

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Kreativitas siswa

a. Kreativitas siswa

Kreativitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi dalam hidupnya. Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2012: 42-43), memaparkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya dengan cara berpikir divergen.

Seseorang yang memiliki kreativitas selalu berpikir luas dalam mengembangkan gagasannya. Potensi kreativitas yang dimiliki seseorang dapat membantu menciptakan hasil karya, baik dalam bentuk ide atau gagasan yang bermakna dan berkualitas. Menurut Utami Munandar (1992: 47), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu melalui kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang

telah ada sebelumnya. Menciptakan sesuatu tidak perlu dimulai dari hal-hal yang baru, tetapi dapat melakukan kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Salah satu hal yang dapat menentukan seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk dapat membuat kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada. Menurut Hamzah & Nurdin (2011: 154), kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis, mempunyai banyak ide, mampu menggabungkan sesuatu gagasan yang belum pernah tergabung sebelumnya dan kemampuan untuk menemukan ide untuk memecahkan permasalahan.

Kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, melainkan siswa dapat menyalurkan ide dengan membuat sesuatu yang menurutnya berbeda dari yang lain melalui kombinasi dari data atau informasi yang tersedia sebelumnya, sehingga ada kebanggaan sendiri dari siswa dalam menciptakan karyanya. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam menyiasati segala keterbatasan yang dimiliki oleh seseorang, sehingga seseorang yang telah menggunakan kreativitasnya berarti telah melatih dirinya sendiri untuk mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan juga berpeluang untuk menghasilkan sesuatu yang baru untuk memudahkan dalam kehidupannya.

Menurut Beetlestone (2011: 2), kreativitas dapat membantu seseorang dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan skil-skil seperti keingintahuan, kemampuan, menemukan,

eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar terdapat pada siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, kreativitas merupakan komponen penting dalam pembelajaran, tanpa kreativitas siswa hanya akan belajar pada tingkat kognitifnya saja, dan hal ini akan mempersempit pengetahuan siswa dalam belajar mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Guru harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman dalam pembelajaran sehingga bakat-bakat kreativitas dalam siswa dapat keluar dan menghasilkan pemahaman yang mudah dimengerti oleh siswa.

Kreativitas tidak hanya bersifat abstrak, namun juga bersifat konkrit. Guru dapat menggunakan acuan taksonomi untuk mengetahui kreativitas siswa. David R. Krathwohl (2002: 212), mengemukakan "*The taxonomy of educational objectives is a framework for classifying statements of what we expect or intend students to learn as a result of instruction*". Berdasarkan pernyataan diatas bahwa taksonomi adalah sebuah kerangka kerja untuk mengklasifikasikan apa yang diharapkan pada pembelajaran yang tujuannya untuk menginstruksikan siswa dalam belajar.

Menurut Nana Sudjana (2006: 22), mengemukakan bahwa dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: 1)

ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, 2) ranah afektif berkenaan dengan sikap, 3) ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga taksonomi tersebut tidak dapat berdiri sendiri secara terpisah satu dengan yang lain namun saling berhubungan satu sama lain.

Taksonomi pada ranah kognitif meliputi enam jenjang, yaitu: 1) mengingat (*remembering*) merupakan kemampuan menyebutkan kembali informasi atau pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan; 2) memahami (*understanding*) merupakan kemampuan memahami intruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram; 3) menerapkan (*applying*) merupakan kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu; 4) analisis (*analyzing*) merupakan kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh; 5) menilai (*evaluating*) merupakan kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu; 6) mencipta (*creating*) merupakan kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal (Atwi Suparman, 2012: 140).

