu-Budha di Indonesia. Sedangkan peneliti mengamati jalannya pembelajaran. Peneliti memfokuskan pengamatan pada motivasi belajar dan kreativitas siswa yang muncul.

Sekitar sepuluh menit kegiatan pembelajaran akan selesai peneliti diberi kesempatan oleh guru untuk memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuannya. Setelah itu, peneliti membagikan angket sebelum tindakan untuk memperkuat data pengamatan. Selanjutnya guru menjelaskan kepada siswa bahwa pada beberapa pertemuan selanjutnya pembelajaran akan dipandu oleh guru yang berkolaborasi dengan peneliti.

Pengambilan data pada pra tindakan kelas ini dimaksudkan untuk mengetahui data motivasi dan kreativitas siswa sebelum tindakan dilaksanakan.

Hasil pengamatan menunjukan data sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pra Tindakan

Indikator	Hasil Observasi	Persentase
Motivasi belajar siswa	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	53%
	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	50%
	Selalu aktif dalam pelajaran	16%
	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	53%
	Berusaha menghadapi kesulitan	63%
Rata - rata		47%

Tabel tersebut menunjukan bahwa rata – rata tiap indikator motivasi yang diamati masih dalam kriteria kurang yaitu pada angka 47% .

Pada pra tindakan ini, untuk kreativitas siswa belum diberikan penilaian. Peneliti hanya mengamati secara langsung dengan menggunakan catatan lapangan. Siswa kelas VII A pada umumnya masih kurang aktif untuk mengikuti pelajaran. Siswa juga hanya mengikuti semua perintah guru saja tanpa ada inisiatif untuk bertanya. Tanya jawab hanya berjalan dari guru ke siswa saja dan pertanyaan siswa mengenai pelajaran masih sangat minim. Siswa juga tidak mengajukan pendapat jika diberi kesempatan. Cara belajar siswa pun sangat tergantung pada guru.

Dari hasil respon siswa yang didapat dari angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada angka 67% namun pada saat pengamatan setiap indikator motivasi siswa tersebut kurang terlihat. Sedangkan respon siswa terhadap kreativitasnya saat pembelajaran masih kurang, yaitu pada angka 51%.

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Perencanaan dibuat dengan melalui konsultasi guru mata pelajaran. Berdasarkan perencanaan, materi pelajaran yang akan diterapkan model *card sort* ialah melanjutkan pada materi pada pertemuan pra tindakan, yaitu pada pokok bahasan kerajaan – kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Hal – hal yang dilakukan pada tahap perencanaan ini antara lain sebagai berikut:

- a) Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- b) Menyiapkan pokok – pokok bahasan yang telah ditentukan.
- c) Menyiapkan media kartu yang disesuaikan dengan materi untuk penerapan model *card sort*.
- d) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi.
- e) Menyusun dan menyiapkan angket motivasi belajar dan kreativitas siswa.
- f) Menyusun dan menyiapkan pedoman wawancara.
- g) Menyiapkan peralatan untuk dokumentasi seperti kamera.

b. Tindakan

Sesuai dengan rencana yang telah dibuat, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran *card sort*. Guru berkolaborasi dengan peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Peneliti membantu penerapan model pembelajaran dan juga melakukan pengamatan. Peneliti membantu guru dalam mengkoordinir jalannya pembelajaran sambil mengamati motivasi belajar dan kreativitas siswa dengan menggunakan lembar observasi.

Deskripsi pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *card sort* di kelas VII A adalah sebagai berikut:

a) Pertemuan 1

(1) Penyampaian tujuan dan motivasi

Sebelumnya dalam kegiatan awal ini guru memberi salam kepada para siswa, dilanjutkan dengan absensi, menanyakan kabar siswa dan menanyakan pelajaran sebelumnya. Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menerangkan model yang akan digunakan. Pada tahap apersepsi, guru memberikan stimulus dengan mengajak siswa mengingat kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya yaitu tentang penyebaran agama Hindu Budha di Indonesia yang kemudian dikaitkan dengan pelajaran yang akan dipelajari.

(2) Menyampaikan informasi

Siswa diberi tahu bahwa pada pembelajaran kali ini dan beberapa pertemuan selanjutnya, model pembelajaran yang digunakan berbeda seperti biasa. Siswa diterangkan tentang bagaimana jalannya pembelajaran dengan menggunakan model *card sort*. Guru meminta agar siswa aktif mengikuti pelajaran dan tidak segan untuk bertanya apabila tidak mengerti. Siswa dapat menyampaikan pendapatnya kepada guru atau kepada teman saat belajar kelompok.

Pada pertemuan pertama ini, guru masih perlu banyak memandu siswa. Guru menerangkan terlebih dahulu tentang materi pembelajaran sekitar 10 menit. Siswa diterangkan mengenai kerajaan bercorak Hindu Budha. Siswa diajak untuk mempelajari tentang kerajaan Kutai, Tarumanegara dan Mataram Kuno. Setelah guru memberikan sedikit kilasan tentang kerajaan – kerajaan tersebut, siswa diberi kesempatan untuk belajar sendiri dengan membaca buku referensi dan jika ada kesulitan diminta untuk bertanya.

(3) Pembagian siswa dalam kelompok

Sejak awal siswa telah dibagi kedalam kelompok kemudian baru diberikan tugas kelompok. Siswa diberikan kesempatan untuk belajar bersama sebelum diberikan tugas untuk menyusun kartu. Dalam kelompoknya siswa akan saling membantu,

bertanya jawab, bertukar pikiran untuk menguasai materi dan bertugas untuk merangkum.

Pada siklus pertama ini siswa dibagi kedalam 8 kelompok berdasarkan tempat duduknya. Sebagian besar siswa merasa keberatan karena mereka merasa masih kurang akrab dengan teman kelompoknya. Alasan mereka ialah merasa canggung untuk bekerja sama dengan teman yang kurang akrab. Siswa laki – laki dan siswa perempuan akan malu jika berkelompok.

(4) Membimbing kelompok kerja dan belajar

Tugas kelompok yang paling utama ialah menyusun kartu dengan media yang telah disiapkan. Selain itu siswa juga diberi tugas *resume* atau meringkas apa yang telah mereka temukan mengenai pokok – pokok materi yang dianggap penting saat melaksanakan tugas. Siswa bekerja sama untuk melengkapi catatan mereka.

Pada pertemuan pertama siklus pertama, siswa diberikan tugas kelompok untuk menyusun kartu yang berisi kata – kata yang berhubungan dengan kerajaan Kutai, Tarumanegara dan Mataram Kuno. Setiap kelompok yang beranggotakan 4 orang mendapat satu set kartu yang berisi materi tersebut. Setiap set kartu berisi 25 kartu.

Saat kelompok dihadapkan pada kartu, masih ada siswa yang bekerja secara individual karena masih belum terbiasa

bekerjasama dengan temannya. Hanya beberapa kelompok saja yang terlihat anggotanya saling bertanya jawab dengan temannya. Namun demikian, antusias siswa sudah sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan keseriusan mereka saat menyusun kartu. Semua kelompok tidak mau ketinggalan dengan kelompok lain untuk menyelesaikan tugasnya. Selain itu, siswa juga lebih aktif bertanya kepada guru jika mereka mendapatkan kesulitan saat mengerjakan tugas.

(5) Evaluasi

Setelah mereka menyusun kartu dengan benar maka kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerjanya. Ketika diminta untuk mempresentasikan hasil kerja mereka, hanya 3 kelompok saja yang bersedia. Hal ini mengindikasikan siswa masih sungkan untuk berbicara di depan kelas. Saat peneliti menanyakan pada salah satu kelompok yang tidak mau mempresentasikan hasil kerjanya, jawabannya karena malu dan takut salah dengan hasil kerja mereka.

Guru membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi. Ada 3 kelompok yang ingin mempresentasikan hasil diskusinya. Masing – masing kelompok mempresentasikan materi kerajaan yang berbeda. Setelah selesai presentasi, salah seorang siswa dari perwakilan kelompok yang presentasi memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya

dan menanggapi hasil diskusi kelompoknya dan hanya beberapa siswa yang berani bertanya atau menanggapi sehingga guru berinisiatif untuk bertanya kepada kelompok 6 yang cenderung pasif. Guru bertanya apakah kelompok tersebut mendapat kesulitan namun jawabannya tidak ada, hanya saja mereka belum merasa siap untuk berbicara di depan teman – teman mereka yang lain.

(6) Memberi penghargaan

Fase terakhir atau penutup dalam model *card sort* ialah memberi penghargaan. Di dalam kegiatan penutup ini guru bersama siswa melakukan refleksi terlebih dahulu dan memberikan pengayaan kepada siswa jika diperlukan. Pada pertemuan pertama waktu lebih banyak dihabiskan untuk kegiatan kelompok dan presentasi karena siswa perlu banyak melakukan bimbingan. Refleksi dilakukan dengan singkat.

Saat penutupan, guru bertanya kepada siswa, “Bagaimana apakah ada kesulitan dalam belajar dengan model *card sort*?” Siswa secara bersamaan menjawab, “Tidak Pak”. Guru bertanya lagi, “Coba kalau ada yang merasa kesulitan yang bagian mana, acungkan tangan?”, Belum ada yang mengacungkan tangan, maka guru melontarkan pertanyaan itu kepada salah seorang siswa yang nampak ingin menjawab pertanyaan. Kemudian siswa yang ditunjuk bernama Agus itu menjawab, ”Saat

berdiskusi masih belum terbiasa Pak.“ Ada temannya yang bernama Aziz menyahut, “Malu Pak saat mau presentasi.”

Mendengar jawaban dari kedua siswanya tersebut, guru memotivasi siswa agar pada pertemuan selanjutnya lebih aktif dan kreatif untuk bisa menyusun kartu sehingga dapat mempresentasikannya dengan baik. Guru menjelaskan bahwa setiap teman di kelas ini ialah sama –sama belajar. Oleh karena itu, tidak perlu malu untuk belajar berasama khususnya saat berpendapat dan tidak perlu takut salah. Guru juga meminta siswa untuk melengkapi catatan masing – masing dengan melihat dari berbagai referensi yang lain.

Setelah itu, guru juga menyinggung 3 kelompok yang tadi sudah mau presentasi dengan baik. Tiga kelompok tersebut diberikan tepuk tangan bersama – sama seluruh siswa. Kemudian siswa diingatkan bahwa kreatifitas siswa yang ditunjukkan dengan partisipasinya dalam belajar itu dinilai. Terakhir guru bertanya pada siswa, “Apakah kalian senang dengan cara belajar seperti ini?” Siswa menjawab, “Senang Pak”. Kemudian guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

b) Pertemuan 2

(1) Penyampaian tujuan dan motivasi

Guru mengawali pembelajaran dengan salam kepada para siswa, dilanjutkan dengan absensi, dan menanyakan kabar

siswa, menanyakan pelajaran sebelumnya. Guru menanyakan apakah pada pelajaran sebelumnya ada yang perlu dibahas lagi. Beberapa siswa tidak ada yang menjawab. Nampak bahwa siswa masih enggan bertanya kepada guru di awal pembelajaran. Kemudian guru berbalik bertanya tentang materi terdahulu agar siswa mengingat pelajaran sebelumnya. Beberapa siswa bersahut – sahutan untuk menjawab. Ada beberapa siswa yang asal menjawab dan hanya mengikuti jawaban teman yang terlontar. Untuk mengatasi hal tersebut, guru meminta jika ada yang ingin memberi jawaban agar mengacungkan jari, maka siswa akan diberi kesempatan dan jika jawaban salah maka siswa lain akan membenarkan atau melengkapinya.

(2) Menyampaikan informasi

Pada pertemuan kedua, pemberian informasi tentang jalannya pembelajaran sudah tidak terlalu memakan waktu karena siswa sudah mengerti tentang jalannya pembelajaran dengan model *card sort*. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kajian pustaka. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari siswa pada kajian pustaka kemudian merangkum sekaligus memberikan penegasan dan informasi tentang materi pelajaran.

Setelah tanya jawab tentang materi sebelumnya selesai, guru memandu siswa untuk masuk ke pelajaran selanjutnya

yaitu mengenai Kerajaan Sriwijaya, Kediri, Singosari dan Majapahit. Untuk mengetahui apakah siswa belajar di rumah tentang materi pelajaran yang akan dipelajari, guru bertanya kepada siswa, “Siapa raja dari kerajaan Sriwijaya yang masih keturunan dari raja kerajaan yang kita pelajari pada pertemuan yang lalu?” Sebagian siswa mengacungkan jari tanganya. Kemudian guru melanjutkan bertanya, “Dari kerajaan manakah raja tersebut?” Siswa menjawab dengan bersahut-sahutan sehingga kelas menjadi agak gaduh. Guru menenangkan siswa dan mempertegas jawaban siswa.

(3) Pembagian siswa dalam kelompok

Sama dengan pertemuan pertama, siswa dibagi kedalam 8 kelompok berdasarkan tempat duduknya. Sejak awal siswa telah dibagi kedalam 8 kelompok kemudian baru diberikan tugas kelompok. Siswa diberi kesempatan untuk belajar bersama sebelum ditugasi untuk menyusun kartu. Dalam kelompoknya siswa akan saling membantu, bertanya jawab, bertukar pikiran untuk menguasai materi dan bertugas untuk merangkum dari referensi yang didapat.

(4) Membimbing kelompok kerja dan belajar

Pada pertemuan kedua, penugasan kelompok masih sama dengan pertemuan pertama. Hanya saja materinya berbeda. Pada pertemuan kedua siswa berkelompok untuk menyusun satu set

kartu dan merangkum apa yang mereka pelajari tentang Kerajaan Sriwijaya, Kediri, Singosari dan Majapahit.

Saat diberi tugas kelompok, siswa sudah mulai menikmati jalannya pembelajaran dengan keaktifan mereka. Ketika kelompok telah terbentuk, siswa tidak sabar untuk segera diberi tugas. Saat guru menanyakan apakah perlu lagi untuk diterangkan mengenai cara menyelesaikan tugas, siswa menjawab tidak perlu bahkan meminta guru untuk segera memberikan tugas.

Antusias siswa terhadap pelajaran sangat baik, siswa sudah tidak canggung lagi terhadap teman kelompoknya. Peneliti berkeliling untuk mengamati jalannya diskusi masing – masing kelompok dan hampir semua siswa aktif dalam mengikuti pelajaran. Namun demikian, masih ada beberapa siswa yang suka memanfaatkan kegiatan kelompok ini dengan bermain dan bercanda dengan temannya yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran. Peneliti bertanya mengapa melakukan hal demikian. Siswa tersebut menjawab karena sudah dikerjakan dengan teman lainnya. Kemudian peneliti membimbing siswa tersebut untuk ikut berperan dalam kelompoknya.

(5) Evaluasi

Pada pertemuan kedua, setelah sekitar 45 menit mengerjakan tugas kelompok, nampak seluruh kelompok sudah

selesai mengerjakan. Guru pun segera meminta perwakilan kelompok untuk berpresentasi. Pada pertemuan kedua ini, sudah lebih banyak kelompok yang mau presentasi. Pertemuan yang lalu hanya 3 kelompok saja yang ingin presentasi dan sekarang sudah 5 kelompok yang berebut untuk presentasi. Kelompok – kelompok tersebut ingin mendapat nilai yang terbaik. Untuk memilih kelompok – kelompok saling berebut mendapat kesempatan presentasi, guru menunjuk kelompok yang pertemuan sebelumnya belum presentasi untuk mempresentasikannya terlebih dahulu.

Setelah siswa menyelesaikan presentasinya, kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya dan berpendapat. Pada kesempatan kedua ini, presentasi siswa sudah tidak terlalu banyak mendapat bimbingan dari guru. Tanpa terlalu banyak mendapat arahan, presentasi siswa sudah berjalan dengan baik. Sedangkan guru lebih fokus untuk mengawasi siswa yang terkadang gaduh karena kebanyakan bercanda dengan temannya.

Pada sesi tanya jawab berlangsung, sudah ada tambahan siswa yang mau bertanya. Siswa yang pada pertemuan sebelumnya bertanya, diminta hanya menanggapi atau memberi komentar terhadap jawaban temannya yang masih dirasa kurang memuaskan. Dalam sesi tanya jawab ini, guru memandu siswa untuk menyeleksi si penanya dan membantu siswa yang

menjawab pertanyaan dengan memberi kata kunci jawaban agar tidak terjadi jeda yang lama.

(6) Memberi penghargaan

Pada pertemuan kedua, seperti sebelumnya guru bertanya kepada siswa apakah mereka senang dengan pelajaran kali ini dan semua siswa menjawab secara bersamaan yang menunjukkan mereka senang. Ada beberapa siswa yang protes karena mereka tidak ditunjuk saat ingin bertanya dan berpresentasi. Guru menjawabnya karena untuk memberi kesempatan yang lain dan keterbatasan waktu. Meskipun demikian, semua siswa yang berpartisipasi akan dinilai.

Pada pertemuan kedua guru mengumumkan bahwa kali ini motivasi siswa dalam belajar sudah semakin baik. Hal ini ditunjukkan siswa yang berpartisipasi semakin terlihat. Guru menunjukan kelompok yang bekerja dengan baik dan siswa yang terlihat paling menonjol dalam kreativitasnya untuk diberi tepuk tangan bersama – sama. Meskipun demikian, guru mengatakan masih melihat siswa yang kurang serius dalam mengikuti pelajaran. Guru tidak menunjukan nama siswa tersebut akan tetapi hanya mengingatkan yang sering ditegur dalam pelajaran tadi agar lebih serius dalam belajar.