Kreativitas merupakan puncak dari taksonomi pada ranah kognitif. Siswa sebelum melakukan kreasi atau menciptakan sesuatu, maka siswa

harus melakukan tahapan antara lain: 1) mengingat materi pembelajaran dengan cara menyebutkan, mengingat, menjelaskan, dan mengulang pembelajaran; 2) memahami materi dengan cara menerangkan, menjelaskan, menguraikan, mendiskusikan, dan mencontohkan; 3) menerapkan materi yang dapat dilakukan dengan mendemonstrasikan, mempraktekkan, mengemukakan, menggambar dan menyusun; 4) menganalisis materi pembelajaran dengan cara menemukan, memecahkan, merinci, dan menyimpulkan; 5) mengevaluasi materi pembelajaran dengan cara mempertahankan, mengkritik, membuktikan, dan merangkum. Setelah semua tahapan tersebut dilakukan, maka siswa dapat menciptakan sebuah produk dari materi yang didapatkan dengan cara melakukan inovasi dan menghasilkan suatu karya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengkombinasikan data atau informasi yang telah didapat sebelumnya untuk menciptakan suatu karya baru yang berbeda dengan lainnya dan dapat membantu seseorang dalam memecahkan suatu permasalahan.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Seseorang yang memiliki kreativitas, kemampuan berpikirnya akan menyebar secara luas, dengan hal ini seseorang akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu

yang kreatif. Menurut Munandar (Hamzah B. Uno dan nurdin Mohamad, 2011: 252), berpendapat bahwa indikator kreativitas sebagai berikut:

“1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; 3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; 4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; 5) mempunyai atau menghargai rasa keindahan; 6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; 7) memiliki rasa humor yang tinggi; 8) mempunyai daya imajinasi yang kuat; 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) dapat bekerja sendiri; 11) senang mencoba hal-hal baru; 12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).”

Guru dapat menumbuhkan sikap kreatif pada siswanya, dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat beraktifitas melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sifatnya bermain yang memungkinkan munculnya ide-ide kreatif siswa. Berdasarkan ciri-ciri di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas akan selalu aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak ingin diam diri atau pasif dan akan selalu mencari tantangan agar bisa mendapatkan hal baru seperti apa yang ingin didupatkannya. Menurut Sukmadinata (2005: 104-105), seseorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran.

Salah satu penilaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah melihat sejauh mana kreativitas siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran. Jamaris (2006: 164), memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah, yaitu:

“1) kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide; 2) kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah; 3) keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri; 4) elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain; dan 5) keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu”.

Guru dalam pembelajaran IPS harus bisa membentuk siswa didik untuk peka terhadap masalah-masalah sosial yang ada di sekitarnya dan berupaya untuk mencari pemecahan terhadap permasalahan sosial tersebut. Berdasarkan karakteristik di atas siswa yang kreatif menunjukkan bahwa dalam memecahkan masalah, dapat dilihat dari berbagai aspek, salah satunya adalah kemampuan dalam mengemukakan berbagai alternatif untuk memecahkan masalahnya. Siswa yang memiliki lebih dari satu alternatif akan mempermudah dirinya untuk dapat memecahkan masalahnya karena jika siswa tidak berhasil dalam memecahkan masalahnya, siswa masih memiliki berbagai alternatif lain hingga mampu memecahkan masalahnya sendiri. Hal ini akan melatih siswa untuk selalu bersamangat dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi berbagai masalah.

Oemar Hamalik (2003: 179-180), mengemukakan bahwa aspek khusus berpikir kreatif adalah berpikir *divergen* yang memiliki ciri-ciri yaitu: 1)

fleksibilitas, yaitu menggambarkan keragaman ungkapan atau sambutan terhadap sesuatu stimulasi; 2) Orisinalitas, yaitu menunjuk pada tingkat keaslian sejumlah gagasan, jawaban, atau pendapat terhadap suatu masalah; 3) *fluency*, yaitu menunjuk pada kuantitas output, artinya lebih banyak jawaban berarti lebih kreatif.

Kreativitas dalam penelitian ini merupakan fleksibilitas dalam berpikir siswa yang bersifat abstrak dan kongkret untuk mewujudkan suatu gagasan atau ide yang menimbulkan motivasi untuk mengembangkan diri dalam prestasi belajar. Kreativitas siswa yang abstrak dapat diketahui dengan cara dia mengemukakan pendapat, mampu mengelola ide atau pendapatnya ke dalam sebuah produk, menanyakan sesuatu hal yang berkaitan dengan materi yang belum ia mengerti, mampu menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang, dan selalu memberikan bukti atau alasan atas pendapatnya. Sedangkan kreativitas siswa yang bersifat kongkret dapat diketahui dari rasa keindahan yang dimiliki oleh siswa dengan dapat menghasilkan produk yang rapi dan bersih dan mampu mendiskripsikan secara detail materi yang telah disampaikan guru ke dalam sebuah produk. Menumbuhkan kreativitas, gagasan atau ide sendiri pada diri siswa perlu dibina agar potensi yang ada dalam diri siswa dapat terarah untuk mengembangkan keterampilan yang dimilikinya, sehingga terpilih indikator kreativitas yang berhubungan dengan tujuan tersebut, tanpa mengabaikan esensi dari ciri-ciri kreativitas yang lain.

Berdasarkan ciri-ciri kreativitas yang telah dipaparkan di atas, peneliti menggunakan indikator yang dikemukakan oleh Munandar (Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2011: 252), diantaranya adalah: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; 3) memberikan banyak gagasan dan usul; 4) mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu; 5) memiliki rasa keindahan; 6) mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; 7) memiliki rasa humor yang tinggi; 8) mempunyai daya imajinasi kuat; 9) mampu mengajukan pemikiran dan gagasan yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) dapat bekerja sendiri; 11) senang mencoba hal-hal baru; 12) dapat mengembangkan suatu gagasan.

Pemikiran indikator kreativitas didasari oleh permasalahan yang terjadi di sekolah. Permasalahan tersebut antara lain rendahnya rasa ingin tahu siswa, kurangnya inisiatif dari siswa untuk mengemukakan pendapat, masih rendahnya kemampuan siswa untuk mengembangkan suatu gagasan sehingga dia tidak bisa menghasilkan suatu produk yang kreatif. Permasalahan yang terjadi pada siswa di atas harus mendapatkan jalan keluar untuk diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti memilih indikator yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

c. Meningkatkan Kreativitas Siswa

Guru mempunyai tanggung jawab terhadap pemahaman siswa dan guru hendaknya mengusahakan suatu lingkungan belajar dengan

kemampuan-kemampuan siswa, selain itu guru juga harus melatih siswa untuk dapat menumbuhkan kreativitas dalam diri siswa, karena hal tersebut sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka untuk bersaing meraih prestasi di sekolah dan tentunya untuk meraih kesuksesan ketika sudah memasuki dunia kerja. Oleh karena itu diperlukan dorongan, pujian, dan teguran dari guru untuk menumbuhkan itu semua.

Menurut Oemar Hamalik (2003: 180-182), dalam mengembangkan kreativitas siswa guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian, dan kuantitas dari kreativitas yang dimiliki oleh para siswa. Langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas siswa yaitu: 1) mengklasifikasikan jenis-jenis masalah yang akan disajikan kepada siswa; 2) mengembangkan dan menggunakan keterampilan-keterampilan pemecahan masalah; dan 3) memberikan ganjaran bagi prestasi belajar yang kreatif. Langkah-langkah tersebut merupakan cara untuk mempermudah siswa agar mampu mengembangkan kreativitasnya. Guru harus pandai dalam memilih masalah yang harus diselesaikan oleh siswa, topik masalah yang diambil hendaknya mampu mengajak siswa untuk kreatif dan berpikir luas dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu, siswa yang kreatif perlu diberikan *reward* untuk memotivasi siswa agar kemampuan kreativitasnya dapat terus dikembangkan.