Siswa diminta untuk melengkapi dan membaca catatan mereka di rumah. Guru menjelaskan catatan mereka penting

karena merupakan point – point penting dalam pelajaran. Guru akan selalu mengecek catatan mereka. Sebelum mengakhiri pelajaran guru juga mengatakan akan masih menggunakan model pembelajaran yang sama dengan sedikit variasi. Untuk itu, agar lebih menguasai materi siswa dianjurkan untuk banyak membaca. Guru juga mengatakan materi pertemuan sebelumnya masih mengulang beberapa kerajaan yang telah dipelajari pada dua pertemuan sebelumnya yang masih belum tuntas.

c. Pengamatan

1) Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa secara umum sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 1

Aspek	Indikator	Hasil
Motivasi belajar siswa	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	94%
	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	88%
	Selalu aktif dalam pelajaran	66%
	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	69%
	Berusaha menghadapi kesulitan	88%
Rata - rata		81%

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa rata – rata persentase setiap indikator motivasi belajar siswa sebesar 81%. Ini menunjukkan kriteria motivasi belajar siswa sangat baik. Semua

indikator telah mencapai kriteri keberhasilan yang ditentukan, yaitu 61% hanya saja beberapa indikator masih berada pada angka di bawah rata – rata. Indikator motivasi yang di bawah rata - rata tersebut ialah keaktifan siswa dalam pelajaran dan keinginan siswa mendalami lebih jauh materi yang dipelajari. Sedangkan pada angket respon siswa, menunjukan data sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus 1

ASPEK	INDIKATOR	HASIL
Motivasi Belajar Siswa	Menunjukan minat terhadap pelajaran	84%
	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	70%
	Selalu aktif dalam pelajaran	72%
	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	72%
	Berusaha menghadapi kesulitan	69%
Rata - rata		73%
Presentase		76%

Berdasarkan tabel hasil angket tersebut, rata – rata persentase motivasi belajar siswa ialah 76%. Hal ini menunjukan respon siswa menunjukan motivasi belajarnya baik.

2) Kreativitas Siswa

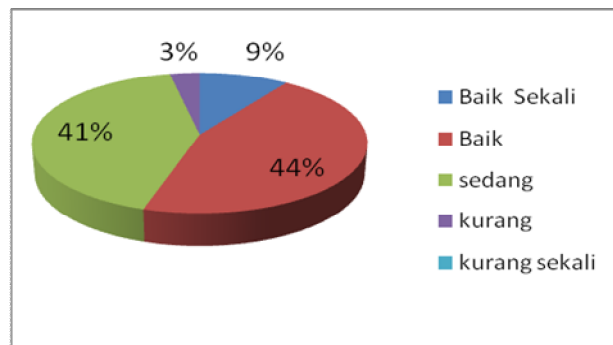
Kreativitas siswa dihitung dengan lembar penilaian berdasarkan observasi peneliti. Kreativitas terlihat dari keaktifan siswa mengikuti pembelajaran. Hal yang begitu terlihat membedakan ialah dengan sendirinya siswa bertanya dan berpendapat baik dengan guru ataupun dengan temannya tentang

pelajaran. Data observasi kreativitas siswa pada siklus 1 ini ialah sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus 1

Aspek	Indikator	Hasil
Kreativitas Siswa	Keterampilan berpikir lancar	57%
	Keterampilan berpikir luwes	70%
	Keterampilan berpikir orisinal	60%
	Keterampilan memperinci	71%
	Keterampilan menilai diri	71%
Rata - rata		66%

Tabel tersebut menunjukkan rata – rata persentase tiap indikator kreativitas ialah 70%. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa saat mengikuti pembelajaran dengan model *card sort* pada siklus 1 dalam kriteria baik namun beberapa indikator masih belum mencapai kriteria keberhasilan 61% yang harus menjadi bahan perbaikan siklus berikutnya. Kreativitas siswa jika dilihat dengan diagram digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Jumlah Siswa Sesuai Nilai Kreativitas Siklus 1

Diagram tersebut menunjukkan bahwa 9% siswa nilai kreativitasnya sudah dalam kategori baik sekali, 44% siswa dalam kategori baik dan 41% siswa masih dalam kategori sedang dan 3% masih dalam kategori kurang. Pada siklus pertama ini sudah tidak ada siswa yang memiliki nilai dengan kriteria kurang sekali. Berdasarkan angket respon siswa, kreativitas siswa menunjuk kriteria baik. Hal ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 12. Angket Kreativitas Siswa Siklus 1

ASPEK	INDIKATOR	HASIL
Kreativitas Siswa	Keterampilan berpikir lancar	45
	Keterampilan berpikir luwes	69
	Keterampilan berpikir orisinal	59
	Keterampilan memperinci	61
	Keterampilan menilai diri	64
Rata – rata		60
Rata – rata dalam persentase		62%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa persentase rata – rata kreativitas siswa sudah dalam kriteria baik, yaitu 62%.

3) Hasil wawancara

a) Hasil Wawancara kepada Siswa

- (1) Siswa merasa tertarik dan senang dengan model pembelajaran yang telah digunakan.
- (2) Siswa merasa dapat berdiskusi dengan temannya.
- (3) Siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas.

(4) Siswa mempunyai keinginan untuk mempresentasikan hasil kerjanya.

(5) Ada beberapa siswa merasa tidak nyaman dengan anggota kelompoknya karena merasa kurang akrab dan belum terbiasa berdiskusi dengan temannya tersebut.

b) Hasil Wawancara kepada Guru

(1) Guru pernah menggunakan model yang mirip dengan *card sort* tapi di kelas sebelumnya dan siswa masih kurang aktif.

(2) Menurut guru, pembelajaran seperti model *card sort* yang menyenangkan perlu digunakan karena dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

(3) Dengan model *card sort*, kreativitas siswa dapat dilihat dari keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran.

(4) Untuk siklus selanjutnya, model *card sort* yang telah diterapkan, perlu lebih memunculkan kreativitas individu.

d. Refleksi

Berdasarkan refleksi yang dilakukan terhadap siklus I, pembelajaran dengan model *card sort* sudah berjalan sesuai prosedur yang telah direncanakan. Pada motivasi belajar dan kreativitas siswa masing – masing rata – rata setiap indikator yang diamati ialah 81% dan 66%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar sudah dalam kriteria sangat baik sedangkan kreativitas siswa dalam kriteria baik. Walaupun demikian masih terdapat beberapa permasalahan yang harus

diselesaikan supaya pada siklus II dapat diperbaiki. Permasalahan tersebut antara lain:

- 1) Kegiatan kelompok dan presentasi masih didominasi oleh beberapa siswa sehingga siswa yang berada pada kelompok yang terdapat anak yang terlalu menonjol akan memilih untuk pasif.
- 2) Pada tahap penugasan kelompok menyusun kartu, masih dapat dikerjakan kelompok dengan terlalu cepat sehingga perlu variasi agar lebih memunculkan kreativitas siswa.
- 3) Sebagian siswa masih belum berani untuk bertanya jawab baik dengan teman ataupun dengan guru selain itu masih ada beberapa kelompok yang saling tunjuk untuk mewakilkan anggotanya berpresentasi di depan kelas.
- 4) Kerjasama dalam kegiatan belajar kelompok belum terbangun dengan baik.

Dari permasalahan-permasalahan yang muncul pada siklus I, peneliti bersama guru merencanakan langkah-langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II.

2. Siklus 2

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, perencanaan yang disusun untuk siklus II dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Adanya variasi kegiatan pada tahap pembentukan kelompok untuk lebih meningkatkan kreativitas individu siswa dan juga untuk

meminimalisir peran yang berlebih pada siswa yang keaktifannya menonjol dalam kelompok.

- 2) Selalu mengingatkan siswa bahwa kreativitasnya akan dinilai dari keaktifan mereka mengikuti pembelajaran.
- 3) Memberikan perhatian lebih pada siswa yang sering melakukan kegaduhan.
- 4) Guru mengingatkan pada siswa bahwa dalam mempelajari materi, siswa boleh menggunakan buku sumber referensi yang lain.
- 5) Pada perencanaan siklus II juga disusun Rencana Pembelajaran, lembar observasi, angket respon siswa dan pedoman wawancara.
- 6) Menyiapkan peralatan dokumentasi.

b. Tindakan

1) Pertemuan 1

a) Penyampaian tujuan dan motivasi

Pada awal kegiatan belajar mengajar, guru memberi salam kepada siswa. Seperti biasa guru mengabsen dan meminta siswa untuk menyiapkan kelengkapan belajar. Guru juga memotivasi siswa agar lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya. Guru tidak akan menertawakan ataupun marah walaupun pendapat atau jawaban siswa salah, bahkan guru akan bangga dengan keberanian siswa.

b) Menyampaikan informasi

Siswa yang sebelumnya sudah mengetahui tentang model *card sort* tidak lagi mendapat banyak pengertian. Guru hanya menjelaskan bahwa kali ini pada pembagian kelompok dan penyusunan kartu terdapat variasi. Setiap siswa diberikan satu kartu secara acak dan mereka harus mencari kelompoknya yang memiliki kategori yang sama.

Guru memberitahukan bahwa materi yang dipelajari pada pertemuan ini masih mengulang tentang beberapa kerajaan yang sebelumnya belum tuntas karena memiliki muatan materi yang lebih banyak dari yang lain untuk dipelajari sehingga perlu dikaji ulang. Untuk itu, materi dalam kartu masih seputar beberapa kerajaan yang pernah dipelajari. Namun kerajaan mana yang akan dipelajari lagi, guru masih merahasiakan. Setelah pendahuluan sudah cukup, guru segera membagikan kartu kepada siswa satu persatu.

c) Pembagian siswa dalam kelompok

Sesuai dengan rencana pada waktu pembagian kelompok, siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang sama kategorinya sehingga kartu yang memiliki kategori yang sama akan membentuk satu kelompok. Untuk membedakan kartu kelompok yang satu dengan kelompok yang lain, bentuk dan warna kartu dibuat agak berbeda.

Pada pertemuan pertama ini nampak siswa merasa kebingungan mencari kelompoknya. Mereka berkeliling untuk mendapatkan kelompok sesuai dengan kategorinya. Keadaan lebih gaduh dari pertemuan sebelumnya. Guru dan peneliti mengontrol agar kegaduhan siswa sebatas kegiatan siswa terhadap pembelajaran.

Setelah siswa membentuk kelompok dan sudah merasa lengkap anggotanya, maka guru akan memberikan kertas tempat menempel kartunya untuk dipresentasikan. Proses pembentukan kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya berlangsung tidak bersamaan. Kelompok yang terlebih dahulu terbentuk akan mendapatkan kertas untuk menempel kartu.

d) Membimbing kelompok kerja dan belajar

Berbeda pada siklus pertama, kerja kelompok pada siklus yang kedua ini dapat dimulai apabila kelompok sudah terbentuk. Seperti yang tergambar pada saat pembentukan kelompok, bahwasanya kelompok yang terlebih dahulu terbentuk akan memulai kerja kelompok. Oleh karena itu, sebelumnya masing – masing anggota kelompok telah diberi tanggung jawab untuk segera menyusun kelompoknya. Kelompok yang terbentuk lebih dahulu akan dapat memulai kerja kelompok lebih awal.

Pada pertemuan pertama ini ada 2 kelompok yang lebih awal terbentuk sehingga mendapat tugas kelompok lebih dulu. Siswa menjadi tertarik untuk membentuk kelompok lebih awal. Dalam pembentukan kelompok ini terjadi cukup lama dari yang diperhitungkan pada saat perencanaan. Meskipun demikian, semua kelompok terbentuk dengan benar.

Tugas kelompok pada siklus kedua ini ialah menyusun kartu dengan menempelkannya pada kertas yang telah disediakan. Kartu – kartu merupakan sub pokok dalam sebuah materi yang nantinya akan digunakan untuk presentasi. Sehingga penyusunan kartu itu pun harus terstruktur agar dapat mempresentasikan materi dengan sistematis. Selain itu, setiap anggota harus membuat ringkasan mengenai materi yang sedang mereka pelajari. Selanjutnya kelompok akan mempresentasikan hasil kerja mereka.

Pada pertemuan pertama terlihat semua anggota dalam kelompok sudah berperan dalam menyusun kartu. Dominasi siswa sudah tidak terlihat mencolok. Siswa dapat berinteraksi dengan baik. Beberapa siswa menanyakan bagaimana cara menyusun kartu tersebut kepada guru dan guru memperjelas apa yang telah diterangkannya. Peneliti ikut membantu dengan berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain.

Semua siswa terlihat dapat bekerjasama meski kelompok tersebut beranggotakan acak. Siswa dapat menuangkan idenya dalam menyusun kartu sesuai petunjuk guru. Terlihat ada yang secara bersama – sama menyusun kartu baru kemudian meringkas materi untuk dipresentasikan. Ada juga kelompok yang membagi tugas dengan sebagian menyusun kartu yang telah terkumpul dan sisanya menyiapkan *resume* yang nantinya anggota yang lain hanya menyalin ringkasan tersebut. Semua kelompok saling berebut untuk dapat selesai dan mempresentasikannya.

e) Evaluasi

Kelompok yang merasa telah menyusun kartu dengan benar dan sesuai kreasi mereka, diberi kesempatan untuk menyajikan hasil kerjanya. Presentasi diwakili oleh beberapa anggota dari kelompok kemudian yang lain membantu untuk menjawab pertanyaan ketika tiba sesi tanya jawab. Kelompok bergiliran sesuai waktu penyelesaian yang berbeda – beda.

Materi yang dipelajari pada kesempatan itu ialah pengulangan dari materi sebelumnya yaitu kerajaan Mataram Kuno, Sriwijaya, dan Majapahit. Keterampilan untuk presentasi sudah bertambah baik. Terlihat dengan cara bicara di depan kelas dan penguasaan materinya sudah lebih baik dari

sebelumnya. Guru hanya mengamati jalannya diskusi dari belakang sesekali membantu berperan sebagai moderator.

f) Memberi penghargaan

Seperti pada siklus pertama guru bersama siswa melakukan refleksi terlebih dahulu dan memberikan pengayaan kepada siswa jika diperlukan. Pada pertemuan pertama, siswa tidak lagi memerlukan banyak kritik oleh guru untuk jalannya penugasan kelompok dan presentasi. Guru mengajak untuk menyimpulkan secara bersama – sama tentang pelajaran yang didapat.

Setelah itu, guru menanyakan kepada siswanya bagaimana perasaan mereka pada hari ini, apakah senang dengan pembelajaran pada kali ini. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang selesai terlebih dahulu dalam mengerjakan tugas dan dapat mempresentasikan hasil kerjanya dengan baik. Guru memberikan semangat bagi siswa lain yang kelompoknya belum mendapat kesempatan untuk berpresentasi karena besok masih ada lagi.

2) Pertemuan 2

a) Penyampaian tujuan dan motivasi

Pada pertemuan kedua, Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar kepada siswa. Setelah itu siswa diajak untuk mengingat materi sebelumnya. Guru

meminta salah satu siswa untuk mengulas tentang pelajaran yang telah lalu dengan mengacungkan tangan. Kemudian guru menunjuk salah satu siswa putri yang pertama mengacungkan tangan. Siswa tersebut segera mengulas pelajaran yang telah lalu. Setelah itu guru sedikit mengulas pelajaran yang telah lalu dengan memberi penguatan pendapat dari siswa tersebut.

b) Menyampaikan informasi

Guru menunjukkan kebanggaannya karena muridnya sudah banyak yang berani untuk bertanya dan berpendapat. Setelah itu, guru menjelaskan bahwa pada kesempatan kali ini siswa akan belajar tentang peninggalan – peninggalan masa Hindu – Budha di Indonesia. Siswa masih akan menggunakan model *card sort* yang sama pada pertemuan sebelumnya. Siswa menunjukkan rasa senang dan tidak sabar untuk mendapat kartu.

c) Pembagian siswa dalam kelompok

Pada pertemuan kedua siswa sudah tidak begitu kebingungan dalam membentuk kelompok. Dengan pengalaman yang didapat dari pertemuan sebelumnya siswa sudah lebih cepat membentuk kelompok. Kondisi kelas tidak begitu gaduh lagi dan semakin terkendali.

Pada pertemuan kedua ini, jumlah anggota kelompok sengaja ada yang dibuat berbeda. Siswa yang berada pada kelompok yang lebih banyak bertanya kepada guru kenapa

anggota kelompoknya lebih banyak. Sambil memberikan kertas kerja guru menjawab bahwa jika memang kategori kartunya sama maka memang begitu. Kemudian kelompok tersebut melanjutkan tugasnya.