Utami Munandar (1992: 69), mengemukakan untuk meningkatkan kreativitas siswa, terdapat saran-saran yang harus dilakukan oleh guru, antara lain: 1) guru harus menghargai kreativitas anak; 2) bersikap terbuka terhadap gagasan baru; 3) guru mengakui dan menghargai adanya perbedaan individual; 4) guru bersikap menerima dan menunjang anak; 5) guru menyediakan pengalaman belajar yang berdiferensiasi; dan 6) mengikutsertakan anak dalam mengambil bagian dalam merencanakan pekerjaan sendiri dan pekerjaan kelompok. Sedangkan teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas menurut Slameto (2010: 156-159) yaitu: 1) melakukan pendekatan inquiri (pencaritahuan); 2) menggunakan teknik-teknik sumbang saran; 3) memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif; 4) meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.

Guru dalam upaya meningkatkan kreativitas harus mampu mengajak siswa bersikap terbuka kepada guru dan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga dalam hal ini guru akan mudah mengenali karakteristik siswa sehingga pembentukan keterampilan dan kreativitas dalam diri siswa akan dapat dikembangkan. Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan hal-hal yang harus dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah:

- 1) Memilih topik masalah yang mampu mengajak siswa untuk kreatif dan berpikir luas dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

- 2) Menggunakan keterampilan-keterampilan dalam pemecahan masalah.
- 3) Mengikutsertakan siswa dalam menyusun dan merencanakan kegiatan-kegiatan belajar.
- 4) Memberikan *reward* teradap siswa yang kreatif.

2. Metode *Discussion Group (DG)*–*Group Project (GP)*

a. Pengertian *Discussion Group (DG)*

Guru dalam proses belajar mengajar harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi tersebut adalah harus menguasai teknik-teknik dalam menyajikan pelajaran melalui penerapan metode yang dapat mengajak anak aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode diskusi. Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2004: 20), diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberikan kesempatan kepada siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah. Metode diskusi merupakan salah satu teknik yang digunakan oleh guru untuk melatih siswa percaya diri dalam berpendapat. Djamarah dan Zain (2006: 87), mengemukakan bahwa metode diskusi adalah cara penyajian pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada suatu masalah yang berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematis yang perlu untuk dibahas dan dipecahkan bersama.

Metode diskusi kelompok melibatkan antara dua atau lebih individu saling berinteraksi, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah dan menuntut siswa untuk aktif. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode diskusi adalah suatu cara untuk membuat siswa aktif melalui kesempatan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk saling berinteraksi, menambah dan memahami pengetahuan, mengumpulkan pendapat, dan membuat suatu kesimpulan atas permasalahan yang ada. Diskusi memungkinkan siswa untuk mengembangkan penalaran, pemikiran kritis dan kreatif, serta kemampuan memberikan pertimbangan dan penilaian. Diskusi bertujuan agar permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik.

Metode diskusi kelompok memiliki kelebihan dan kelemahan ketika diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Wina Sanjaya (2009: 156), kelebihan dan kelemahan metode diskusi antara lain:

1) Kelebihan Metode Diskusi

- a) Dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan dan ide.
- b) Dapat melatih siswa untuk membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan.
- c) Metode diskusi dapat melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat atau gagasan secara verbal dan dapat melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

2) Kelemahan Metode Diskusi

- a) Sering terjadi pembicaraan dalam diskusi dikuasai oleh 2 atau 3 orang siswa yang memiliki keterampilan berbicara.
- b) Kadang-kadang pembahasan dalam diskusi meluas, sehingga kesimpulan kurang sesuai dengan topik diskusi.
- c) Diskusi memerlukan waktu yang cukup panjang dan terkadang tidak sesuai dengan apa yang direncanakan.
- d) Dalam diskusi sering kadang-kadang terjadi perbedaan pendapat yang bersifat emosional yang tidak terkontrol. Akibatnya, ada pihak yang merasa tersinggung, sehingga dapat mengganggu iklim pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, salah satu kelebihan dalam metode diskusi adalah dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan dan ide. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode diskusi dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Metode diskusi dapat merangsang siswa untuk mampu mengemukakan pendapat dan bertukar pikiran dalam mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi.

b. Pengertian *Group Project (GP)*

IPS menekankan kepada siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah yang terjadi di masyarakat. Pemecahan suatu masalah tidak mudah jika hanya diselesaikan melalui aspek pemahaman saja, namun perlu dilakukan sebuah tindakan proyek untuk memecahkan masalah yang bersifat abstrak. Menurut Djamarah dan Zain (2006: 83), metode proyek adalah cara

penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi, sehingga pemecahan masalah secara keseluruhan dan bermakna. Metode proyek dapat juga disebut dengan metode penugasan. Menurut Mulyasa (2006: 113), metode proyek merupakan cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberikan seperangkat tugas yang harus dikerjakan siswa baik secara individual maupun berkelompok.

Majid (2008: 208), mengemukakan bahwa dalam merencanakan metode proyek terdapat hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru yaitu: kemampuan pengelolaan, relevansi dan keaslian. Kemampuan pengelolaan dapat diartikan bahwasannya seorang guru harus benar-benar menjelaskan tentang proyek yang akan dikerjakan oleh siswa, baik topik pembuatan proyek maupun waktu pengerjaan yang diberikan. Relevansi yang ada berarti seorang guru harus mempertimbangkan proyek yang ada dengan pemahaman, keterampilan serta pengetahuan siswa. Keaslian adalah guru perlu mempertimbangkan seberapa besar dukungan dan petunjuk yang telah diberikan siswa. Menurut Nasution (2012: 83), metode proyek akan dapat menghapuskan batas antara sekolah dan masyarakat, menuntut siswa menerapkan hasil belajar kognitif dan afektif secara luas dan hasilnya dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka metode proyek adalah metode pengajaran dengan memberikan penugasan kepada siswa yang dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok untuk dapat memecahkan

suatu permasalahan secara keseluruhan dan bermakna. Penelitian ini menggunakan metode *group project*, jadi tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa harus dikerjakan secara berkelompok. Penugasan secara berkelompok berarti menuntut siswa untuk ikut berperan aktif dalam mengerjakan tugas, sehingga dapat melatih siswa untuk saling bertukar pikiran, dan mampu mengemukakan ide-ide yang kreatif.

Djamarah dan Zain (2006: 83-84) mengemukakan bahwa metode proyek memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain:

1) Kelebihan Metode Proyek

- a) Dapat memperluas pemikiran siswa yang berguna dalam menghadapi masalah kehidupan.
- b) Dapat membina siswa dengan membiasakan menerapkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan kemampuan individual siswa dan kerjasama dalam kelompok.
- d) Dapat mengembangkan aktivitas, kreativitas dan pengalaman siswa.

2) Kekurangan Metode Proyek

- a) Sulit dalam memilih topik unit yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, media dan sumber belajar yang diperlukan.
- b) Bahan pelajaran dalam metode proyek sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas.

Berdasarkan pengertian dari diskusi kelompok dan proyek kelompok diatas dapat disimpulkan bahwa metode *discussion group (DG)-group project (GP)* adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dengan saling berinteraksi kepada dua orang atau lebih untuk dapat mengembangkan penalaran, pemikiran yang kreatif dan dapat membuat suatu kesimpulan dan pemecahan dari suatu permasalahan yang disajikan melalui sebuah penugasan yang dikerjakan secara berkelompok.