Saat membentuk kelompok terlihat siswa yang memiliki ide – ide kreatif yang dapat mempengaruhi temannya. Kreativitasnya menemukan kelompok ditiru teman yang lainnya. Setelah terbentuk, siswa tersebut akan lebih aktif dan menjadi pemimpin anggota lain dari kelompok tersebut.

d) Membimbing kelompok kerja dan belajar

Pada pertemuan kedua siklus kedua ini berjalan seperti pada pertemuan pertama. Siswa dapat lebih menikmati kerja mereka. Seluruh siswa nampak serius dengan kegiatannya. Dominasi siswa dalam kelompok sudah tidak begitu terlihat lagi. Ada beberapa siswa yang masih sering asik dengan kegiatannya sendiri tapi dapat dikontrol dengan baik. Keseriusan siswa sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

e) Evaluasi

Pada pertemuan kedua, presentasi juga berjalan lancar. Siswa yang sejak awal sudah aktif tetap aktif hingga pertemuan itu. Teman – temannya kurang berpartisipasi sebelumnya ikut terdorong aktif. Guru selalu memberikan kesempatan pada pertemuan kedua bagi mereka yang kemarin belum sempat

bertanya atau berpendapat sehingga dominasi siswa dapat berkurang. Pada sesi presentasi ini siswa tidak hanya berdiskusi kelompok lagi tapi dapat mengutarakan pendapatnya pada semua teman di kelas.

Guru memberi penguatan dengan memberikan contoh penyusunan kartu yang benar. Materi tentang peninggalan Hindu Budha diterangkan lagi dengan menggunakan media kartu *card sort* yang telah tersusun. Guru juga memperlihatkan contoh – contoh peninggalan dengan media gambar. Salah satunya ialah Candi Prambanan dan candi – candi yang ada di Dataran Tinggi Dieng yang merupakan peninggalan dari kerajaan Mataram Kuno yang terjadi perpecahan. Siswa juga diberikan tambahan pengetahuan tentang perbedaan struktur candi antara candi Hindu dan Budha.

f) Memberi penghargaan

Terlebuah dahulu guru mengajak siswa mengambil nilai apa yang dapat dimbil dari mempelajari peninggalan – peninggalan Hindu Budha pada masa lampau. Guru memberikan kesempatan bagi siswanya untuk memberikan pendapat. Salah seorang siswanya menjawab secara seponatan bahwa nilai yang dapat dimbil ialah cinta tanah air. Kemudian guru memberi penguatan bahwa memang benar bangsa Indonesia sejak dulu sudah memiliki peradaban yang maju. Orang Indonesia sudah

dapat membangun Candi Borobudur yang begitu megahnya. Untuk itu, peninggalan – peninggalan tersebut harus dilestarikan kerana merupakan kekayaan bangsa dan merupakan peninggalan penting untuk mempelajari masa lampau. Jangan biarkan orang – orang merusaknya bahkan mencurinya hanya untuk kepentingan pribadi.

Guru memberikan mengumumkan dan mengucapkan selamat bagi siswa yang mendapat nilai maksimal. Guru menjelaskan bahwa hasil tersebut berasal dari hasil pengamatan selama dua pertemuan terakhir dalam mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru memberikan tugas rumah bagi siswa untuk mengerjakan soal pada buku pelajaran mereka dan menjelaskan bahwa pada pertemuan itu pelajaran tentang masuknya Hindu– Budha beserta peninggalannya sudah selesai sehingga pada pertemuan selanjutnya mereka akan belajar tentang masuknya Agama Islam di Indonesia.

c. Pengamatan

1) Motivasi Belajar Siswa

Pada siklus kedua motivasi belajar siswa terlihat baik. Untuk lebih jelasnya, berikut gambaran hasil pengamatan motivasi belajar siswa:

Tabel 13. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 2

Aspek	Indikator	Hasil
Motivasi belajar siswa	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	94%
	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	94%
	Selalu aktif dalam pelajaran	81%
	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	88%
	Berusaha menghadapi kesulitan	97%
Rata - rata		91%

Hasil di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masuk pada kriteria sangat baik dengan rata – rata persentase tiap indikatornya 91%. Hal ini menunjukkan peningkatan dibanding dengan siklus pertama yang rata – rata indikatornya 81%.

Dari hasil angket siklus 2, motivasi belajar siswa menunjukkan respon yang baik yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 14. Hasil Angket Respon Siswa Siklus 2

ASPEK	INDIKATOR	HASIL
Motivasi Belajar Siswa	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	84
	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	75
	Selalu aktif dalam pelajaran	74
	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	76
	Berusaha menghadapi kesulitan	75
Rata - rata		77
Presentase		80%

Berdasarkan data tabel tersebut menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar siswa tiap indikatornya ialah sebesar 80%. Hal ini menunjukkan berdasarkan respon siswa, motivasi belajar sudah masuk kriteria sangat baik.

2) Kreativitas Siswa

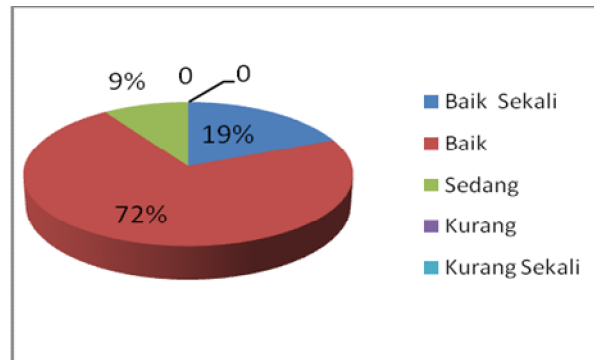
Berdasarkan pengamatan peneliti, kreativitas siswa pada siklus 2 semakin baik. Data observasi kreativitas siswa siklus 2 dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 15. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus 2

ASPEK	INDIKATOR	Hasil
Kreativitas Siswa	Keterampilan berpikir lancar	74%
	Keterampilan berpikir luwes	71%
	Keterampilan berpikir orisinil	69%
	Keterampilan memperinci	81%
	Keterampilan menilai diri	72%
Rata - rata		73%

Tabel tersebut menunjukkan rata – rata persentase tiap indikator kreativitas ialah 73%. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa saat mengikuti pembelajaran dengan model *card sort* pada siklus 2 masuk dalam kriteria baik. Apabila dibandingkan dengan siklus pertama kreativitas siswa mengalami kenaikan persentase.

Dengan diagram, pencapaian nilai siswa berdasarkan kriterianya digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Jumlah Siswa Sesuai Nilai Kreativitas

Siklus 2

Diagram tersebut menunjukkan bahwa 19% siswa nilai kreativitasnya sudah dalam kategori baik sekali, 72% siswa dalam kategori baik dan 9% siswa masih dalam kategori sedang. Pada siklus kedua ini sudah tidak ada siswa yang memiliki nilai dengan kriteria kurang. Sedangkan berdasarkan angket respon siswa, kreativitas siswa pada siklus 2 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Angket Kreativitas Siswa Siklus 2

ASPEK	INDIKATOR	HASIL
Kreativitas Siswa	Keterampilan berpikir lancar	56
	Keterampilan berpikir luwes	70
	Keterampilan berpikir orisinil	64
	Keterampilan memperinci	67
	Keterampilan menilai diri	66
Rata – rata		64
Rata – rata dalam persentase		67%

Berdasarkan tabel di atas rata – rata kreativitas siswa sudah dalam kategori baik yaitu 67%.

3) Hasil Wawancara

a) Hasil Wawancara kepada Siswa

- (1) Model pembelajaran yang telah diterapkan menarik dan menyenangkan.
- (2) Siswa dapat berdiskusi dan bekerjasama dengan temannya.
- (3) Siswa ingin menyelesaikan tugas dengan baik dan lebih cepat dari temannya.
- (4) Siswa merasa ingin menpresentasikan hasil kerjanya.
- (5) Siswa dapat bekerjasama dan bertukar pikiran dengan teman – temannya.

b) Hasil Wawancara kepada Guru

- (1) Siswa sudah mulai terbiasa dengan diskusi dan presentasi namun perlu kontrol yang lebih.
- (2) Menurut guru, pembelajaran seperti model *card sort* yang telah digunakan lebih menarik dan memotivasi siswa.
- (3) Kreativitas siswa lebih nampak dari sebelumnya.
- (4) Guru merasa perlu untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih variatif.

d. Refleksi

Pada pembelajaran IPS dengan model *card sort* siklus II, Rata-rata yang diperoleh dari lima indikator motivasi belajar pada siklus I

sebesar 81% meningkat menjadi 91% dan lima indikator kreativitas siswa pada siklus I sebesar 66% meningkat menjadi 73 % pada siklus II. Semua Indikator baik dari aspek motivasi belajar maupun kreativitas siswa telah mencapai kriteria keberhasilan, yakni lebih dari 61%. Peningkatan pada siklus 2 menunjukkan adanya keberhasilan melaksanakan rencana perbaikan yang disusun berdasarkan refleksi pada siklus 1.

Respon siswa terhadap peningkatan motivasi belajar dan kreativitas yang ditunjukkan dengan menggunakan angket memperlihatkan bahwa kedua hal tersebut masing – masing dalam kriteria sangat baik dan baik di setiap siklus. Wawancara yang dilakukan baik dengan guru maupun dengan siswa juga memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *card sort* pada siklus 2 ini sudah mencapai kriteria yang telah ditentukan.

Dikarenakan pada siklus 2 telah mengalami peningkatan baik motivasi belajar maupun kreativitas siswa maka penelitian tindakan kelas sudah dirasa cukup. Meskipun demikian, masih ada kendala dalam setiap siklus, antara lain ialah dalam penataan ruang dan tidak sepenuhnya dapat mengontrol siswa agar tidak melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian penerapan model *card sort* untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMP negeri 3 Gedangsari kelas VII A dilaksanakan sesuai rencana. Pengambilan data dimulai dari saat pra tindakan, siklus I, hingga siklus II yang masing – masing dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada saat pra tindakan, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan pada saat pembelajaran sedangkan pertemuan berikutnya pada setiap siklus, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *card sort* sesuai tahap pelaksanaannya, yaitu penyampaian tujuan dan motivasi, menyampaikan informasi, pembagian siswa dalam kelompok, membimbing kelompok kerja dan belajar, evaluasi, dan memberi penghargaan.

Pra tindakan dilaksanakan dengan pembelajaran konvensional atau model ceramah dan tanya jawab. Melalui observasi pada saat pra tindakan ini, yang terlihat siswa kurang berminat dalam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan siswa cenderung pasif dan sering bergurau sendiri dengan temannya untuk mengusir kejenuhan sehingga konsentrasi terhadap pelajaran pun kurang. Ada juga beberapa siswa yang terlihat mengantuk.

Selain siswa kurang bersemangat dan kurang antusias, kreativitas siswa juga sangat minim. Guru terkesan mendominasi proses pembelajaran karena keaktifan siswa sangat kurang. Hampir tidak ada siswa yang bertanya dan berpendapat. Ketika diberi pertanyaan siswa tidak dapat menjawab. Hal ini terlihat saat berlangsung ceramah tanya jawab mengenai masuknya

kebudayaan Hindhu-Budha di Indonesia. Meskipun dapat menjawab, siswa hanya menjawab dengan seadanya, secara bersamaan, dan tanpa disertai alasan yang jelas.

Ironisnya setelah proses pembelajaran berlangsung siswa lupa dengan apa yang dipelajarinya karena saat diberi *post test* untuk mengetahui kepahaman siswa, siswa tidak dapat menjawab dengan lancar pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang baru saja dipelajari. Seperti yang terlihat saat observasi, ketika guru selesai menerangkan tentang proses masuknya agama Hindhu dan Budha di Indonesia seperti biasa guru memberi pertanyaan tentang materi yang baru saja disampaikan. Guru bertanya tentang teori waisya dengan maksud mengetahui paham tidaknya siswa dan yang terjadi sebagian besar siswa gugup tidak bisa menjawab.

Terlebih lagi siswa hanya ingat tentang istilah – istilah yang berhubungan dengan materi tapi tidak dapat menjelaskan maksud dari istilah tersebut. Contohnya ketika guru meminta siswa untuk menyebutkan apa yang mereka ketahui tentang Hindhu–Budha, siswa hanya menjawab dengan menyebutkan istilah seperti Tri Murti, *moksa*, kasta dan sebagainya, namun ketika diminta untuk mengutarakan apa maksud dari istilah tersebut tidak ada yang menjawab. Selanjutnya guru memberi kesempatan siswa menyimpulkan pembelajaran namun siswa tidak ada yang berani sehingga guru harus sedikit mengulang penyampaian materi.

Dari hasil observasi yang dilakukan saat pra tindakan, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa yang dilihat melalui observasi terstruktur dengan 5 indikator yang diamati menunjukkan hasil sebagai berikut; minat siswa terhadap pelajaran sebesar 53%, yang berarti dalam kategori sedang. Terlihat siswa kurang antusias terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Raut muka mereka yang terlihat kurang bersemangat dan sedikit acuh terhadap pelajaran. Beberapa siswa tidak menyiapkan buku catatan dan referensi akibatnya waktu di awal pembelajaran tersita untuk mengingatkan siswa tersebut.

Keinginan siswa melaksanakan tugas/instruksi guru sebesar 50 % yang berarti sedang, hal ini ditunjukkan dengan siswa kurang merespon apa yang diinstruksikan guru, seperti malas mencatat dan kurang memperhatikan sehingga jika diberi pertanyaan siswa masih terlihat gugup karena kurang menyimak. Contohnya ketika guru memberi pertanyaan tentang teori waisya, siswa tersebut tidak dapat menjawab sehingga siswa tersebut diminta untuk memperlihatkan hasil catatannya, namun kelihatan tidak mencatat sedangkan siswa yang lain sibuk mengolok - ailk buku untuk menemukan jawaban.

Keaktifan dalam pelajaran sebesar 16% yang berarti sangat kurang. Ini terjadi karena siswa terlihat pasif yang hampir tidak pernah bertanya ataupun memberikan pendapat jika diberi kesempatan oleh guru. Selama ceramah berlangsung tidak ada siswa yang bertanya ataupun berpendapat padahal jika diberi pertanyaan secara lisan, siswa tidak dapat menjawab. Namun demikian, ada sekitar empat anak yang terlihat menonjol keaktifannya.

Indikator ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari sebesar 53% yang menunjukkan kategori sedang hal ini dilihat dari aktifitas menyimak, berinteraksi dengan temannya, dan hanya sebagian siswa yang benar – benar siap menerima pelajaran yang diperlihatkan dengan kesiapan buku referensi dan catatan. Indikator berusaha menghadapi kesulitan sebesar 63%, memperlihatkan metode ceramah dapat diikuti siswa dengan baik, meskipun demikian dominasi guru sangatlah terlihat, misalnya saat harus memandu siswa untuk mencatat, menggarisbawahi materi yang penting, dan seringkali harus mengulang materi yang belum jelas.

Secara keseluruhan diperoleh rata – rata motivasi belajar siswa ialah 47 %. Dengan kata lain hanya 47 % siswa dari 32 siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik. Hasil observasi pada pra tindakan tersebut menunjukkan bahwa rata – rata setiap indikator yang diamati masih dalam kriteria sedang dengan indikator motivasi yang berada pada kriteria kurang sekali ialah pada keaktifan siswa pada pembelajaran. Sedangkan pada angket respon siswa, motivasi belajar siswa menunjukkan angka 67%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan.

Selain itu pada pra tindakan, peneliti juga mengambil data dari angket respon siswa tentang kreativitas siswa dan hasilnya menunjukkan rata – rata kreativitas siswa yang muncul kurang dari 50%. Kreativitas siswa yang kurang terlihat berbanding lurus dengan motivasi belajar dengan indikator keaktifannya yang kriterianya sangat kurang. Hal ini memperlihatkan bahwa

selama mengikuti pelajaran, siswa masih merasa kreativitasnya belum sepenuhnya tersalurkan.

Sedangkan dari pengamatan peneliti, model ceramah dan tanya jawab yang biasa diterapkan oleh guru memang belum bisa memunculkan ide ataupun gagasan siswa. Seringkali guru melemparkan pertanyaan kepada siswa tentang materi saat ceramah. Siswa terlihat lancar menyebutkan istilah – istilah yang berhubungan dengan materi seperti istilah *moksa*, Tri Murti, kasta, dan sebagainya. Namun itu dijawab secara bersamaan dan jika diberi kesempatan salah seorang siswa untuk mengartikannya, siswa tersebut tidak bisa. Saat diberi pertanyaan secara individual oleh guru, hanya beberapa siswa dapat menjawab dengan lancar. Sangat jarang bahkan tidak ada yang berani apabila siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau menjawab pertanyaan dengan sendiri tanpa ditunjuk. Terkadang siswa hanya menjawab pertanyaan dengan asal tanpa diikuti alasan yang jelas, misalnya hanya mengikuti temannya saja.

Apabila diberi pertanyaan dengan maksud yang lebih luas lagi. Siswa semakin gugup dan kurang siap. Sehingga terlihat pemahaman siswa masih kurang. Misalnya guru bertanya kepada siswa setelah selesai menerangkan dengan pertanyaan apa hubungan agama Hindhu dengan India, apa pengaruh letak Indonesia yang strategis terhadap masuknya Hindu-Budha atau mengapa dengan perdagangan dapat terjadi penyebaran kebudayaan Hindhu-Budha di Indonesia.

Oleh karena itu, dari hasil observasi awal yang memfokuskan motivasi belajar dan kreativitas siswa maka dapat dilihat bahwa motivasi belajar dan kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkannya ialah dengan memberikan sesuatu yang berbeda pada proses pembelajaran agar lebih memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa. Seperti yang diungkapkan Oemar Hamalik (2002:183), bahwa dengan teknik mengajar tertentu, motivasi siswa dapat diarahkan kepada kegiatan – kegiatan kreatif.

Hal yang dapat dilakukan salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *active learning*. Contoh model yang dapat diterapkan ialah model *card sort*. Oleh karena itu, pada pertemuan selanjutnya peneliti bersama guru menerapkan model pembelajaran *card sort*. Di mana model *card sort* berbentuk permainan menggunakan kartu dapat melibatkan gerakan fisik yang pada dasarnya disukai oleh remaja. Melvin L. Silberman (2009: 157), menggambarkan bahwa gerakan fisik yang diutamakan dalam model *card sort* dapat membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih.

Model *card sort* diharapkan mampu memotivasi belajar siswa karena menciptakan proses pembelajaran di kelas yang menyenangkan. Selain itu, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa yang muncul dari model ini dapat diarahkan kedalam kreativitas siswa. Misalnya aktif dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, memusatkan perhatian pada saat pembelajaran, mendorong siswa menemukan caranya sendiri, memecahkan masalah dan memproses pembelajaran dengan lebih efektif.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model *card sort* di SMP Negeri 3 Gedangsari kelas VII A telah dilakukan sesuai tahapan pelaksanaannya. Peneliti bersama guru mata pelajaran IPS di SMP tersebut melakukan kolaborasi. Dengan berbagai pertimbangan, maka penelitian pada siklus pertama ini berlangsung dua pertemuan. Penerapan model *card sort* dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa.

Pada Siklus 1 pertemuan pertama, siswa masih memerlukan banyak bimbingan dari guru tentang tahap pelaksanaan pembelajaran dengan model *card sort*. Guru masih banyak memberikan improvisasi untuk memberikan motivasi agar siswa aktif. Siswa juga masih memerlukan bimbingan tentang bagaimana presentasi yang baik. Sedangkan pada pertemuan 2, siswa sudah mulai membiasakan tentang bagaimana harus berinteraksi dengan guru ataupun dengan siswa untuk belajar. Tahap pembelajaran sudah terlaksana dengan baik tanpa banyak bimbingan dari guru.

Siklus 2 dilaksanakan setelah melaksanakan refleksi terhadap siklus 1. Siklus 2 dilakukan dengan maksud untuk perbaikan terhadap kekurangan ataupun pemantapan apabila pada siklus pertama telah mengalami peningkatan motivasi dan kreativitas siswa. Penelitian diakhiri apabila siklus 2 sudah sesuai harapan.

Pada siklus 2, mulai tampak lingkungan belajar yang lebih kondusif yang terlihat pada raut muka siswa yang lebih antusias dan lebih ceria, lebih menyukai proses berlangsungnya pembelajaran sehingga mewujudkan

pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Siswa menyimak instruksi guru dengan penuh antusias dan saat melaksanakan tugas sebagian besar siswa melaksanakannya sesuai dengan yang diharapkan. Ketidakseriusan saat belajar seperti bermain dan bercanda dengan temannya sudah tersalur kedalam permainan *card sort* yang mengarahkan siswa untuk aktif. Semua kelompok sudah mau mempresentasikan pekerjaannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2, motivasi belajar dan kreativitas siswa mengalami peningkatan. Berikut hasil pengamatan motivasi belajar dan kreativitas siswa:

1. Motivasi Belajar Siswa

Melalui pengamatan pada siklus pertama, motivasi siswa sudah mulai mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan rasa penasaran mereka disaat guru menyampaikan informasi, raut muka mereka yang ceria pada saat bekerja kelompok, siswa belajar saling membutuhkan untuk memecahkan masalah, belajar menuangkan gagasannya saat belajar kelompok ataupun presentasi, dan saat mendapat penghargaan bagi kelompok yang paling baik.

Dari kelima indikator motivasi yang diteliti, semua telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan saat pra tindakan dengan rata – rata 81%. Pada siklus 1, motivasi belajar siswa sudah dalam kriteria baik sekali. Hal itu terlihat dari bagaimana siswa mengikuti pembelajaran mulai dari penyampaian informasi hingga selesainya pembelajaran.

Indikator menunjukkan minat terhadap pelajaran dari 53% meningkat menjadi 94%, yang diunjukkan dengan antusias dan raut muka mereka yang senang. Hampir semua siswa menjalankan tugas sesuai petunjuk sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan model *card sort* berjalan dengan baik.

Keinginan menyelesaikan tugas atau perintah guru dengan baik meningkat dari 50% menjadi 88%. Indikator ini dilihat bagaimana siswa menyimak dan berusaha untuk menyelesaikan tugas dengan baik, seperti mengerjakan tugas menyusun kartu, mengajukan pertanyaan jika kurang mengerti, dan berusaha berpresentasi dengan baik.

Pada indikator berusaha menghadapi kesulitan juga mengalami peningkatan dari 63% menjadi 88%. Pada indikator ini mengalami peningkatan cukup besar karena tugas dalam model *card sort* berbentuk permainan yang mendorong siswa untuk mengatasi kesulitannya dalam mengikuti pelajaran, seperti terlihat saat bekerja sama dengan teman melalui caranya sendiri, dan bagaimana siswa memperbaiki presentasinya.

Meskipun mengalami peningkatan, masih terdapat dua indikator yang masih berada pada persentase paling rendah dari indikator yang lainnya yaitu indikator ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari dan keaktifan siswa yang masing – masing meningkat dari 59% menjadi 69% dan dari 16% menjadi 66%. Ini terjadi karena siswa sulit untuk diajak memperdalam materi yang mereka pelajari. Hal itu terlihat dari sumber

reverensi siswa yang masih mengandalkan satu buku, sedikit siswa yang mempunyai inisiatif untuk mencatat materi baik setelah selesai presentasi atau dalam belajar kelompok. Siswa masih menunggu instruksi guru untuk mencatat materi penting. Sebagian besar siswa hanya mengandalkan temannya saja untuk disalin catatannya. Terlihat juga saat siswa menunjukkan catatannya, ternyata masih banyak yang belum lengkap.

Meskipun masih pada presentase yang paling rendah, keaktifan siswa mengalami peningkatan yang sangat besar jika dibanding dengan saat pra tindakan. Model *card sort* dapat mendorong siswa untuk lebih berinteraksi dengan guru dan temannya, lebih mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, sebagian siswa sudah berani untuk menanyakan materi yang belum dimengerti. Namun demikian, keaktifan siswa berada jauh di bawah rata – rata.

Dari hasil observasi motivasi belajar yang diperoleh pada siklus 1 dijadikan refleksi yang kemudian menjadi reverensi untuk siklus selanjutnya. Berdasarkan pengamatan pada siklus 1, peneliti ingin lebih meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam indikator keaktifan dan keinginan siswa untuk memperdalam materi pada siklus 2.

Dari penerapan model *card sort* pada siklus 2, motivasi belajar siswa pada umumnya mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi motivasi yang menunjuk pada rata – rata setiap indikator yang diamati adalah 91 % yang mengalami peningkatan dari rata – rata

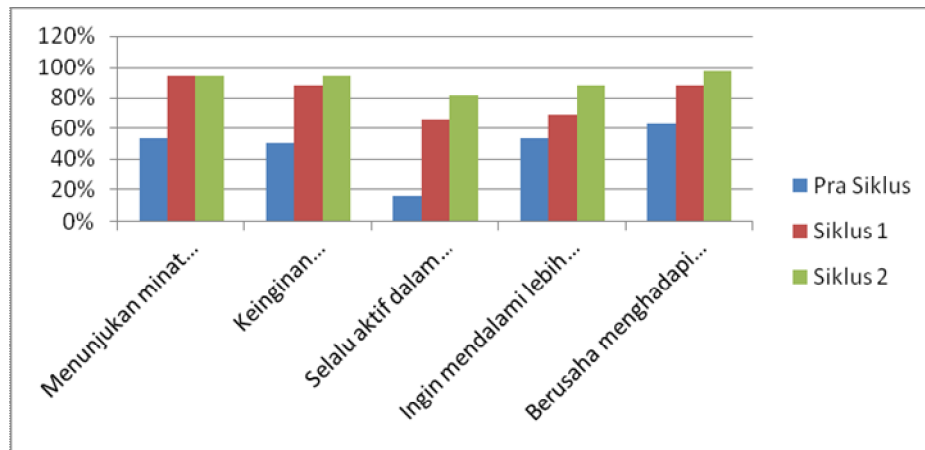
sebelumnya dari 81 %. Dengan perincian minat terhadap pelajaran masih tetap yaitu 94%, keinginan menyelesaikan tugas dengan baik 94 %, selalu aktif dalam pembelajaran 81%, mendalami lebih jauh materi yang dipelajari 88%, dan berusaha menghadapi kesulitan yaitu 97%.

Observasi pada siklus 2 menunjukkan beberapa indikator tidak mengalami peningkatan yang besar dibanding siklus 1. Indikator yang sangat kelihatan mengalami peningkatan yaitu keaktifan siswa saat mengikuti pelajaran. Hal ini dikarenakan sudah banyak siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada tahap pembagian kelompok yang divariasikan ternyata dapat menambah keaktifan siswa dan pada tahap kerja kelompok sampai dengan presentasi dominasi siswa yang aktif sudah dapat dikurangi. Berikut tabel hasil observasi motivasi siswa:

Tabel 17. Hasil Keseluruhan Observasi Motivasi Belajar Siswa

ASPEK	INDIKATOR	Hasil Observasi		
		Pra	1	2
Motivasi belajar siswa	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	53%	94%	94%
	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	50%	88%	94%
	Selalu aktif dalam pelajaran	16%	66%	81%
	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	53%	69%	88%
	Berusaha menghadapi kesulitan	63%	88%	97%
	Rata – rata	47%	81%	91%

Sedangkan jika dilihat menggunakan bagan, perbandingan persentase motivasi belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Motivasi Belajar Siswa

Bagan di atas menunjukkan perbandingan motivasi siswa dari pra siklus/ pra tindakan hingga siklus ke-2. Dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa meningkat dari pra siklus hingga siklus ke-2.

2. Kreativitas Siswa

Pada siklus pertama, kreativitas siswa sudah mulai muncul. Berdasarkan hasil observasi siklus 1, empat indikator yang diamati sudah menunjukkan kriteria baik namun masih ada satu indikator berada pada kriteria sedang yaitu pada keterampilan berpikir lancar. Dari data penilaian pada dua pertemuan di siklus pertama ini, keterampilan berpikir lancar menunjukan angka 57%. Kemunculan berpikir lancar siswa dilihat dengan siswa sudah terpancing untuk bertanya baik pada guru maupun pada temannya sendiri. Model *card sort* secara sendirinya mendorong siswa

untuk bertanya kepada temannya, misalkan saat menyusun kartu – kartu yang berisikan materi kerajaan – kerajaan Hindhu-Budha, siswa berdiskusi pada teman kelompoknya agar materi tersusun dengan baik.

Pada saat presentasi, siswa sudah banyak yang bertanya dan mengajukan pendapat meskipun pada pertemuan pertama masih ada dominasi siswa dalam keaktifan berdiskusi. Namun kemunculan indikator ini sudah terlihat signifikan pada pertemuan kedua. Pada saat kerja kelompok semua siswa sudah dapat saling bekerjasama dengan baik untuk menuangkan gagasan dan bertukar informasi dengan temannya.

Keterampilan berpikir luwes sudah menunjukkan kriteria baik yaitu 70%. Keterampilan berpikir luwes muncul ketika siswa menafsirkan instruksi guru dengan tindakan, keikutsertaannya dalam kelompok maupun dalam presentasi dengan memberi pertimbangan, spontanitasnya dalam mengerjakan tugas, memberi gagasan untuk temannya, dan bagaimana siswa menerima gagasan dari teman dengan alasan yang benar. Berbeda pada saat pra siklus, dengan metode ceramah tanya jawab, kebanyakan siswa hanya menjawab pertanyaan dengan terkesan asal sedangkan dengan model *card sort*, siswa sudah mulai memberi maksud dan alasan dari tiap jawabannya. Misalkan saat diminta memberi contoh kerajaan yang bercorak Hindhu-Budha siswa dapat memberikan contoh Kerajaan Kutai dengan menambahkan keterangan – keterangan penting di dalamnya yaitu kerajaan Hindu tertua, dan menyebutkan raja – rajanya secara urut.

Keterampilan berpikir orisinil siswa sudah baik dengan nilai yang pas, yaitu 60%. Indikator ini terlihat ketika siswa menuangkan ide atau gagasan kreatifnya, baik saat mengerjakan tugas individu maupun saat bekerja kelompok. Siswa dapat menyusun kartu dengan pemikirannya sendiri dan menambahkan keterangan – keterangan yang sebelumnya belum mereka lakukan. Keorisinalitas yang dimaksud bukan hanya sesuatu yang baru dan belum pernah ditemukan oleh orang lain, namun juga sesuatu yang baru untuk diri seseorang yang dalam hal ini siswa sudah dianggap memiliki kreativitas yang orisinil bagi siswa itu sendiri. Hal ini seperti diungkapkan Moreno yang dikutip oleh Slameto (2003: 146), bahwa dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan suatu hal yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Kemunculan yang terlihat sangat nampak yaitu pada indikator keterampilan memperinci dengan kriteria baik yaitu 71%. Keterampilan memperinci ini muncul disaat observasi, siswa terlihat memperinci materi yang masih berbentuk kartu untuk dapat dipresentasikan. Keterampilan ini nampak pada saat presentasi dengan cara mempresentasikan satu persatu subab yang ada pada kartu secara rinci dan terstruktur sesuai dengan kreasi kelompoknya, misalnya dalam menyampaikan materi kerajaan Hindhu-Budha dapat menghubungkan secara kronologis berdasarkan waktu berdirinya yaitu dalam siklus 1 siswa menyusun kartu dari materi kerajaan

Kutai, Tarumanegara, Mataram kuno yang disertai penjelasan dan dapat membedakan ciri kerajaan satu dengan yang lainnya.

Sedangkan pada indikator keterampilan menilai diri lebih cenderung terlihat dari bagaimana siswa mempertahankan pendapatnya dengan alasannya yang jelas berdasar sudut pandangnya. Keterampilan ini dinilai dari hasil kerja meringkas siswa dan berpresentasi. Contohnya ketika siswa belajar kelompok, siswa telah dapat bekerja sama dengan baik sesuai perannya sehingga tidak hanya mengandalkan teman. Selain itu, siswa mau mendengarkan kritik dan saran dari temannya. Pada siklus1, indikator ini dalam kriteria baik dengan persentase 71%.

Pada siklus 2, terjadi peningkatan nilai kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat dengan nilai observasi pada siklus 1 rata – rata setiap indikator kreativitasnya sebesar 66% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 73%. Secara rinci nilai indikator kreativitas siswa pada siklus 2 yaitu keterampilan berpikir lancar dari 57% menjadi 74%, keterampilan berpikir luwes dari 70% menjadi 71%, keterampilan berpikir orisinal dari 60% menjadi 69%, keterampilan memperinci dari 71% menjadi 81%, dan keterampilan menilai diri dari 71% menjadi sebesar 72%.

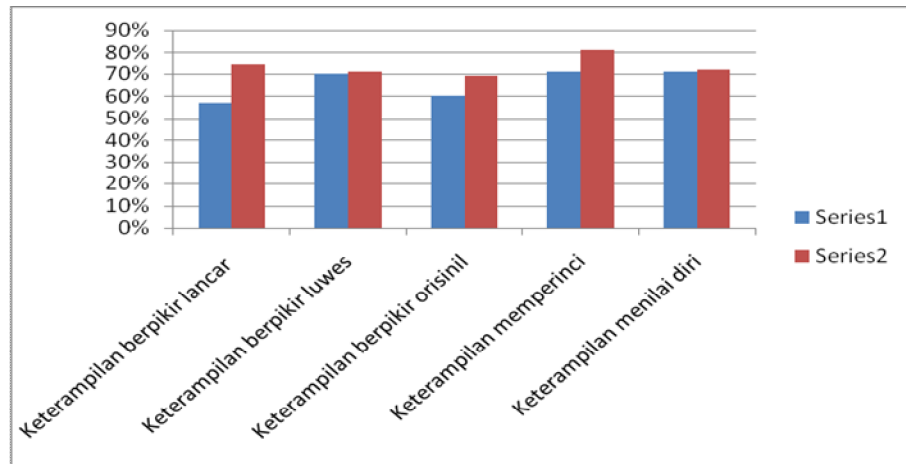
Peningkatan kreativitas siswa yang paling banyak terjadi pada siklus kedua yaitu pada indikator keterampilan berpikir lancar yang dari kriteria sedang dengan persentase 57% menjadi baik dengan persentase 74%. Hal ini terjadi karena variasi pada fase pembentukan kelompok

menjadikan setiap siswa lebih aktif dan dapat mengeluarkan ide – ide kreatifnya sehingga dalam mengerjakan tugas kelompok, dominasi pengerjaan tugas oleh siswa sudah berkurang. Pada presentasi pun sudah banyak siswa yang mengeluarkan gagasannya. Jika dilihat dengan tabel kreativitas siswa pada tiap siklus yaitu sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Keseluruhan Observasi Kreativitas Siswa

Aspek	Indikator	Hasil Observasi Siklus	
		1	2
Kreativitas Siswa	Keterampilan berpikir lancar	57%	74%
	Keterampilan berpikir luwes	70%	71%
	Keterampilan berpikir orisinil	60%	69%
	Keterampilan memperinci	71%	81%
	Keterampilan menilai diri	71%	72%
Rata - rata		66%	73%

Sedangkan dengan diagram kreativitas siswa, perbandingan kreativitas siswa pada siklus 1 dengan siklus 2 dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Hasil Observasi Kreativitas Siswa

Diagram tersebut menunjukkan bahwa kreativitas mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini menunjukkan perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 telah berhasil. Sedangkan jika dilihat dari nilai tiap siswa, presentase frekuensi kreativitas siswa dapat dilihat sebagai berikut:

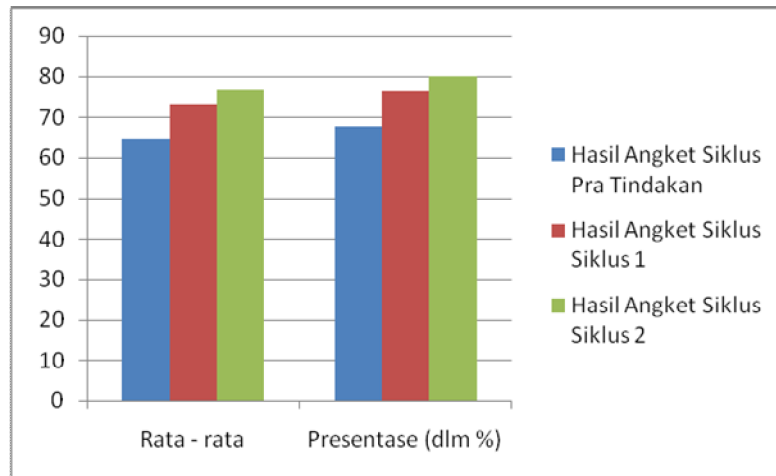
Tabel 19. Kriteria Nilai Kreativitas Siswa

ASPEK	KRITERIA	Hasil Observasi Siklus			
		Siklus 1		Siklus 2	
		Frek	Pers	Frek	Pers
Kreativitas Siswa	Baik Sekali	3	9%	6	18%
	Baik	14	43%	23	71%
	sedang	13	40%	3	9%
	kurang	1	3%	0	0
	kurang sekali	0	0	0	0

Dari hasil angket menunjukan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran IPS dengan model *card sort* sesuai dengan yang diharapkan karena dapat menunjukan peningkatan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Pembagian angket dilakukan pada pra tindakan dan akhir tiap siklus. Angket bertujuan untuk membandingkan hasil observasi peneliti dengan apa yang dialami siswa dengan sudut pandangnya sendiri.

Dengan angket, peningkatan motivasi dapat dilihat dari pra tindakan hingga siklus ke-2. Rata – rata keseluruhan nilai tiap indikator mengalami peningkatan meskipun peningkatan tersebut tidak selalu terjadi pada tiap indikatornya. Pada pra tindakan, rata – rata motivasi belajar siswa menunjukan angka 67%, siklus 1 76%, dan siklus ke 2 80%. Peningkatan paling signifikan terjadi pada pra tindakan ke siklus 1. Hal ini memperlihatkan perbedaan motivasi belajar siswa dengan model ceramah tanya jawab dan dengan model *card sort*.

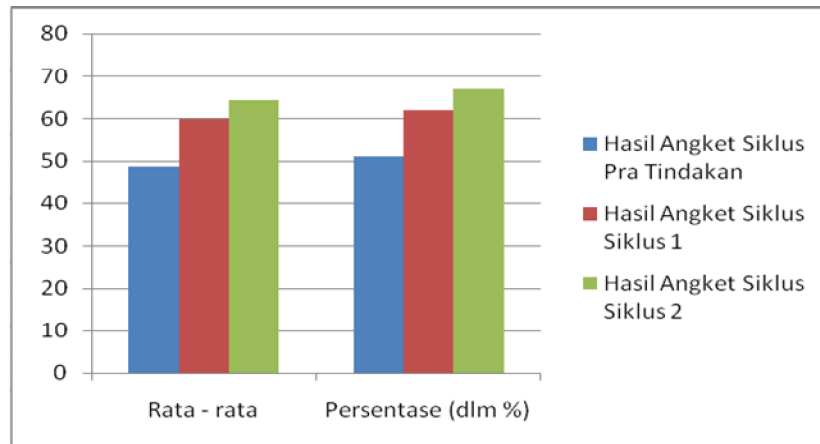
Melihat hasil angket repon siswa, pada saat pra tindakan yang menggunakan model pembelajaran ceramah dan tanya jawab, motivasi belajar siswa sudah menunjukan kriteria baik, namun pada kenyataannya menurut pengamatan, siswa tidak menunjukan motivasi dalam dirinya tersebut ke dalam tindakan seperti yang ditemui dalam observasi dengan kurang seriusnya siswa, raut muka yang jenuh, dan tidak tertarik untuk menjawab dan berpendapat. Jika dilihat dengan diagram angket motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Diagram tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dengan menggunakan angket respon siswa dari pra tindakan hingga siklus 2.

Hal senada juga terlihat pada kreativitas siswa yang mengalami peningkatan. Kreativitas siswa berdasarkan respon siswa masih kurang pada saat pra tindakan dengan angka 51%. Pada siklus 1 mengalami peningkatan dengan rata – rata menjadi 62%. Sedangkan pada siklus 2, meningkat menjadi 67%. Hal ini menunjukkan bahwa model *card sort* yang telah diterapkan berhasil memunculkan kreativitas siswa. Apabila dilihat dengan diagram angket kreativitas siswa ialah sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Hasil Angket Kreativitas Siswa

Berdasarkan diagram di atas, angket respon siswa menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan dilihat dari pra tindakan hingga siklus ke-2.

Berdasarkan data empiris dan hasil analisis dapat diambil sebuah kesimpulan. Penerapan model *card sort* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMP N 3 Gedangsari kelas VII A.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan di kelas VII A SMP N 3 Gedangsari masih memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

1. Keadaan ruang kelas kurang mendukung untuk penerapan model pembelajaran *active learning* yang mengandung unsur permainan,

interaksi dan kerjasama siswa seperti model *card sort* sehingga demi terlaksananya pembelajaran yang efektif harus memakan waktu untuk penataan meja kursi.

2. Keterbatasan waktu di tiap pertemuan menjadikan pengamatan terhadap kreativitas siswa memerlukan dua pertemuan agar kemunculan dari tiap aspek kreativitas dapat diamati dengan baik.

D. Pokok – pokok Temuan

Data-data dari lapangan diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, angket dan catatan lapangan . Berdasarkan data penelitian yang diperoleh beberapa pokok temuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan model *card sort* dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa kelas VII A SMP Negeri Gedangsari tahun ajaran 2011/2012.
2. Diperlukan kecermatan dan waktu yang lama untuk menilai kreativitas siswa sehingga memerlukan dua kali pertemuan pelajaran.

Fase pemebentukan kelompok pada penerapan model *card sort* lebih dapat memperlihatkan kreativitas individu siswa jika dibentuk oleh siswa sendiri dibanding dibentuk oleh guru sejak awal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian, maka dalam pembahasan bab terakhir ini peneliti akan memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas VII A SMP Negeri 3 Gedangsari mengalami peningkatan setelah dilakukan penerapan model *card sor*.
2. Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian penerapan model *card sort* untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMP N 3 Gedangsari, aspek motivasi belajar yang diamati mengalami peningkatan motivasi belajar dengan rata-rata yang diperoleh dari lima indikator motivasi belajar pada pra tindakan sebesar 47 % meningkat menjadi 81% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 91% pada siklus 2. Sedangkan aspek kreativitas siswa juga mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh dari lima indikator kreativitas siswa pada siklus 1 sebesar 66% dan meningkat menjadi 73% pada siklus 2.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, perlu kiranya peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Siswa kelas VII A SMP N 3 Gedangsari menunjukkan tanggapan yang baik setelah dilaksanakan model pembelajaran *card sort*. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran tersebut pada pembelajaran selanjutnya.
2. Model pembelajaran *card sort* dapat diterapkan sebagai salah satu strategi untuk memotivasi belajar dan memunculkan kreativitas siswa khususnya pada pembelajaran IPS.
3. Peneraan model *card sort* dalam pembelajaran hendaknya direncanakan dengan baik dan dilakukan dengan pengelolaan waktu yang tepat sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai tahapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchori Alma. (2007) *Kewirausahaan Untuk Mahasiswa dan Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Dedi Supriyadi. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwi Siswoyo, dkk. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hamzah B. Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi aksara
- Hisyam Zaini, Bambang Munthe, Sekar Ayu Aryani. (2004). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga.
- I Gede Widja. (1988). *Dasar – Dasar Pengembangan Strategi Serta Model Pengajaran Sejarah*. Jakarta : Dekdikbud
- Johnson, Elaine, B. (2009). *Contextual Teaching & Learning ; Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*. (Alih Bahasa: Ibnu Setiawan). Bandung: Mizan Learning Centre.
- Lexy J. Moleong. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Milles, Mathew B. dan Hubberman, A. Michael. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Tentang Metode – Metode Baru*. Penerjemah, Tjetjep Rohidin. Jakarta: UI-Press.
- Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh. 1998/1999. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Dekdikbud. Ditjen. Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- M. N. Somantri. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Rosda Karya.
- Moh. Ali (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: LKIS
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. (2005). *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

- Muhammad Dimiyati. (1989). *Pengajaran Ilmu – Ilmu Sosial Di Sekolah : Bagian Integral Sistem Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyasa, E. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslimin Ibrahim dan Muhammad Nur. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nana Syaodikh Sukmadinata. (1990). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Ngalim M. Purwanto, (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Nur Eti Rahmawati. (2009). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Teams Game Tournament (TGT) dalam Proses Pembelajaran Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Berwirausaha Siswa Kelas X Di SMK N 1 Jatinegoro Tahun Ajaran 2008/2009. *Skripsi*: FISE UNY.
- Oemar Hamalik. (2002). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Resthie Paramitha Hapsari. (2009). Peningkatan Keaktifan dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas X Administrasi Perkantoran 3 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2009/ 2010. *Skripsi*: FISE UNY.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M.. (2004). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- .(2004). *Mengenal Sejarah*. Yogyakarta: BIGRAF Publishing.
- Silberman, Melvin. (2009). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Alih Bahasa: Sarjuli). Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , Suhardjono, & Supardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Udin Saripudin. (1989). *Konsep Dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial Di Sekolah Menengah*. Jakarta: LPTK.
- Undang - Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utami Munandar. (1997). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasrana Indonesia.
- Wina Sanjaya. (2005). *Pembelajaran dalam Implementasi kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- , (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

Lampiran 1.1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester	: VII/2
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit
Standar Kompetensi	: 5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Buddha sampai masa Kolonial Eropa
Kompetensi Dasar	: 5.1 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan Hindu-Buddha serta peninggalan peninggalannya
Indikator	: • Mendeskripsikan perkembangan agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Asia • Mendeskripsikan Perkembangan Masyarakat, Kebudayaan, dan Pemerintahan pada Masa Hindu-Buddha di Indonesia • <i>Mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan tindakan rasa kebersamaan dalam menyebarkan agama.</i>

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan dapat :

1. Mendeskripsikan proses masuk agama Hindu-Budha
2. Mendeskripsikan berkembangnya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia;
3. *Mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan tindakan rasa kebersamaan dalam menyebarkan agama.*

B. Materi Pembelajaran

1. Daerah yang di pengaruhi unsur Hindu dan Buddha.

2. Perkembangan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan peninggalan sejarahnya.

C. Model Pembelajaran

1. *Card Sort*

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apersepsi : guru menanyakan pelajaran yang telah lalu mengenai perkembangan agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Asia. 2) Motivasi : guru menjelaskan arti pentingnya mempelajari topik ini dengan menjelaskan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. 	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Eksplorasi : <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran. • Guru memberi penjelasan singkat mengenai materi pembelajaran, yaitu Kronologi perkembangan kerajaan Kutai, Tarumanegara dan Mataram Kuno. • Siswa diberi penjelasan mengenai model pembelajaran yang akan diterapkan, yaitu model <i>Card Sort</i>. 2) Elaborasi : <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam kelompok belajar, setiap kelompok 4 siswa. • Siswa dibagikan lembaran kartu secara acak kepada siswa dan memberikan penjelasan cara menyusun atau mengelompokkan kartu yang di dalamnya terdapat kata kunci materi kronologi perkembangan kerajaan Kutai, Tarumanegara dan Mataram Kuno (<i>Card Short</i>). 	<p>5 menit</p> <p>50 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing kelompok belajar pada saat berdiskusi, mengamati dan melakukan penilaian minat belajar dan kreativitas siswa yang muncul dari keaktifanya. • Siswa bertanya jawab dengan temannya, bagaimana cara mengurutkan kartu dengan benar • Siswa dibimbing untuk menyajikan hasil kerjanya didepan kelas secara kelompok. • Antara kelompok saling menanggapi. <p>3) Konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan komentar hasil presentasi dan member penguatan. • Bersama siswa meluruskan, dan memberikan kesimpulan terkait setiap materi yang dibahas. • Pertanyaan kepada siswa sebagai penguatan dari hasil pembelajaran. 	10 menit
3.	<p>Penutup</p> <p>1) Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi hasil pembelajaran yang telah berjalan.</p>	5 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Muh. Nurdin, S.W. Warsito, Muh. Nursa'ban. (2008). *Mari Belajar IPS 1 Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
2. Buku sejarah lain yang relevan.
3. Media kartu materi model pembelajaran *Card Sort*
4. Gambar candi, arca, stupa, prasasti, lingga yoni
5. Internet

F. Penilaian

Penilaian kreativitas siswa

Lampiran 1.2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial Sejarah
Kelas/Semester	: VII/2
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit
Standar Kompetensi	: 5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Buddha sampai masa Kolonial Eropa
Kompetensi Dasar	: 5.1 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan Hindu-Buddha serta peninggalan - peninggalannya
Indikator	: <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kronologi perkembangan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan peninggalan sejarahnya • <i>Dengan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia medeskripsikan kejayaan bangsa Indonesia dengan peradaban yang sangat tinggi.</i>

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan dapat :

1. menyusun kronologi perkembangan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan peninggalan sejarahnya;
2. Mengidentifikasi raja-raja Sriwijaya, Singosari, Majapahit.
3. *Dengan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia medeskripsikan kejayaan bangsa Indonesia dengan peradaban yang sangat tinggi*

B. Materi Pembelajaran

1. Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan peninggalan sejarahnya.

C. Model Pembelajaran

Model Card Sort

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>1) Apersepsi : Guru menanyakan pelajaran yang lalu tentang kerajaan Mataram Kuno yang terjadi perang saudara yang akhirnya Balaputradewa pergi ke Sumatra dan menjadi raja kerajaan Sriwijaya.</p> <p>2) Motivasi : siswa dijelaskan arti pentingnya mempelajari topik ini dengan menjelaskan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa.</p>	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>4) Eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran • Siswa dijelaskan mengenai model pembelajaran yang akan digunakan. <p>5) Elaborasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam delapan kelompok, setiap kelompok terdiri atas empat orang. • Setiap kelompok membaca buku sumber. • Siswa dibagikan kartu materi. • Kelompok menyusun kartu sesuai kategori kerajaan – kerajaanya. • Bersamaan dengan menyusun kartu, setiap kelompok mendiskusikan kerajaan Sriwijaya, Singasari dan berdirinya kerajaan Majapahit;. • Guru memantau jalannya diskusi sambil memberi arahan. • Setelah selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjaannya dengan ditanggapi kelompok lain. <p>6) Konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan komentar hasil presentasi dan memberi 	<p>5 menit</p> <p>50 menit</p> <p>10</p>

	penguatan. <ul style="list-style-type: none"> • Bersama siswa meluruskan, dan memberikan kesimpulan terkait setiap materi yang dibahas. • Pertanyaan kepada siswa sebagai penguatan dari hasil pembelajaran. 	menit
3.	Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi hasil diskusi dan menyimpulkan diskusi kelompok. 2) Guru memberikan tugas untuk membaca di rumah tentang peninggalan – peninggalan kerajaan yang bercorak Hindu Budha. 	5 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Muh. Nurdin, S.W. Warsito, Muh. Nursa'ban. (2008). *Mari Belajar IPS 1 Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
2. Buku sejarah lain yang relevan.
3. Media kartu materi model pembelajaran *Card Sort*
4. Gambar candi, arca, stupa, prasasti, lingga yoni

F. Penilaian

1. Penilaian proses

Melakukan penilaian aktivitas secara individual dan kelompok.