Miftahul Huda (2012: 133), mengemukakan diskusi kelompok dan proyek kelompok dirancang untuk mengerjakan tugas pembelajaran atau proyek-proyek tertentu. *Discussion group (DG)-group project (GP)* lebih terfokus dan terstruktur, biasanya berlaku untuk beberapa kali pertemuan. Prinsip dasar proyek kelompok menurut Slavin (2009: 254), sama dengan prinsip dasar dalam diskusi kelompok, yaitu setiap orang harus berpartisipasi dalam tugas kelompok dan tidak boleh ada satu atau dua orang siswa dalam kelompok memikul semua tanggung jawab. Penting dalam metode ini untuk memilih seorang pemimpin dalam kelompok. Pemimpin harus membuat setiap anggota pada kelompoknya berpartisipasi yaitu dengan memberikan tugas pada setiap anggota kelompok.

c. Langkah-langkah pembelajaran metode *Discussion Group (DG)-Group Project (GP)*

Pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi kelompok dan proyek kelompok merupakan upaya untuk membantu siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dengan melakukan interaksi dengan dua orang atau lebih untuk bertukar pikiran, mengembangkan penalaran, dan membuat kesimpulan yang disajikan dalam bentuk produk. Metode *discussion group (DG)-group project (GP)* dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan diskusi kelompok, dimana dalam diskusi tersebut siswa dapat saling tukar pikiran terhadap kelompoknya dan mampu berfikir secara luas dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu dalam metode ini guru memberikan suatu penugasan kepada siswa berupa sebuah proyek yang harus diselesaikan bersama dalam satu kelompok. Penelitian ini menggunakan *flip chart* sebagai tugas yang harus dikerjakan oleh setiap kelompok.

Langkah-langkah metode diskusi menurut Hasibuan dan Moedjiono (2004: 23-24), adalah:

- 1) Guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya. dapat pula pokok masalah yang akan didiskusikan itu ditentukan bersama-sama oleh guru dan siswa.

- 2) Siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi dipandu oleh guru, memilih pimpinan diskusi, mengatur tempat duduk, ruangan, sarana, dan sebagainya. kriteria yang harus dimiliki siswa sebagai pemimpin diskusi yaitu: lebih memahami masalah yang akan didiskusikan, berwibawa dan disenangi oleh teman-temannya, lancar berbicara, dapat bertindak tegas, adil dan demokratis. sedangkan tugas pemimpin diskusi yaitu: pengatur dan penengah diskusi, pengatur lalu lintas pembicaraan, penengah dan penyimpul berbagai pendapat.
- 3) Siswa berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing, sedangkan guru berkeliling dari kelompok yang satu ke kelompok yang lain, menjaga ketertiban, serta memberikan dorongan dan bantuan agar setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif, dan agar diskusi berjalan lancar. diskusi harus berjalan dalam suasana bebas, setiap anggota tahu bahwa mereka mempunyai hak bicara yang sama.
- 4) Setiap kelompok melaporkan hasil diskusinya.
- 5) Siswa mencatat hasil diskusi dan guru mengumpulkan laporan hasil diskusi dari setiap kelompok.

Berdasarkan langkah-langkah diatas, maka penerapan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan inti materi dan menyampaikan masalah yang akan didiskusikan serta memberikan pengarahannya mengenai cara-cara pemecahannya.
- 2) Guru membagi kelas menjadi 8 kelompok.
- 3) Setiap kelompok berkumpul dan menentukan ketua kelompok.
- 4) Setiap kelompok mendiskusikan masalah atau topik yang telah dikemukakan oleh guru.
- 5) Guru mengkondisikan jalannya diskusi dengan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lain.
- 6) Hasil dari diskusi kelompok dilaporkan dalam bentuk proyek berupa *flip chart*.
- 7) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya berupa *flip chart* di depan dan kelompok lain menanggapi presentasi dengan memberikan masukan atau pertanyaan.
- 8) Siswa mencatat hasil presentasi.

4. Hakikat IPS

a. Pengertian IPS

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa orang lain. Kebudayaan, tatanan hidup dan sistem kemasyarakatan terbentuk karena adanya interaksi dan kepentingan antara manusia satu dengan manusia yang lain. Interaksi yang timbul dalam kehidupan manusia sering menghadirkan suatu permasalahan sosial yang harus diselesaikan agar tercipta ketentraman

dalam kehidupan bermasyarakat. IPS merupakan mata pelajaran sosial yang objeknya adalah masyarakat itu sendiri, oleh karena itu di dalam pengajaran IPS siswa dibekali dengan sikap mental yang positif dan pengetahuan yang berguna dalam kehidupan masyarakat agar mampu menyelesaikan permasalahan yang ada disekitarnya.