Lampiran 1.3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial Sejarah
Kelas/Semester	: VII/2
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit
Standar Kompetensi	: 5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Buddha sampai masa Kolonial Eropa
Kompetensi Dasar	: 5.1 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan Hindu-Buddha serta peninggalan - peninggalannya
Indikator	: <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kronologi perkembangan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan peninggalan sejarahnya • <i>Dengan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia mendeskripsikan kejayaan bangsa Indonesia dengan peradaban yang sangat tinggi.</i>

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan dapat :

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan dapat :

1. Menyusun kronologi perkembangan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan peninggalan sejarahnya;
2. Dua Wangsa yang sangat berpengaruh pada masa Mataram Lama.
3. Memperdalam materi tentang Kerajaan Sriwijaya dan Majapahit.
4. *Mengungkapkan pendapat dengan rasa kebanggaan sebagai bangsa Indonesia yang memiliki rasa toleransi tinggi terhadap penganut agama.*
5. *Mendeskripsikan kegigihan Putri Pramodhawardani dalam menyatukan kekuasaan dan masyarakat Mataram Kuno.*

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan komentar hasil presentasi dan memberi penguatan. • Bersama siswa meluruskan, dan memberikan kesimpulan terkait setiap materi yang dibahas. • Pertanyaan kepada siswa sebagai penguatan dari hasil pembelajaran. 	menit
3.	<p>Penutup</p> <p>3) Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi hasil diskusi dan menyimpulkan diskusi kelompok.</p> <p>4) Guru memberikan tugas untuk membaca di rumah tentang peninggalan – peninggalan kerajaan yang bercorak Hindu Budha.</p>	5 menit

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Muh. Nurdin, S.W. Warsito, Muh. Nursa'ban. (2008). *Mari Belajar IPS 1 Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
2. Buku sejarah lain yang relevan.
3. Media kartu materi model pembelajaran *Card Sort*

F. Penilaian

1. Penilaian proses

Melakukan penilaian kreativitas secara individual dan kelompok.

Lampiran 1.4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial Sejarah
Kelas/Semester	: VII/2
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit
Standar Kompetensi	: 5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Buddha sampai masa Kolonial Eropa
Kompetensi Dasar	: 5.1 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan Hindu-Buddha serta peninggalan-peninggalannya
Indikator	: <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kronologi perkembangan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan peninggalan sejarahnya • Mengidentifikasi dan memberi contoh peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di berbagai daerah berdasarkan bukti arkeologis • <i>Dengan rasa penuh tanggung jawab dan rasa nasionalisme menjaga serta melestarikan peradaban bangsa yang sangat tinggi nilainya.</i>

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan mampu

1. Menyusun kronologi perkembangan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan peninggalan sejarahnya.
2. Mengidentifikasi ciri-ciri peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di berbagai daerah berdasarkan bukti arkeologis.
3. *Dengan rasa penuh tanggung jawab dan rasa nasionalisme menjaga serta melestarikan peradaban bangsa yang sangat tinggi nilainya.*

B. Materi Pembelajaran

1. Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan peninggalan sejarahnya.

2. Ciri-ciri peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di berbagai daerah berdasarkan bukti arkeologis.

C. Metode Pembelajaran

1. Ceramah bervariasi
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. *Inquiri*
5. Penugasan

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi : guru menanyakan ringkasan pelajaran dan meminta seseorang siswa untuk membacanya. • Motivasi : guru menampilkan gambar-gambar candi atau miniatur candi, baik Hindu maupun Buddha. 	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi peserta didik kartu media, masing - masing mendapatkan satu kartu. • Siswa diminta untuk mencermati isi dalam kartu tersebut dengan mencari informasi di buku pelajaran.. • Setelah membaca dan mencari informasi di buku pelajaran, kemudian siswa diminta membentuk kelompok sesuai kategori kartu, menurut persepsi masing - masing. • Kelompok yang terbentuk lebih cepat akan mendapat kertas untuk media menyusun kartu. • Kelompok yang merasa telah menyusun kartu dengan benar diberi kesempatan untuk persentasi. • Persentasi diikuti dengan diskusi tanya jawab. • Guru memberi penguatan terhadap hasil persentasi siswa. 	60 menit

3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan komentar, meluruskan, dan menambahkan hal - hal yang penting serta memberikan kesimpulan. • Siswa diminta untuk memberi kesimpulan dan refleksi. • Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok dan siswa yang tinggi kreativitasnya. 	10 menit
----	---	----------

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Muh. Nurdin, S.W. Warsito, Muh. Nursa'ban. (2008). *Mari Belajar IPS 1 Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
2. Buku sejarah lain yang relevan.
3. Media kartu materi model pembelajaran *Card Sort*
4. Gambar candi, arca, stupa, prasasti, lingga yoni
5. Internet

F. Penilaian

1. Penilaian proses

Melakukan penilaian Kreativitas secara individual dan kelompok.

2. Penilaian hasil

Penugasan

Lampiran 2.1. Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa

Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator yang Diamati	Pengamatan	
		ya	tidak
1	Menunjukkan minat terhadap pelajaran		
2	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik		
3	Selalu aktif dalam pelajaran		
4	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari		
5	Berusaha menghadapi kesulitan		

Lampiran 2.2. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa

Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa

NO	NIS	NAMA	Motivasi					JUM	Pers Sis (%)
			1	2	3	4	5		
1	2120	AGUS RIYANTO							
2	2121	ANGGI KUSUMAWARDHANI							
3	2122	ANNISA KUSUMA WATI							
4	2123	ASTIN NURHAYATI							
5	2124	ASTUTIK							
6	2125	AZIZ BAYU AJI							
7	2126	BENI APRILIYAN							
8	2127	DESSY NOVITASARI							
9	2128	DEWI LARASATI							
10	2129	DUNI ELSA FIRGIN							
11	2130	DWI PRASETYO							
12	2131	DWI UMIYATI							
13	2132	FREDI HERMAWAN							
14	2133	HENDRIAN PAMUNGKAS							
15	2134	INDAH NURAINI							
16	2135	ISMU NURQOLIS							
17	2136	ITA PUSPITAHAPSARI							
18	2137	JOKO DWI NURCAHYANTO							
19	2138	LIA NOVITASARI							
20	2139	LUSI SINDI PUSPITASARI							
21	2140	NIDA URROHMAH							
22	2141	NUR KHASANAH							
23	2142	RAFIKHOMSURI FURKHON							
24	2143	ROHMADI							
25	2144	SATRIA PAMUNGKAS							
26	2145	SURANTO							
27	2146	SUTARMI							
28	2147	TIANFE PUTRI KATAMI							
29	2148	TIYAN WIBOWO							
30	2149	TRI MARJOKO							
31	2150	WIDIA AYU SITI UMAIYAH							
32	2151	ERNI ARDIAN WAHYUNINGRUM							
JUMLAH									
PERSENTASE (Dalam %)									

Lampiran 2.3. Pedoman Observasi Kreativitas Siswa

Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Penilaian	
		Nilai	Kemunculan Kreativitas
1	Keterampilan berpikir lancar	0	Tidak Muncul
		1	Mengajukan pertanyaan terhadap suatu permasalahan
		2	Menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban
		3	Mempunyai banyak gagasan terhadap suatu permasalahan
2	Keterampilan berpikir luwes	0	Tidak sama sekali
		1	Memberikan penafsiran terhadap suatu permasalahan
		2	Memberikan pertimbangan terhadap suatu permasalahan
		3	Mampu mengubah arah pikir secara spontan dengan alasan rasional
3	Keterampilan berpikir orisinal	0	Tidak sama sekali
		1	Melahirkan ungkapan baru terhadap suatu permasalahan
		2	Memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain
		3	Memberikan gagasan yang berbeda dengan alasan benar dan rasional
4	Keterampilan memperinci	0	Tidak sama sekali
		1	Dapat memperinci masalah atau materi
		2	Memperinci materi disertai penjelasan yang benar
		3	Menambah detil – detil terhadap gagasan sendiri maupun orang lain.
5	Keterampilan menilai diri	0	Acuh dengan pendapat orang lain
		1	Terpengaruh terhadap orang lain
		2	Tidak mudah terpengaruh terhadap orang lain
		3	Tidak mudah terpengaruh atas dasar sudut pandangnya sendiri disertai alasan jelas dan rasional

Lampiran 2.4.Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Lembar Observasi Kreativitas Siswa

NO	NIS	NAMA	Motivasi					JUM	Pers Sis (%)
			1	2	3	4	5		
1	2120	AGUS RIYANTO							
2	2121	ANGGI KUSUMAWARDHANI							
3	2122	ANNISA KUSUMA WATI							
4	2123	ASTIN NURHAYATI							
5	2124	ASTUTIK							
6	2125	AZIZ BAYU AJI							
7	2126	BENI APRILIYAN							
8	2127	DESSY NOVITASARI							
9	2128	DEWI LARASATI							
10	2129	DUNI ELSA FIRGIN							
11	2130	DWI PRASETYO							
12	2131	DWI UMIYATI							
13	2132	FREDI HERMAWAN							
14	2133	HENDRIAN PAMUNGKAS							
15	2134	INDAH NURAINI							
16	2135	ISMU NURQOLIS							
17	2136	ITA PUSPITAHAPSARI							
18	2137	JOKO DWI NURCAHYANTO							
19	2138	LIA NOVITASARI							
20	2139	LUSI SINDI PUSPITASARI							
21	2140	NIDA URROHMAH							
22	2141	NUR KHASANAH							
23	2142	RAFIKHOMSURI FURKHON							
24	2143	ROHMADI							
25	2144	SATRIA PAMUNGKAS							
26	2145	SURANTO							
27	2146	SUTARMI							
28	2147	TIANFE PUTRI KATAMI							
29	2148	TIYAN WIBOWO							
30	2149	TRI MARJOKO							
31	2150	WIDIA AYU SITI UMAIYAH							
32	2151	ERNI ARDIAN WAHYUNINGRUM							
JUMLAH									
PERSENTASE (Dalam %)									

Lampiran 2.5. Lembar Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Pra Tindakan

Lembar Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Pra Tindakan

Nama :

No. Absen :

Berilah tanda $\sqrt{}$ pada jawaban yang sesuai dengan apa yang kamu lakukan saat belajar IPS dengan menggunakan model *Card Sort*. *Jangan khawatir jawaban kalian tidak akan mempengaruhi nilai!*

Keterangan:

SL : Selalu

J : Jarang

SR : Sering

TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	SR	J	TP
1.	Saya tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran yang diterapkan saat pembelajaran IPS				
2.	Saya berminat untuk mengikuti pembelajaran dengan model klasikal atau ceramah yang tidak bervariasi				
3	Saya dapat menjawab dengan benar setiap ditanya guru atau pun teman saat pembelajaran IPS				
4	Saya langsung menyetujui terhadap pendapat teman yang tidak sesuai dengan pemikiran saya mengenai materi pelajaran				
5.	Saya dapat menyampaikan banyak gagasan yang perlu disampaikan kepada teman atau guru				
6.	Saya tidak memperhatikan saat guru menerangkan				
7.	Saya rajin mencatat pembahasan materi pelajaran				
8.	Saya akan berusaha untuk menyelesaikan tugas dengan benar				
9.	Saya akan bertanya pada teman atau guru jika tidak paham terhadap pelajaran				
10.	Saya kesulitan untuk melaksanakan tugas dari guru dan tidak mampu mengatasinya				
11.	Saya mudah untuk bekerja sama dengan teman untuk memahami materi pelajaran				
12.	Saya merasa memiliki cara baru untuk belajar dengan lebih baik dan menyenangkan				
13.	Saya akan mencari di buku atau sumber lain untuk memahami materi				
14.	Saya ingin memperbanyak pengetahuan tentang materi IPS				
15.	Ide – ide baru saya muncul ketika memecahkan soal IPS yang				

	menjadi tugas kelompok				
16.	Saya dapat membedakan suatu hal yang memiliki ciri – ciri yang berbeda dalam materi pelajaran, misalnya perbedaan ciri agama Hindu dan Budha				
17.	Saya bisa bertukar pikiran dengan teman tentang pelajaran				
18.	Saya menyelesaikan soal dengan asal – asalan				
19.	Saya terdorong untuk memahami materi pelajaran				
20.	Saya ingin mempresentasikan hasil kerja saya jika diberi tugas kelompok dari guru				

*****Terima kasih*****

Lampiran 2.6. Lembar Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Setelah Tindakan

Lembar Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Setelah Tindakan

Nama :

No. Absen :

Berilah tanda $\sqrt{}$ pada jawaban yang sesuai dengan apa yang kamu lakukan saat belajar IPS dengan menggunakan model *Card Sort*. *Jangan khawatir jawaban kalian tidak akan mempengaruhi nilai!*

Keterangan:

SL : Selalu

J : Jarang

SR : Sering

TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	SR	J	TP
1.	Saya merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran <i>Card Sort</i>				
2.	Saya berminat untuk memilih dan memilah kartu untuk memahami materi pelajaran				
3.	Saya dapat menjawab dengan benar setiap ditanya guru atau pun teman saat pembelajaran IPS				
4.	Saya langsung menyetujui pendapat teman yang tidak sesuai dengan pemikiran saya saat pembelajaran				
5.	Saya dapat menyampaikan banyak gagasan yang perlu disampaikan kepada teman atau guru saat pembelajaran				
6.	Saya tidak memperhatikan saat guru menerangkan				
7.	Saya rajin mencatat pembahasan materi pelajaran yang penting				
8.	Saya akan berusaha untuk menyelesaikan tugas dengan benar				
9.	Saya akan bertanya pada teman atau guru jika tidak paham terhadap pelajaran				
10.	Saya kesulitan untuk melaksanakan tugas dalam model <i>Card Sort</i> dan tidak mampu mengatasinya				
11.	Saya mudah untuk bekerja sama dengan teman untuk memahami materi pelajaran saat menyusun kartu				
12.	Saya merasa memiliki cara baru untuk belajar dengan lebih baik dan menyenangkan ketika belajar dengan <i>Card Sort</i>				
13.	Saya akan mencari di buku atau sumber lain untuk memahami materi				
14.	Saya ingin memperbanyak pengetahuan tentang materi IPS				
15.	Ide – ide baru saya muncul ketika memecahkan soal IPS yang				

	menjadi tugas kelompok				
16.	Saya dapat membedakan ciri – ciri kerajaan Hindhu Budha yang satu dengan yang lain				
17.	Saya bisa bertukar pikiran dengan teman tentang pelajaran dengan model pembelajaran <i>Card Sort</i>				
18.	Saya menyelesaikan soal dengan asal – asalan				
19.	Saya terdorong untuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan tidak tertinggal dengan teman atau kelompok lain				
20.	Saya ingin mempresentasikan hasil kerja saya jika diberi tugas kelompok dari guru				

Terima kasih

Lampiran 3.1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pra Tindakan

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pra Tindakan

NO	NIS	NAMA	Motivasi					JUM
			1	2	3	4	5	
1	2120	AGUS RIYANTO					1	1
2	2121	ANGGI KUSUMAWARDHANI		1		1	1	3
3	2122	ANNISA KUSUMA WATI		1		1	1	3
4	2123	ASTIN NURHAYATI		1			1	2
5	2124	ASTUTIK		1		1		2
6	2125	AZIZ BAYU AJI					1	1
7	2126	BENI APRILIYAN					1	1
8	2127	DESSY NOVITASARI	1	1		1		3
9	2128	DEWI LARASATI	1				1	2
10	2129	DUNI ELSA FIRGIN	1				1	2
11	2130	DWI PRASETYO					1	1
12	2131	DWI UMIYATI	1	1		1		3
13	2132	FREDI HERMAWAN					1	1
14	2133	HENDRIAN PAMUNGKAS	1		1		1	3
15	2134	INDAH NURAINI	1	1				2
16	2135	ISMU NUROOLIS		1			1	2
17	2136	ITA PUSPITAHAPSARI	1					1
18	2137	JOKO DWI NURCAHYANTO		1	1		1	3
19	2138	LIA NOVITASARI	1	1				2
20	2139	LUSI SINDI PUSPITASARI	1	1		1		3
21	2140	NIDA URROHMAH	1	1		1		3
22	2141	NUR KHASANAH	1	1		1		3
23	2142	RAFIKHOMSURI FURKHON				1		1
24	2143	ROHMADI	1		1	1	1	4
25	2144	SATRIA PAMUNGKAS	1			1		2
26	2145	SURANTO			1	1	1	3
27	2146	SUTARMI	1	1		1		3
28	2147	TIANFE PUTRI KATAMI	1	1		1	1	4
29	2148	TIYAN WIBOWO				1	1	2
30	2149	TRI MARJOKO		1		1	1	3
31	2150	WIDIA AYU SITI UMAIYAH	1		1	1	1	4
32	2151	ERNI ARDIAN WAHYUNINGRUM	1				1	2
JUMLAH			17	16	5	17	20	75
PERSENTASE (Dalam %)			53	50	16	53	63	46.9

Lampiran 3.2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 1

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 1

NO	NIS	NAMA	Motivasi					JUM
			1	2	3	4	5	
1	2120	AGUS RIYANTO		1		1	1	3
2	2121	ANGGI KUSUMAWARDHANI	1	1	1		1	4
3	2122	ANNISA KUSUMA WATI	1	1		1	1	4
4	2123	ASTIN NURHAYATI	1	1	1		1	4
5	2124	ASTUTIK	1	1	1	1	1	5
6	2125	AZIZ BAYU AJI	1	1	1		1	4
7	2126	BENI APRILIYAN			1	1	1	3
8	2127	DESSY NOVITASARI	1	1	1	1	1	5
9	2128	DEWI LARASATI	1	1	1		1	4
10	2129	DUNI ELSA FIRGIN	1	1		1	1	4
11	2130	DWI PRASETYO	1		1		1	3
12	2131	DWI UMIYATI	1	1	1	1		4
13	2132	FREDI HERMAWAN	1	1		1		3
14	2133	HENDRIAN PAMUNGKAS	1	1	1	1	1	5
15	2134	INDAH NURAINI	1	1		1		3
16	2135	ISMU NURQOLIS	1	1		1	1	4
17	2136	ITA PUSPITAHAPSARI	1	1		1		3
18	2137	JOKO DWI NURCAHYANTO	1	1	1	1	1	5
19	2138	LIA NOVITASARI	1	1			1	3
20	2139	LUSI SINDI PUSPITASARI	1		1		1	3
21	2140	NIDA URROHMAH	1		1		1	3
22	2141	NUR KHASANAH	1	1	1	1	1	5
23	2142	RAFIKHOMSURI FURKHON	1	1	1	1	1	5
24	2143	ROHMADI	1	1	1	1	1	5
25	2144	SATRIA PAMUNGKAS	1	1	1	1	1	5
26	2145	SURANTO	1	1	1	1	1	5
27	2146	SUTARMI	1	1	1		1	4
28	2147	TIANFE PUTRI KATAMI	1	1	1		1	4
29	2148	TIYAN WIBOWO	1	1		1	1	4
30	2149	TRI MARJOKO	1	1		1	1	4
31	2150	WIDIA AYU SITI UMAIYAH	1	1	1	1	1	5
32	2151	ERNI ARDIAN WAHYUNINGRUM	1	1		1	1	4
JUMLAH			30	28	21	22	28	129
Persentase (Dalam %)			94	88	66	69	88	81

Lampiran 3.3. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 2

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 2

NO	NIS	NAMA	Motivasi					JUM
			1	2	3	4	5	
1	2120	AGUS RIYANTO		1		1	1	3
2	2121	ANGGI KUSUMAWARDHANI	1	1	1	1	1	5
3	2122	ANNISA KUSUMA WATI	1	1	1	1	1	5
4	2123	ASTIN NURHAYATI	1	1	1	1	1	5
5	2124	ASTUTIK	1	1	1	1	1	5
6	2125	AZIZ BAYU AJI	1	1	1	1	1	5
7	2126	BENI APRILIYAN	1	1			1	3
8	2127	DESSY NOVITASARI	1	1	1	1	1	5
9	2128	DEWI LARASATI	1	1	1	1	1	5
10	2129	DUNI ELSA FIRGIN	1		1	1	1	4
11	2130	DWI PRASETYO	1	1	1	1	1	5
12	2131	DWI UMIYATI	1	1	1	1	1	5
13	2132	FREDI HERMAWAN		1		1	1	3
14	2133	HENDRIAN PAMUNGKAS	1	1	1	1	1	5
15	2134	INDAH NURAINI	1	1	1	1	1	5
16	2135	ISMU NURQOLIS	1	1			1	3
17	2136	ITA PUSPITAHAPSARI	1	1	1	1	1	5
18	2137	JOKO DWI NURCAHYANTO	1	1	1	1	1	5
19	2138	LIA NOVITASARI	1	1	1		1	4
20	2139	LUSI SINDI PUSPITASARI	1		1	1	1	4
21	2140	NIDA URROHMAH	1	1	1	1		4
22	2141	NUR KHASANAH	1	1	1	1	1	5
23	2142	RAFIKHOMSURI FURKHON	1	1	1	1	1	5
24	2143	ROHMADI	1	1	1	1	1	5
25	2144	SATRIA PAMUNGKAS	1	1	1		1	4
26	2145	SURANTO	1	1	1	1	1	5
27	2146	SUTARMI	1	1	1	1	1	5
28	2147	TIANFE PUTRI KATAMI	1	1	1	1	1	5
29	2148	TIYAN WIBOWO	1	1		1	1	4
30	2149	TRI MARJOKO	1	1		1	1	4
31	2150	WIDIA AYU SITI UMAIYAH	1	1	1	1	1	5
32	2151	ERNI ARDIAN WAHYUNINGRUM	1	1	1	1	1	5
JUMLAH			30	30	26	28	31	145
Persentase (Dalam %)			93.8	93.8	81.3	87.5	96.9	90.6

Lampiran 3.4. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus 1

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus 1

NO	NIS	NAMA	JUM	Kreativitas					JUM	Per (%)	Kriteria
				1	2	3	4	5			
1	2120	AGUS RIYANTO	3	2	2	2	2	2	10	67	Baik
2	2121	ANGGI KUSUMAWARDHANI	4	1	2	2	2	1	8	53	Sedang
3	2122	ANNISA KUSUMA WATI	4	2	2	2	2	2	10	67	Baik
4	2123	ASTIN NURHAYATI	4	1	2	2	3	3	11	73	Baik
5	2124	ASTUTIK	5	2	1	1	3	2	9	60	Sedang
6	2125	AZIZ BAYU AJI	4	2	2	1	2	1	8	53	Sedang
7	2126	BENI APRILIYAN	3	1	2	1	1	1	6	40	Kurang
8	2127	DESSY NOVITASARI	5	2	3	2	3	3	13	87	Baik Sekali
9	2128	DEWI LARASATI	4	1	2	2	3	2	10	67	Baik
10	2129	DUNI ELSA FIRGIN	4	2	2	2	2	2	10	67	Baik
11	2130	DWI PRASETYO	3	1	2	2	2	2	9	60	Sedang
12	2131	DWI UMIYATI	4	1	2	2	3	2	10	67	Baik
13	2132	FREDI HERMAWAN	3	2	2	2	2	1	9	60	Sedang
14	2133	HENDRIAN PAMUNGKAS	5	3	2	3	2	3	13	87	Baik Sekali
15	2134	INDAH NURAINI	3	1	2	2	2	2	9	60	Sedang
16	2135	ISMU NURQOLIS	4	1	2	2	1	3	9	60	Sedang
17	2136	ITA PUSPITAHAPSARI	3	1	2	1	2	2	8	53	Sedang
18	2137	JOKO DWI NURCAHYANTO	5	2	2	2	2	2	10	67	Baik
19	2138	LIA NOVITASARI	3	2	2	2	2	2	10	67	Baik
20	2139	LUSI SINDI PUSPITASARI	3	1	2	1	2	2	8	53	Sedang
21	2140	NIDA URROHMAH	3	1	2	2	2	2	9	60	Sedang
22	2141	NUR KHASANAH	5	2	2	2	3	2	11	73	Baik
23	2142	RAFIKHOMSURI FURKHON	5	2	2	2	2	3	11	73	Baik
24	2143	ROHMADI	5	3	3	2	2	3	13	87	Baik Sekali
25	2144	SATRIA PAMUNGKAS	5	1	2	2	2	3	10	67	Baik
26	2145	SURANTO	5	2	2	2	2	3	11	73	Baik
27	2146	SUTARMI	4	2	2	1	2	2	9	60	Sedang
28	2147	TIANFE PUTRI KATAMI	4	1	2	1	2	3	9	60	Sedang
29	2148	TIYAN WIBOWO	4	2	2	2	2	1	9	60	Sedang
30	2149	TRI MARJOKO	4	3	2	2	2	2	11	73	Baik
31	2150	WIDIA AYU SITI UMAIYAH	5	3	3	3	2	2	13	87	Baik Sekali
32	2151	ERNI ARDIAN WAHYUNINGRUM	4	2	3	1	2	2	10	67	Baik
JUMLAH			129	55	67	58	68	68	316		
Persentase (Dalam %)			81	57	70	60	71	71	66		

Lampiran 3.5. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus 2

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus 2

NO	NIS	NAMA	Kreativitas					JUM	Skor	Per (%)	Kriteria
			1	2	3	4	5				
1	2120	AGUS RIYANTO	1	2	2	2	2	9	6	60	Sedang
2	2121	ANGGI KUSUMAWARDHANI	3	2	2	2	1	10	6.7	67	Baik
3	2122	ANNISA KUSUMA WATI	3	2	2	2	1	10	6.7	67	Baik
4	2123	ASTIN NURHAYATI	2	3	2	3	3	13	8.7	87	Baik Sekali
5	2124	ASTUTIK	3	2	2	3	2	12	8	80	Baik
6	2125	AZIZ BAYU AJI	3	2	2	2	1	10	6.7	67	Baik
7	2126	BENI APRILIYAN	1	2	1	2	2	8	5.3	53	Sedang
8	2127	DESSY NOVITASARI	3	3	2	3	3	14	9.3	93	Baik Sekali
9	2128	DEWI LARASATI	2	2	2	3	2	11	7.3	73	Baik
10	2129	DUNI ELSA FIRGIN	2	2	2	2	2	10	6.7	67	Baik
11	2130	DWI PRASETYO	1	2	2	2	2	9	6	60	Sedang
12	2131	DWI UMIYATI	2	2	2	2	2	10	6.7	67	Baik
13	2132	FREDI HERMAWAN	2	2	2	3	1	10	6.7	67	Baik
14	2133	HENDRIAN PAMUNGKAS	3	2	3	3	3	14	9.3	93	Baik Sekali
15	2134	INDAH NURAINI	2	2	2	3	2	11	7.3	73	Baik
16	2135	ISMU NURQOLIS	2	2	2	3	2	11	7.3	73	Baik
17	2136	ITA PUSPITAHAPSARI	2	2	2	3	2	11	7.3	73	Baik
18	2137	JOKO DWI NURCAHYANTO	2	3	2	2	2	11	7.3	73	Baik
19	2138	LIA NOVITASARI	2	2	2	3	2	11	7.3	73	Baik
20	2139	LUSI SINDI PUSPITASARI	2	2	2	2	2	10	6.7	67	Baik
21	2140	NIDA URROHMAH	2	2	2	2	2	10	6.7	67	Baik
22	2141	NUR KHASANAH	2	2	2	2	2	10	6.7	67	Baik
23	2142	RAFIKHOMSURI FURKHON	3	2	3	2	3	13	8.7	87	Baik Sekali
24	2143	ROHMADI	3	3	2	2	3	13	8.7	87	Baik Sekali
25	2144	SATRIA PAMUNGKAS	2	2	2	2	2	10	6.7	67	Baik
26	2145	SURANTO	3	2	2	2	3	12	8	80	Baik
27	2146	SUTARMI	2	2	2	2	3	11	7.3	73	Baik
28	2147	TIANFE PUTRI KATAMI	2	2	2	2	3	11	7.3	73	Baik
29	2148	TIYAN WIBOWO	2	2	2	2	2	10	6.7	67	Baik
30	2149	TRI MARJOKO	2	2	2	2	2	10	6.7	67	Baik
31	2150	WIDIA AYU SITI UMAIYAH	3	3	3	2	3	14	9.3	93	Baik Sekali
32	2151	ERNI ARDIAN WAHYUNINGRUM	2	2	2	2	2	10	6.7	67	Baik
JUMLAH			71	69	66	74	69	349	233		
Persentase (Dalam %)			74	72	69	77	72	73			

Lampiran 3.6. Hasil Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Pra Tindakan

Hasil Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Pra Tindakan

No	Nomor Butir																				Jum
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	2	3	42
2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	27
3	3	1	1	1	1	2	3	2	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	3	1	33
4	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	3	3	2	2	1	2	3	2	36
5	3	2	1	2	0	3	2	2	1	2	2	1	1	3	1	1	2	2	3	2	36
6	3	2	1	1	2	2	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	35
7	3	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	3	3	1	1	3	3	2	36
8	3	1	1	2	0	3	2	2	1	2	2	1	1	3	2	3	2	2	3	2	38
9	2	2	1	0	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	3	1	3	2	3	2	37
10	3	1	1	2	1	3	2	3	1	2	1	1	1	3	3	1	1	3	2	3	38
11	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	36
12	2	1	1	2	1	2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	35
13	3	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	3	1	3	2	2	1	1	3	1	37
14	3	1	1	2	1	2	2	3	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	3	35
15	2	1	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	40
16	2	3	1	1	2	3	2	2	1	2	2	1	3	3	2	1	3	2	2	2	40
17	2	1	1	2	1	2	2	3	1	1	2	2	2	3	3	2	3	1	3	3	40
18	2	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	1	3	2	0	2	3	2	3	40
19	3	1	1	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	3	2	1	1	3	2	3	42
20	3	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	36

21	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	31
22	2	0	0	2	0	2	2	3	1	1	1	0	0	1	1	0	1	2	2	3	24
23	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	1	1	2	3	2	1	2	2	3	2	37
24	3	2	2	1	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	1	3	3	1	37
25	1	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	3	3	2	1	2	1	2	3	1	37
26	3	0	1	2	1	3	1	3	1	2	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1	37
27	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	38
28	2	1	1	2	1	2	2	3	2	2	1	0	1	2	2	1	1	1	3	2	32
29	2	1	1	3	1	2	2	2	2	1	1	0	1	2	1	0	1	1	1	2	27
30	3	0	1	3	1	2	2	3	1	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	36
31	2	1	1	2	1	2	2	3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	1	27
32	1	2	1	1	1	1	1	3	3	3	1	3	3	2	0	0	0	1	2	1	30
JU M	75	43	34	57	34	66	62	81	44	55	53	46	56	79	56	44	45	64	76	62	1132

Lampiran 3.7. Daftar Nilai Observasi Motivasi dan Kreativitas Siswa Siklus 1

Daftar Nilai Observasi Motivasi dan Kreativitas Siswa Siklus 1

No	Nomor Butir																				Jum
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	52
2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	34
3	1	2	1	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	3	1	1	1	3	1	1	31
4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3	49
5	3	3	1	3	1	3	1	3	2	1	1	3	3	3	1	2	2	2	3	3	44
6	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	3	3	2	3	46
7	3	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	3	1	2	2	2	1	1	40
8	3	3	1	2	2	3	2	3	1	2	2	1	3	3	1	2	3	2	1	2	42
9	3	3	1	0	1	2	3	3	1	2	3	3	0	1	1	1	1	3	2	1	35
10	3	2	1	2	3	3	2	3	1	3	2	3	1	3	1	2	1	3	3	3	45
11	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	38
12	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	41
13	2	2	1	2	1	2	2	3	1	1	2	2	1	3	3	3	1	2	2	1	37
14	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	46
15	3	3	2	2	1	2	2	3	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	40
16	3	2	1	3	2	2	1	2	2	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	37
17	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	1	48
18	3	3	2	1	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	49
19	3	3	1	3	2	2	3	3	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	1	48
20	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	35
21	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	0	2	2	1	1	2	2	1	1	32

22	3	2	1	3	1	2	3	3	2	1	3	3	1	2	2	1	1	2	2	3	41
23	2	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	3	3	2	1	2	2	1	1	34
24	3	3	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	51
25	3	3	1	2	1	2	3	2	0	2	3	0	3	3	3	3	2	1	3	2	42
26	3	3	2	3	1	2	1	3	3	3	3	3	1	3	1	1	2	2	2	1	43
27	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	40
28	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	1	41
29	3	3	1	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	1	2	3	2	1	2	38
30	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	52
31	3	2	1	3	1	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	36
32	3	3	1	3	2	2	2	3	3	1	1	3	2	3	3	1	1	3	1	3	44
Jum	86	82	46	65	48	71	73	80	57	69	69	63	62	82	55	57	64	74	65	63	1331

Lampiran 3.8. Hasil Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Setelah Tindakan Siklus 2

Hasil Angket Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa Setelah Tindakan Siklus 2

No	Nomor Butir																				Jum
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	2	2	2	1	3	1	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	3	1	3	45
2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	42
3	3	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	3	1	2	1	3	1	2	41
4	3	3	1	3	1	2	2	3	1	2	3	3	3	3	2	1	3	2	3	1	45
5	3	3	1	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	53
6	3	2	2	2	1	3	1	3	1	2	3	2	3	2	1	2	3	3	1	3	43
7	3	3	2	3	1	2	3	3	1	2	3	1	2	3	1	2	2	2	2	1	42
8	2	3	1	1	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
9	1	3	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	3	2	1	34
10	3	2	1	2	3	3	2	3	1	2	1	1	1	3	3	2	3	3	3	3	45
11	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	34
12	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	1	2	2	2	3	42
13	2	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	1	3	3	2	1	2	2	1	37
14	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	47
15	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	40
16	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	39
17	3	3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	49
18	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	51
19	3	3	1	2	1	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	49
20	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	37
21	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	1	1	3	1	2	2	2	2	1	38
22	3	2	1	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1	46
23	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	2	2	49

24	3	3	1	2	1	3	2	3	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	3	2	47
25	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	42
26	3	3	1	3	1	3	2	3	3	2	1	1	2	2	1	3	1	3	3	1	42
27	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1	1	2	2	2	1	40
28	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	2	46
29	3	2	1	3	1	1	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	42
30	3	3	2	1	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	52
31	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	46
32	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1	3	1	3	2	3	53
Jum	87	81	55	71	57	76	71	84	66	69	70	66	68	84	61	65	68	77	72	61	1409

Lampiran 3.9. Format Catatan Lapangan

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan ke- :

Note :

.....


.....

.....

.....

.....

Lampiran 4. Materi Media *Card Sort***Pertemuan 1 siklus 1**

<p>Kerajaan tertua di Indonesia, berdiri sekitar tahun 400-500 masehi</p>	<p>Raja Mulawarman</p>
<p>Kudungga</p>	<p>Penganut Hindu Syiwa</p>
<p>Yupa</p>	<p>Sebagai persinggahan kapal-kapal yang menempuh perjalanan melalui selat makassar</p>
	<p>Asmawarman</p>

<p>Prasasti Ciaruteun, Prasasti Pasir Koleangkak atau Prasasti Jambu, Prasasti Kebon Kopi</p>	<p>Prasasti Tugu, Prasasti Pasir Awi, Prasasti Muara Cianten, dan Prasasti Cidanghiang /Lebak</p>
<p>To-lo-mo</p>	<p>Purnawarman</p>
<p>penggalan Sungai Candrabaga</p>	<p>Penggalan Sungai Gomati</p>
<p>Raja Panangkaran</p>	<p>Balaputradewa (Pewaris tahta simaratunga yg kalah perang saudara)</p>

<p>Terjadi perpecahan, menjadi Dinasti Syailendra dan Sanjaya</p>	<p>Raja Samaratunga, memerintah kerajaan ini yang bagian selatan</p>
<p>Candi Borobudur dibangun pada saat pemerintahan Raja Samaratunga</p>	<p>Rakai Pikatan (dibawahnya kerajaan ini disatukan kembali)</p>
<p>Candi Prambanan (Candi Hindu yg didirikan Rakai Pikatan)</p>	<p>Candi Prambanan (Candi Hindu yg didirikan Rakai Pikatan)</p>

Pertemuan 2 Siklus 1

<p>Kedukan Bukit, Talang Tuo, Palas Pasemah, Kota Kapur, Karang Berahi, dan Nalanda (India).</p>	<p>Balaputradewa</p>
<p>Berhasil di bidang Maritim</p> <p>Menguasai Selat Malaka, Selat Sunda, Semenanjung Malaya, dan sebagainya.</p>	<p>Menguasai perdagangan di wilayah perairan Asia Tenggara</p>
<p>Menjadi pusat agama Buddha Mahayana di Asia Tenggara</p>	<p>Masa Kejayaan Pada abad 7 & 8</p>
<p>Masa Keruntuhan Abad ke 12</p>	<p>Diserang kerajaan Golamandala dari India, Terdesak dari dua jurusan, yaitu Kerajaan Thailand dan Kerajaan Singosari Banyak raja-raja taklukan yang melepaskan diri, kemunduran ekonomi</p>

Kertanegara

**Pemberontakan
Jayakatwang**

Pada Kejayaanya berhasil menguasai seluruh Jawa, Madura, Bali, Nusa Tenggara, Kalimantan, Sulawesi, Maluku, Melayu, dan Semenanjung Malaya.

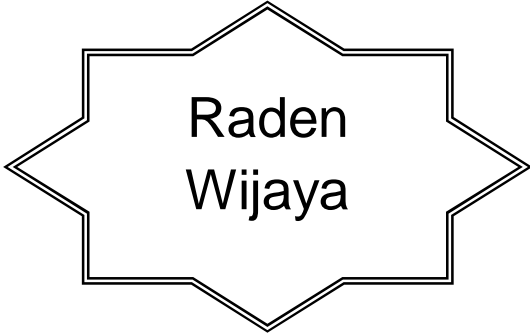
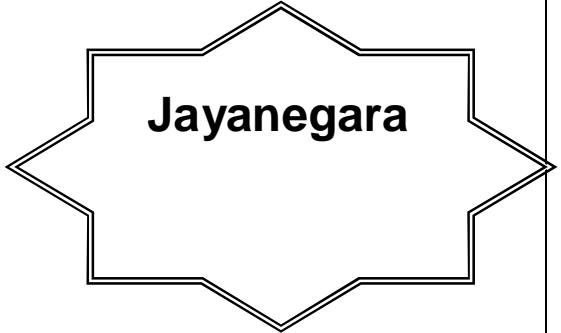
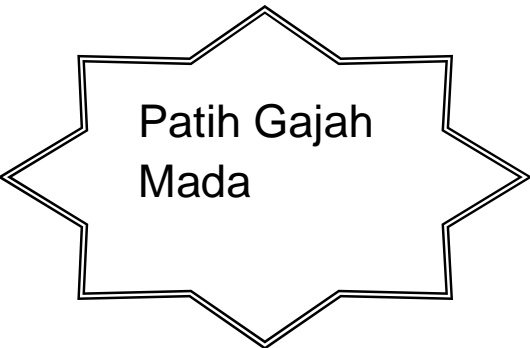
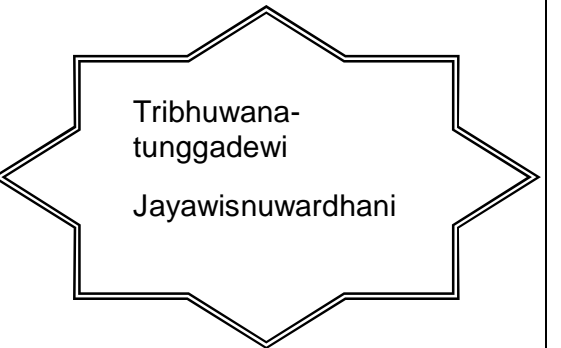
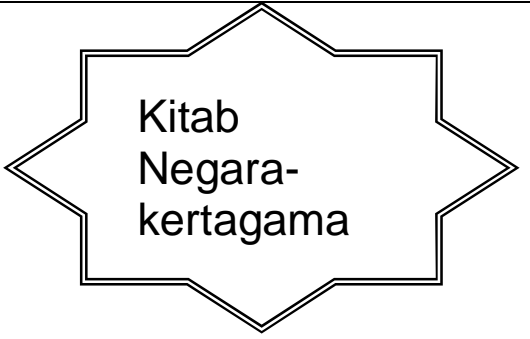
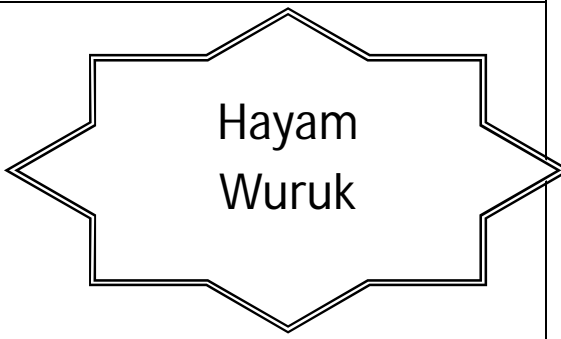
Anusopati

Ken Arok

**Runtuh sekitar
tahun 1292**

Tohjaya

**Ranggawuni/
Wisnuwardhana**

 <p>Raden Wijaya</p>	 <p>Jayanegara</p>
 <p>Patih Gajah Mada</p>	 <p>Tribhuwana- tunggadewi Jayawisnuwardhani</p>
 <p>Kitab Negara- kertagama</p>	 <p>Hayam Wuruk</p>

Pertemuan 1 Siklus 2

<p>Raja Sanjaya</p>	<p>Raja Panangkaran</p>
<p>Candi Borobudur dibangun pada saat pemerintahan Raja Samaratunga</p>	<p>Balaputradewa (Pewaris tahta simaratunga yg kalah perang saudara)</p>
<p>Terjadi perpecahan, menjadi Dinasti Syailendra dan Sanjaya</p>	<p>Raja Samaratunga, memerintah kerajaan ini yang bagian selatan</p>
<p>Rakai Pikatan (dibawahnya kerajaan ini disatukan kembali)</p>	<p>Candi Prambanan (Candi Hindu yg didirikan Rakai Pikatan)</p>

Prasasti

Kedukan Bukit,
Talang Tuo,
(India)

Raja

Balaputradewa

Berhasil di
bidang Maritim

Menguasai perdagangan
di wilayah perairan Asia
Tenggara

Menjadi pusat agama
Buddha Mahayana di
Asia Tenggara

Masa Kejayaan
Pada abad 7 & 8

Prasasti

Palas Pasemah,
Kota Kapur,
Karang Berahi, dan Nalanda

Penyebab keruntuhannya
antara lain; Diserang kerajaan
Golamandala dari India,
Terdesak dari dua jurusan,
yaitu Kerajaan Thailand dan
Kerajaan Singosari

Raden Wijaya	Jayanegara
Berhasil di bidang Maritim	Patih Gajah Mada
Tribhuwanatunggadewi Jayawisnuwardhani	Kitab Negarakertagama Kitab Sutasoma
Hayam Wuruk	Candi Penataran, Sawentar, Sumber Jati Tikus, Jabung, Tlagawangi dan

Pertemuan 2 Siklus 2

<p>Peninggalan Hindu Budha tersebut sangat berharga, karena hanya dari peninggalan itu kita semua dapat mempelajari apa yang sebenarnya terjadi, kapan, di mana, siapa yang berkuasa waktu itu, dan sebagainya.</p>	<p>PENINGGALAN SEJARAH BERUPA KITAB</p>
<p>Peninggalan sejarah berupa prasasti</p>	<p>Candi di Jawa Tengah Selatan dan Utara</p>
<p>Candi-candi di Jawa Timur</p>	<p>Candi-candi di luar Jawa</p>

Ket: Dibuat 6 salinan dengan warna kotak yang berbeda

Lampiran 5. Triangulasi

Triangulasi**A. Tema : kegiatan Pra Tindakan**

1. Berdasarkan Observasi

Observasi pada pra tindakan dilakukan dua kali pertemuan. Peneliti memfokuskan pengamatan pada kelas VII A dan diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Motivasi Belajar

Indikator	Hasil Observasi	Persentase
Motivasi belajar siswa	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	53%
	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	50%
	Selalu aktif dalam pelajaran	16%
	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	53%
	Berusaha menghadapi kesulitan	63%
Rata - rata		47%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata – rata tiap indikator motivasi yang diamati masih dalam kriteria kurang yaitu pada angka 47% .

b. Kreativitas Siswa

Pada pra tindakan ini, untuk kreativitas siswa belum diberikan penilaian. Peneliti hanya mengamati secara langsung dengan menggunakan catatan lapangan. Siswa kelas VII A pada umumnya masih kurang aktif untuk mengikuti pelajaran. Siswa juga hanya mengikuti semua perintah guru saja tanpa ada inisiatif untuk bertanya. Tanya jawab hanya berjalan dari guru ke siswa saja dan pertanyaan siswa mengenai pelajaran masih sangat minim.

Siswa juga tidak mengajukan pendapat jika diberi kesempatan. Cara belajar siswa pun sangat tergantung pada instruksi guru.

2. Berdasarkan Angket Respon Siswa

Dari hasil respon siswa yang didapat dari angket menunjukkan bahwa motivasi siswa sudah cukup baik yaitu pada angka 67%. Namun demikian, pada kenyataannya saat pengamatan setiap indikator motivasi siswa tersebut kurang terlihat. Sedangkan respon siswa terhadap kreativitasnya yang muncul saat pembelajaran masih dalam kriteria kurang, yaitu pada angka 51%.

3. Refleksi

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan diskusi terlebih dahulu mengenai permasalahan dalam pembelajaran IPS. Dari pernyataan yang disampaikan oleh guru mata pelajaran IPS di SMP N 4 Gedangsari, diketahui bahwa masalah dalam pembelajaran IPS di kelas VII A adalah masih kurangnya motivasi belajar siswa. Selain itu kreativitas siswa juga tidak muncul karena siswa cenderung pasif dan sangat tergantung instruksi guru. Guru juga menyampikan selama ini proses pembelajaran IPS didominasi dengan ceramah.

B. Tema : Hasil Penelitian Siklus I

1. Berdasarkan Observasi

a. Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Hasil Observasi	Persentase
Motivasi belajar siswa	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	94%
	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	88%
	Selalu aktif dalam pelajaran	66%
	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	69%
	Berusaha menghadapi kesulitan	88%
Rata - rata		81%

b. Kreativitas Siswa

ASPEK	INDIKATOR	PERSENTASE
Kreativitas Siswa	Keterampilan berpikir lancar	57%
	Keterampilan berpikir luwes	70%
	Keterampilan berpikir orisinil	60%
	Keterampilan memperinci	71%
	Keterampilan menilai diri	71%
Rata - rata		66%

2. Hasil Wawancara

a. Hasil Wawancara kepada Siswa

- 1) Siswa merasa tertarik dan senang dengan model pembelajaran yang telah digunakan.
- 2) Siswa merasa dapat berdiskusi dengan temanya.
- 3) Siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas
- 4) Siswa mempunyai keinginan untuk mempresentasikan hasil kerjanya.
- 5) Ada beberapa siswa merasa tidak nyaman dengan anggota kelompoknya karena merasa kurang akrab dan belum terbiasa berdiskusi dengan temannya tersebut.

b. Hasil Wawancara kepada Guru

- 1) Guru pernah menggunakan model yang mirip dengan card sort tapi di kelas sebelumnya dan siswa masih kurang aktif.
- 2) Menurut guru, pembelajaran seperti model card sort yang menyenangkan perlu digunakan karena dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
- 3) Dengan model card sort, kreativitas siswa dapat dilihat dari keaktifanya dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Untuk siklus selanjutnya, model card sort yang telah diterapkan, perlu lebih memunculkan kreativitas individu siswa.

3. Berdasarkan Angket Respon Siswa

a. Motivasi Belajar Siswa

Rata – rata persentase motivasi belajar siswa ialah 76%. Hal ini menunjukkan respon siswa menunjukkan motivasi belajarnya baik.

b. Kreativitas Siswa

Hasil dari angket siklus I, rata – rata kreativitas siswa yang diamati sudah dalam kriteria baik, yaitu 62%.

4. Refleksi

Berdasarkan triangulasi metode diatas, maka dapat disimpulkan pada saat pelaksanaan pembelajaran siklus I, siswa sudah mengalami peningkatan motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan minat dan keantusiasan siswa saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, dengan penerapan model *card sort*, kemunculan kreativitas siswa dapat terlihat dibanding dengan pertemuan saat pratindakan. Keaktifan siswa tersalur kedalam kreativitas saat mengikuti pembelajaran. Namun demikian, berdasar observasi dan angket respon siswa baik motivasi dan kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan. Untuk itu, dilakukan perbaikan tindakan pada siklus 2.

C. Tema : Hasil Penelitian Siklus II

1. Berdasarkan Observasi

a. Motivasi Belajar

Aspek	Indikator	Persentase
Motivasi belajar siswa	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	94%
	Keinginan menyelesaikan tugas dengan baik	94%
	Selalu aktif dalam pelajaran	81%
	Ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari	88%
	Berusaha menghadapi kesulitan	97%
Rata - rata		91%

Hasil di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masuk pada kriteria sangat baik dengan rata – rata persentase tiap indikatornya 91%.

b. Kreativitas Siswa

ASPEK	INDIKATOR	SIKLUS 2
Kreativitas Siswa	Keterampilan berpikir lancar	74%
	Keterampilan berpikir luwes	71%
	Keterampilan berpikir orisinal	69%
	Keterampilan memperinci	81%
	Keterampilan menilai diri	72%
Rata - rata		73%

Berdasarkan tabel di atas rata – rata kreativitas siswa dalam kategori baik yaitu 73%.

2. Hasil Wawancara

a. Hasil Wawancara kepada Siswa

- 1) Model pembelajaran yang telah diterapkan menarik dan menyenangkan.
- 2) Siswa dapat berdiskusi dan bekerjasama dengan temanya.
- 3) Siswa ingin menyelesaikan tugas dengan baik dan lebih cepat dari temanya.
- 4) Siswa merasa ingin menpresentasikan hasil kerjanya.
- 5) Siswa dapat bekerjasama dan bertukar pikiran dengan teman – temanya.

b. Hasil Wawancara kepada Guru

- 1) Siswa sudah mulai terbiasa dengan diskusi dan presentasi namun perlu kontrol yang lebih.
- 2) Menurut guru, pembelajaran seperti model card sort yang telah digunakan lebih menarik dan memotivasi siswa.
- 3) Kreativitas siswa lebih nampak dari sebelumnya.

4) Guru merasa perlu untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih variatif.

3. Hasil Angket Respon Siswa

a. Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket yang menunjukkan respon siswa pada siklus 2, menunjukkan rata – rata motivasi belajar siswa tiap indikatornya ialah sebesar 80%

b. Kreativitas Siswa

Rata – rata kreativitas siswa berdasarkan angket sudah dalam kategori baik yaitu 67%.

4. Refleksi

Berdasarkan triangulasi metode diatas, maka dapat disimpulkan pada saat pelaksanaan pembelajaran siklus II, telah terjadi peningkatan baik motivasi belajar dan kreativitas siswa dari siklus sebelumnya. Tidak terdapat indikator dalam kriteria kurang. Sedangkan berdasarkan triangulasi sumber dari wawancara baik dengan siswa maupun dengan guru, menurut pendapat semuanya, penerapan model *card sort* dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Oleh karena, kriteria keberhasilan telah tercapai pada siklus ini sehingga tindakan dihentikan.

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian (Foto)

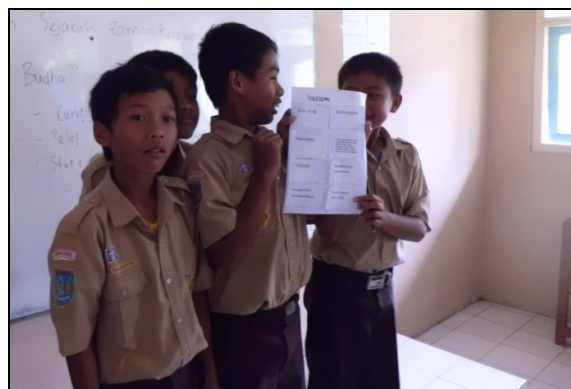
Dokumentasi Foto Siklus 1



Dokumentasi Foto Siklus 1 Pertemuan 2



Dokumentasi Foto Siklus 2 Pertemuan 1



Dokumentasi Foto Siklus 2 Pertemuan 2



Dokumentasi Foto Wawancara