Numan Somantri (2001: 92), mengemukakan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Trianto (2010: 171), IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Pendidikan IPS menurut Supardi (2011: 182), menekankan pada keterampilan siswa dalam memecahkan masalah mulai dari lingkup diri sampai pada masalah yang kompleks. Materi IPS terkait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, serta tuntutan dunia global. Jenis materi IPS dapat berupa fakta, konsep dan generalisasi, terkait juga dengan aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai-nilai spiritual.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Materi dalam IPS selalu berkaitan dengan

masyarakat. Jadi IPS merupakan mata pelajaran yang membahas mengenai masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan menekankan kepada siswa untuk dapat memecahkan masalah dari segala aspek mengingat materi IPS berkaitan dengan masalah sosial yang ada di masyarakat.

b. Tujuan IPS

Objek dalam mata pelajaran IPS adalah masyarakat, sehingga materi yang dipelajari dalam pelajaran IPS selalu berhubungan dengan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat. Menurut Sapriya (2009: 201), tujuan mata pelajaran IPS di SMP/MTs sama dengan mata pelajaran IPS di SD/MI, diantaranya adalah:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk mampu berpikir logis dan kritis, mampu mencari jawaban sendiri (inkuiri), memiliki rasa ingin tahu, mampu memecahkan masalah, dan mempunyai keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan utama dari pendidikan IPS menurut Trianto (2010: 176), adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik 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 maupun menimpa masyarakat. Sedangkan menurut Etin dan Raharjo (2011: 15), tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan pendapat diatas, pendidikan IPS bertujuan bukan hanya memberikan konsep-konsep IPS yang banyak mengandung hafalannya saja, namun pembelajaran IPS juga bermaksud untuk melatih dan membentuk siswa agar dapat menjalankan kehidupannya sesuai dengan konsep-konsep yang telah didapatkan, dan peka terhadap lingkungan masyarakatnya. Selain itu, IPS juga bertujuan untuk melatih siswa untuk mampu berpikir positif, kritis dan logis agar dalam setiap masalah yang datang, siswa dapat memecahkan permasalahan dengan keterampilan yang dimilikinya dengan baik.

B. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian Abukhori yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Diskusi Kelompok Siswa Kelas VI SD

Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2010-2011”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan diterapkannya metode diskusi kelompok pada pembelajaran IPS di SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas belajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada setiap akhir siklusnya. Siklus 1 pada umumnya berada dalam kategori rendah dengan persentase sebesar 66,91%, dan siklus II berada dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 82,79%. Persamaan dalam penelitian ini adalah pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode diskusi. Sedangkan perbedaannya adalah pada variabel yang diukur.

2. Penelitian Sulasmi yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MAN Yogyakarta II”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara penggunaan metode berbasis proyek dengan metode konvensional terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek lebih baik daripada kelas yang menggunakan metode konvensional dengan nilai F sebesar 0,265 dengan sig 0,608. Selain itu, hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek lebih baik daripada kelas yang menggunakan metode konvensional dengan nilai F sebesar 1.365 dengan sig 0,246. Persamaan dalam penelitian ini adalah pada metode

pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran berbasis proyek.

Sedangkan perbedaannya adalah pada variabel yang diukur.

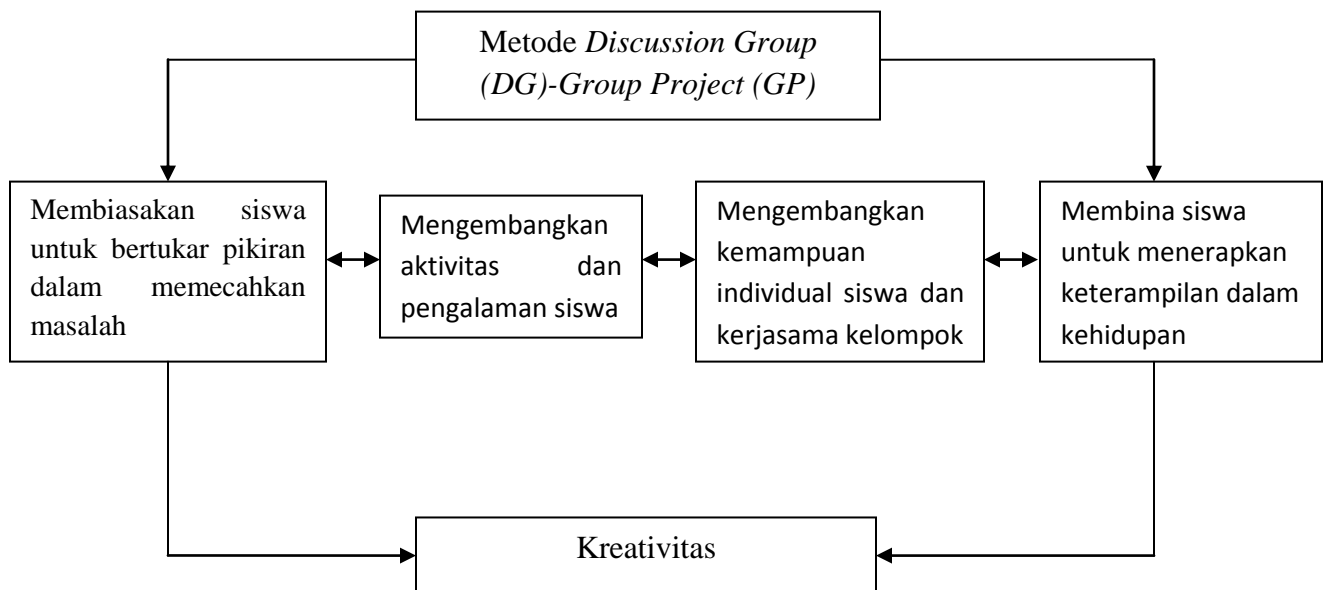
C. Kerangka Pikir

IPS memiliki banyak masalah dalam proses pembelajarannya, salah satunya adalah kreativitas yang dimiliki siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat seperti masih rendahnya rasa ingin tahu siswa, siswa kurang mencoba hal-hal baru, pendapat yang dikemukakan masih terpengaruh oleh teman lainnya, kemampuan mereka dalam mengembangkan gagasan masih rendah sehingga tidak bisa menghasilkan suatu karya yang kreatif, siswa juga enggan berpendapat secara spontan, mereka hanya mau mengemukakan pendapatnya ketika harus ditunjuk oleh guru atau jika dengan diberi reward. Permasalahan tersebut dibutuhkan suatu metode pengajaran yang dapat meningkatkan kreativitasnya. Metode *discussion group (DG)–group project (GP)* adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Discussion group (DG)–group project (GP) merupakan sebuah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dengan cara mendiskusikan ke dalam sebuah kelompok untuk dapat mengembangkan penalaran, pemikiran kritis dan kreatif serta dapat membuat suatu kesimpulan atas suatu permasalahan yang disajikan melalui sebuah produk. Pembelajaran dengan menggunakan metode *DG-GP* dapat melatih siswa untuk

membangun kerjasama dalam kelompok dan melaksanakan tanggung jawabnya masing-masing, sehingga solidaritas dalam kelompok akan meningkat. Selain itu, metode *DG-GP* juga akan meningkatkan kreativitas siswa melalui pembuatan proyek kelompok. Berikut ini adalah kerangka pikir penerapan metode *discussion group(DG)–group project (GP)*.

Kerangka Pikir



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan metode *discussion group (DG)*-*group project (GP)* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta.